ę

į ė ǧa ţōř

elevator indhold

ELEVATOR ER SKREVET AF SEBASTIAN FLAMANT

SCENARIET ER SKREVET TIL FASTAVAL 2002

Bogstavet P indgår ikke i nogen af scenariets overskrifter.

TAK TIL ANNE VINTER RATZER

Scenariet er sat i en font på en computer.

TAK TIL ALLE SPILLEDERE PÅ FASTAVAL

Jeg håber at du synes om scenariet, og jeg håber at du vil fortælle mig om dine tanker. Nedenfor har jeg skrevet hvordan man kan komme i kontakt med mig. Det håber jeg du vil gøre, hvis du er i tvivl om intentionerne med historien.

SEBASTIAN FLAMANT

Frejasgade 5, 3tv
2200 København N
T 35 81 24 81
M 26 51 02 51
E sebastianflamant@hotmail.com

SØRGEVISEN OM EUSTACHE TOUTSEUL 3

FANGETÅRNET 6

Inspiration 6
Det absurde og surrealistiske 6
Hvad handler scenariet om? 7
Hovedpersonerne 7
Scenariets forløb 8
Timing af scenariet 9
Scenariets start 9

KONGENS FANGER 10

Opgangen og dens kolos 10
Gået i stå 11
Udgange 11
Volapykmanden 12
De ekspatrierede riddere 12
Tasker og kasser 13

KONGENS SØN 14

Drengen i elevatoren 14
Ritualet 15
Eventyret om Riget uden Navn 15
De øvrige ingredienser 16
Dæmonen viser kløer 17
Forandring fryder? 17
Tegn mig en dør 18

KONGENS FALD 19

Livet efter døden 19
Riddere i et rige uden navn 19
Toutseuls garde 19
Hans endeligt 20
Epilog 21

BILAG

Bilag A / **Rollebeskrivelser**
Bilag B / **Handouts**
Bilag C / **persongalleri**
Bilag D / **Flowchart**
Bilag E / **Inspiration til spillederen**

SØRGEVISEN OM EUSTACHE TOUTSEUL

Synges som ballade på svensk akkompagneret af klaver: Alt hvad jeg har skrevet på disse sider er sandt. Et sted i verden er en mand som Eustache Toutseul. I fortiden eller i fremtiden er en storby med en gammel ejendom, og i den ejendom en rusten elevator. Lige rundt om hjørnet kommer volapykmanden cyklende, indhyllet i konvolutter og forvirret som sædvanligt. Det hele er sandt. Og det er sandt at alt i denne verden begynder og ender med Eustache Toutseuls ulykkelige liv. Jeg kan lide at tro at jeg kender ham, at Eustache Toutseul er en nær bekendt. Måske er det fordi jeg – trods alt – ønsker at give ham et menneskeligt ansigt. Selv djævle har en brink af menneskelighed i sig, tror jeg. Men primært er det fordi man må kende sin fjende for at kende sig selv.

Det der endte så galt, begyndte med kærlighed. Det var den fjende Eustache Toutseul ville dræbe, da han hørte om papkassen og dens indhold. Eller måske var det snarere drengen der fik den aldrende vicevært til at tage til våben. Jeg tror at han i virkeligheden havde ventet hele sit liv på netop dette øjeblik. Eller måske havde han frygtet det. Måske var han bare gået i hundene. Den dag Colombine blev fanget i elevatoren var Eustache 66 år gammel, næsten 67. Han sad i den røggrønne lænestol ved vinduet og mindedes sin kone Esposita. Død for længe siden. Hun blev ramt af en løs mursten under et slemt uvejr, har jeg ladet mig fortælle.

Det skete da Toutseul var 32 år gammel, Esposita 36. En intens romance, havde det været. De blev gift, men hun var ældre end ham, og det har velsagtens været usædvanligt i de tider. Men de elskede hinanden. Det var som om Esposita gav Eustache plads til at være en dreng igen. Sammen med hende var han ung, legende, modig. Og jeg tror jeg forstår hvorfor netop det har været vigtigt for ham.

For der var ikke meget fantasi i Eustache Toutseuls barndom. Han blev født i selvsamme opgang, som han siden blev vicevært i. Tænk at bo næsten hele sit liv på de samme kvadratmeter. Det var ikke let. Familien Toutseul var religiøse folk, og de gik ind for tæv, disciplin og bibellære. Den slags folk der betragter deres søn lidt som en menneskelig vaskemaskine, eller skraldemand. Så Eustache have pligter i hjemmet dagen lang, og når det var gjort var der lektier, farmands bælte og den gode bog. Alt dette begyndte fra lille Eustache var fire.

Efter sin studentereksamen søgte Eustache Toutseul – sikkert tvunget af far og mor – ind på Jurastudiet. Det viste sig hurtigt at han ikke var den skarpeste kniv i skuffen. Men vi ved at det alligevel lykkedes ham at møde Esposita, datter af tekstilfabrikanterne Roald og Venezia. Som man kan læse i hendes eksamenspapirer, havde hun pæren skruet ordentligt på. Og hun blev hurtigt advokat efter sin dimmission. På det tidspunkt havde Eustache varmet godt op under hende, mens han på studiet kæmpede for at holde hovedet oven vande og skjule sine blå mærker. Han var 23, hun var 27.

Og så til det som det hele drejer sig om; det eneste oprigtige og originale som Eustache Toutseul nogensinde begik. Eventyret om Riget uden Navn. Hvad der fik en mand som Toutseul til at skrive sådan noget er mig en gåde. Hvordan og hvornår han gjorde det er et stort spørgsmål. Måske sad han under Handelsret og skriblede om kongen og slottet med de tusind spir. Måske kopierede han noget af teksten fra Scott eller Tolkien eller Chaucer. Men jeg tvivler. Og jeg håber i og for sig at eventyret var hans helt eget. Hvilken overvindelse og selverkendelse det må have krævet af Eustache Toutseul.

Han sendte eventyret til Esposita med posten i Maj måned. Træer og blomster var sikkert sprunget ud. Jeg tror at hun i sin korte frokostpause har sat sig i haven for at læse Eustaches ord. Nogle gange kan jeg næsten se hende for mig. Stærk som en okse og stædig som et æsel, men mon ikke hun har fældet tårer på nyslået græs? Mon ikke hun netop har set ind til stenmandens hjerte og opfattet den brink af godhed og livsglæde, Toutseul endnu kunne mønstre. Mon hun bevidst valgte at se bort fra mørket i Eustaches fortælling for at fokusere på lyset? Eller håbede hun måske at redde dem begge fra skæbnen? Måske troede hun et øjeblik på at Eustache aldrig kunne blive som kongen i eventyret. Måske… Lige meget. De to giftede sig bare fire måneder senere.

Hver mand er fri til at forestille sig hvad han vil om de fire måneder. Jeg tror at de har været et sandt helvede for Eustache Toutseul. I løbet af fire måneder droppede han ud af Jurastudiet, erklærede sin kærlighed til tekstilfabrikantens datter, giftede sig med hende uden at spørge sine forældre om lov og flyttede væk fra hjemmet. Far Toutseul må have ramt loftet gentagne gange og svinget bæltet over sin voksne søn mere end én gang. Men sådan blev det, for sådan havde Eustache og Esposita besluttet det.

Parret flyttede fra det mondæne kvarter ud af byen, til slumreby og kummerlige vilkår. Det var Esposita der tjente pengene, mens Toutseul skrev dårlige digte og sure læserbreve. De blev sjældent trykt. Men naboernes vidnesbyrd fortæller historien om et lykkeligt ægteskab. Underboen fortæller endda at de natlige lyde oppe fra fjerde sal var hyppige og høje. I den forstand er det et under at der gik otte år inden datteren Colombine blev født. Og desto mere forfærdeligt at Esposita døde året efter. Og endnu mere skrækkeligt at også Eustaches mor døde samme år. Ak og ve.

Som en knækket mand der har tabt til skæbnen, flyttede Eustache Toutseul tilbage til barndomshjemmet for at passe sin aldrende far. Her lykkedes det Eustache at erobre viceværtfunktionen. Colombine blev for det meste passet i hjemmet af Toutseuls tante Penelope; en skrantende alkoholiseret senildement, som købslog sit hverv som reservemor mod kost og sprut – og lovning om ikke at blive sendt tilbage til gamlehjemmet.

For Eustache Toutseul var det begyndelsen på den lange nedtur, som skulle vise sig at ende med tre mennesker i en elevator. I sin fars kløer, umyndiggjort, ude af stand til at passe sin datter. Byrden må have vejet tungt, meget tungt på Eustaches skuldre. Men netop da tog Toutseuls skæbne et skarpt sving. Faren døde af et fald på badeværelset, mens Eustache formentlig sad i stuen og strøg sin lyseblå skjorte. Tante Penelope havde en måned forinden mistet den absolut sidste af sine resterende brikker, og Eustache valgte i lyset af... tja, af sin arv, vel... at sende Colombine på kostskole. Mindre end en måned efter sin fars død var Toutseul pludselig alene i den store lejlighed, uden noget som helst konstruktivt at tage sig til. Uden selv at vide det tror jeg at han allerede da havde givet sin datter fra sig. Alle var døde. Nu var der kun Toutseul

og minderne om en kvinde han elskede men som havde fået en mursten i knolden.

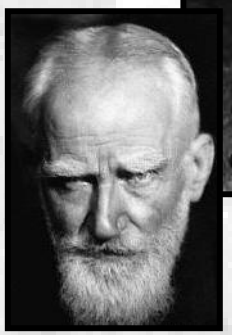
Se, det er dén slags mennesker der ender med at blive virkelig forskruede i det lange løb. Det er den slags der står og venter på posten, og som hapser brevene fra postbudet inden han har nået at stikke dem helt gennem brevsprækken. Eller som åbner døren meget pludseligt og råber at han for helvede lå og sov og man for helvede vækkede ham. For helvede. Sådan én kunne Toutseul være blevet til. Men det gjorde han ikke. Han blev meget værre.

Eustache Toutseul blev en parasit. Måske i erkendelse af at hans eget liv var ovre, måske fordi han var sadist, begyndte han at herske over opgangen. Toutseul tog og gav og omfordelte goderne som han nu syntes. Toutseul var her og der og alle vegne. Undskyldte sig med at det jo var ham, der var vicevært. Og som tiden gik trak viceværten sig længere og længere tilbage til sit spinds midte. Han kunne alligevel styre det hele derfra. Sådan påførte han andre den smerte, som han selv havde lidt. Sådan udlevede han sin indestængte vrede. Og kun sådan kom Toutseuls inderste kreative kræfter til udtryk. Gennem systematisk nedbrydning af liv. Selv var Toutseul for længst død. Det var den største af illusioner at tro at hun kunne genvinde sin tabte menneskelighed ved at stjæle fra andre. Men sådan var hans logik.

År senere lod han Colombine flytte ind i lejligheden under hans egen. De kendte knap nok hinanden længere. Så måske var det faktisk en art gavmildhed eller faderlighed, der ansporede Toutseul. Måske var det noget andet. Det var i hvert fald en dårlig idé, som enhver der kender Colombine vil vide. Hun blev ikke noget bedre eller lykkeligere menneske. Snarere blev hun som opgangens andre beboere opslugt af Toutseuls mørke.

Sådan kunne historien om Eustache Toutseul være endt. En tragedie, en betonmur for enden af en livløs tunnel. En sørgevise om hvordan sorg fører sorg med sig. Men nej. For en dag blev tre mennesker fanget i elevatoren, bedst som Eustache Toutseul sad i den røggrønne lænestol og sippede af sin te. Blandt fangerne Colombine, i hendes arme en kasse hentet ned fra loftet, og i kassen et gammelt gulnet manuskript til et eventyr. Jeg tror at Toutseul forstod hvad det betød, og jeg tror at Toutseul den dag så sin egen profeti gå i opfyldelse. For 44 år forinden, mens han drømte om pigen i den plisserede kjole, og svalerne fløj i V højt over byen havde Toutseul i sin kærlighedsode forudset at netop denne dag ville komme.

Jeg ynder at tro at det var det, der gjorde udslaget. Absurditeten i det hele. Jeg tror at Toutseul den aften besluttede sig for at begrave sin fortid og skære det sidste bånd til sit hjerte. Hvad han havde forestillet sig om drengen i elevatoren ved jeg ikke. Havde han tænkt sine tanker til ende, havde han måske uden videre overgivet sig. Men det var ikke fornuft men vrede og bitterhed, der den aften førte Eustache Toutseuls hånd. De som havde forbrudt sig mod ham skulle bøde.



FANGETÅRNET

Elevator er et systemløst rollespilsdrama for fem spillere. Scenariet bevæger sig mellem den absurde og surrealistiske genre. Det tager omtrent fire timer at spille. Scenariet kræver ingen særlige forudsætninger, men det henvender sig især til øvede skuespilslystne rollespillere.

Elevator handler om den dæmoniske vicevært Eustache Toutseul, om tabt kærlighed, om flugt fra sig selv og om tre mennesker, der er fanget i en elevator. Historien handler også om de to, der mod deres vilje må hjælpe de tre ud af deres fængsel. Endelig handler historien om et rige uden navn, om et spøgelse, om volapykmanden og om telefoner der opfører sig underligt. Hvordan alt det hænger sammen kommer jeg til.

Inspiration

I andre af mine scenarier har jeg arbejdet med det lukkede rum som fortællemæssigt udgangspunkt. De præmisser har jeg følt gav enestående muligheder for rollespil, samtidig med at de gav spillederen god kontrol over scenariets forløb. Den form har jeg villet arbejde med igen.

Selve grundidéen i Elevator har ulmet længe. Oplægget er en fransk roman fra 1990; Combat de Fauves au Crépuscule (Rovdyrkamp i tusmørke), af Henri-Frédéric Blanc. I den fanges en ung mand i en elevator. Hvad man skulle mene var en banal hændelse udvikler sig til et mareridt for vor helt, da det gradvist går op for ham at ingen vil lukke ham ud. Tværtimod synes det at ejendommens beboere har planer for den uvildige fange, og lidt efter lidt bliver han overbevist om at man vil ham ondt. Der er dømt paranoiatrip i Blancs absurde og grusomme fortælling. Men den egner sig ikke umodificeret som rollespilshistorie. I den endelige version af Elevator er der ikke meget tilbage af Blancs oplæg.

Det absurde og surrealistiske

Elevator tager scenariet udgangspunkt i en konkret situation, der bare ikke lader sig forstå ud fra konventionel logik. Det er en absurd historie der går over i et surrealistisk klimaks, med et eksistentialistisk budskab. Men skide være med terminologien. Det handler om scenariets stemning og historiens rammer:

Det er for eksempel en væsentlig del af Elevator, at uvirkelige ting sker i verdenen som var de selvfølger. Selvfølgelig er befolkningen i den og den by ved at blive til næsehorn. Selvfølgelig braser en nøgen dreng ned gennem elevatorens loft. Selvfølgelig er postbudet ikke til at forstå. Og selvfølgelig kan en elevatorreparatør ikke reparere en elevator. De billeder spejler vores verden i én eller anden forstand, men trækker dens meningsløshed ud i en ekstrem og symbolsk grad. Det er det jeg kalder absurd, og den stemning præger første og anden del af scenariet.

Sidenhen syrer historien mere ud og bliver surrealistisk. Plottet og spillernes handlinger sprænger virkelighedens love for at fortælle noget rent symbolsk. En vicevært er det samme som en konge, elevatoren er et højt tårn og ved viljens magt kan alt lade sig gøre – så længe det understøtter symbolikken.

Som spilleder har du i den forbindelse mange strenge at spille på. Alt er muligt, så længe det er fremmende for scenariets temaer og konflikter. Nøgleordene er i den forbindelse: meningsløshed, fremmedgørelse, monotoni,

Disse sider

Teksten her er delt op i fire hovedafsnit. Baggrundshistorien om Eustache Toutseuls ulykkelige liv, som sammen med eventyret om Riget uden Navn (**handout 4**) definerer scenariets symbolske udgangspunkt. Så dette præsentationsafsnit, som du sådan set kan smide væk efter du har læst det. Det skal du ikke bruge under spillet. Så kommer scenariets hovedtekst, altså beskrivelsen af de enkelte scener og mine overvejelser om hvordan de kan formidles. Endelig er der et appendiks med handouts til spillerne, rollebeskrivelser, oversigt over persongalleriet, flowchart og noter til spillederen.

ord og handling, fællesskab og ensomhed, liv og død. Føler du dig fortabt over for scenariets særlige univers, så lad dig inspirere af bipersonerne, situationseksemplerne, dialogen. Eller kontakt mig.

Hvad handler scenariet om?

Elevator bevæger sig på to niveauer. Det er en konkret historie om tre mennesker, der er fanget i en elevator, og om de to der må prøve at hjælpe dem ud. Og det er en symbolsk bodsvandring for fem stakler, der bryder den monotoni og meningsløshed, der præger deres liv.

Hele historien udspiller sig en sen fredag aften i en gammel ejendom i et af byens mere fashionable kvarterer. Vi ved ikke præcist hvornår eller hvor, og det er for så vidt også ligegyldigt. Det er moderne tider og byen er en storby. I den møder vi fire parter i det samme spil:

Antagonisten/ ejendommens vicevært, Eustache Toutseul. Toutseul er en slagen mand, hvis eneste mål i livet er at gøre det surt for alle andre. Symbolsk repræsenterer han al den tomhed, som hovedpersonerne bekæmper. Faktisk er en af pointerne at Toutseul tildels er skyld i hovedpersonernes menneskelige fallit.

Protagonisten/ drengen i elevatoren. Drengen er en tidsløs figur, der først får betydning midt i scenariets forløb. Han er Eustache Toutseuls modstykke, kommet for at forene den aldrende vicevært med hans fortid. Faktisk er drengen Toutseuls barndom, men det ved han ikke selv. I egne øjne er han et spøgelse, der søger efter sit modstykke for at slippe ud af ensomheden.

Hovedpersonerne/ spilpersonerne. De har alle forskellige motiver og forskellige mål i scenariet, men fælles for dem er at de bliver nødt til at finde en løsning på elevatorproblemet. Den løsning ligger blandt andet gemt i Eustache Toutseuls fortid, og derfor bliver en konfrontation med viceværten en naturlig del af løsningen – selv efter de tre fanger i elevatoren rent fysisk er sluppet ud.

Kontoret/ det øvrige persongalleri. Alle ud over Toutseul og drengen i elevatoren er repræsentanter for kontoret, systemet. En grå kafkask entitet, der udfordrer ethvert forsøg på mening. Det er for eksempel volapykmanden (posbudet), hvis ord bliver mere og mere forvirrende. Det er elevatorselskabet, der tror at det er dem, der skal brokke sig hvis noget er i uorden. Det er beboerne i Toutseuls ejendom, der kan finde alle mulige grunde til at passe sig selv og ingen til at hjælpe hovedpersonerne. Kontorets funktion i scenariet er især stemningsskabende, men volapykmanden spiller en større rolle som hovedpersonernes nødtvungne ven.

Hovedpersonerne

Læs rollebeskrivelserne (som ligger bagerst i scenariet). Som du kan se er spilpersonerne fortalt forskelligt, på den måde som jeg nu mener bedst formidler kernen i den enkeltes personlighed. Alligevel lægger beskrivelserne op til meget frie tolkninger.

Det helt centrale i relation til plottet er at hver spilperson har mistet en del af sig selv, og at det tab i nogen grad er knyttet til Eustache Toutseuls tyranni. Spilpersonernes tab har en stærkt eksistentiel karakter, forstået på den måde at det farver hele deres liv. Alle oplever de af den grund en markant meningsløshed, og alligevel mangler de styrke til at bryde deres tilværelses monotoni.

Colombine er Eustache Toutseuls datter, et skrøbeligt dukkebarn der i sådan en grad længes efter (sin fars) accept og kærlighed, at hun er bange for at blive glemt af alle. Hun er én som aldrig har kendt nærvær, og som føler sig fremmed for andre mennesker. I scenariet symboliseres denne frygt ved at Colombine forvandles til en trækløs procelænsdukke. Colombines ønske er at konfrontere sin far for at vinde hans accept, ultimativt for at finde sig selv.

Mercedes er stræberen, der flygter fra nuet og tankerne ved at leve i sin kalender. Hendes liv er intet andet end aftaler, møder, rejser og handler. Hun længes efter nuet, men nægter samtidig at opgive flugten fra det. Det repræsenteres symbolsk i scenariet ved at nye aftaler af sig selv dukker op i Mercedes' kalender; aftaler som hun vel at mærke ikke har mulighed for at nå. Det lægger op til at hun må opgive sin jagt på tiden for at finde sig selv.

Bido er den underkuede elevatorreparatør der længes efter at gøre en forskel. For Bido har livet tabt al mening, i sådan en grad at Bido har skabt sin egen verden, hvor han stiller sig selv opgaver. Han længes efter mening, men også efter nærhed – en nærhed som han jagter ved ukueligt at bejle til Colombine. Men ak; ingen nænner Bido et øjekast. Han er så ligegyldig for verden at han er ved at blive usynlig. I scenariet bliver hans mål at træde i karakter på meningsfuld vis, måske ved at komme Colombine nærmere.

Oporoff er eremitten, der grundet traumatiske barndomsoplevelser har vendt verden ryggen og lever i sit eget ensomme univers. Eustache Toutseul holder Oporoff i et jerngreb, som Oporoff ikke har kræfter til at bryde. Den gamle mand længes efter fællesskabet, samtalen, andre mennesker. Men han tør ikke møde verden længere. I scenariet er Oporoffs mål todelt: at bryde Toutseuls jerngreb for at genvinde sin frihed; og at opgive sin fantasiverden for igen at træde ind i den virkelige.

Messer er en manisk og tingsfikseret hersker over sit hjem, men han kan ikke finde tryghed. Selvom Messer forsøger at kontrollere verden omkring sig, driver omstændighederne gang på gang gæk med ham. Som nu, hvor han har glemt sin attachétaske og sine nøgler i elevatoren. Spørgsmålet for Messer er om han er villig til at opgive sin tingslige tryghedsnarkomani for i stedet at finde ro i sig selv.

Scenariets forløb

Åbning: Colombine har netop fundet en papkasse med faders aflagte rod. I papkassen ligger eventyret om Riget uden Navn, som Eustache Toutseul skrev til sin elskede for så mange år siden. Colombine ved ganske vist ikke hvad hun leder efter; men det er der, ét eller andet sted i kassen. Da hun er på vej ned for at konfrontere sin far bryder elevatoren sammen, mellem tredje og anden sal. I elevatoren står også altmuligmanden Bido og den fortravlede business woman Mercedes. Desuden synes nogen at have glemt en brun attachétaske i det lille rum.

Del et/ Kongens fanger: I scenariets første del møder de tre fanger en fjendtlig omverden, der i postbudets og Kontorets skikkelse synes flintrende ligeglade med hovedpersonernes fangenskab. De mødes også af Messer og Oporoff, som har egne motiver til at få fangerne ud af elevatoren. Første del af scenariet går med at spilpersonerne møder hinanden og konstaterer, at de har det samme fælles mål.

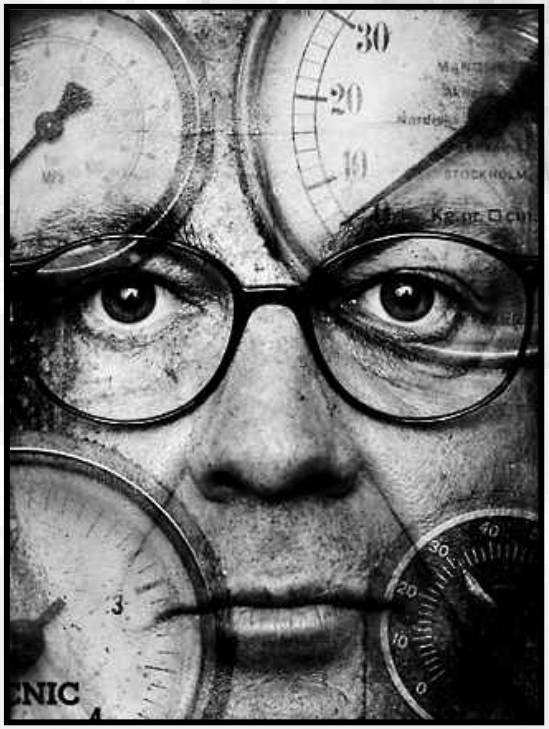
Del to/ Kongens søn: En nøgen dreng braser pludselig ned gennem elevatorens loft. Hans eneste tanke er at finde kongen Toutseul, og han henleder spilpersonernes opmærksomhed på Toutseuls fortid og væsen. Især peger han på eventyret om Riget uden Navn. Da spilpersonerne med volapykmandens hjælp får afkodet viceværtens skriblerier, fortæller eventyret en historie om en livstræt galning, der stjæler andres liv i håb om selv at føle noget

igen. Og pludselig kan spilpersonerne se at det er dem selv, der er Toutseuls fanger. Med det som grundlag udfører de fem sammen med drengen et sindrigt ritual, og snart er de ude af elevatoren.

Del tre/ Kongens fald: Hovedpersonerne forstår nu at deres fangenskab er rent symbolsk, og at det snarere er Toutseul end elevatoren, der har holdt dem indelåst. I scenariets sidste del går de sammen for at stå front mod deres plageånd. Sammen drager de mod Toutseuls lejlighed, kæmper sig vej ind i hans Rige, bekæmper deres dæmoner, møder bagmanden selv og konfronterer ham med dels hans synder.

Timing af scenariet

Der er ikke mange faste plotpunkter i Elevator, og de der er kan – i teorien – afvikles uden de store dikkedarer. Så scenariet hviler på interaktion. Rollebeskrivelserne lægger kun op til få interne intriger, men der burde til gengæld være rigt oplæg til morsomt og underholdende rollespil, både internt og med scenariets bipersoner.



Scenariets første del må vare så længe det er sjovt. Du er velkommen til at krydre med tilfældige møder, gakkede telefonsamtaler og forvirrende meddelelser over elevatorens samtaleanlæg. Træk den liiiige indtil spillerne begynder at blive desperate efter at komme videre. Det gør ikke noget at de føler lidt af det historiens hovedpersoner gennemgår. Introducér så drengen i elevatoren. Lad spillerne plothunte så meget de vil i scenariets anden del, men læg vægt på eventyret om Riget uden Navn, som er scenariets clou. I scenariets tredje del har du en masse elastik. Du kan trække klimakset laaaaangt ud, eller du kan afslutte scenariet hurtigt. Selv mener jeg ikke at Elevator kan holde til mere end fire timer, så hold godt øje med om spillerne begynder at trille tommelfingre.

Scenariets start

Når dine spillere har sat sig til rette, så tag to af dem ud af gruppen og sæt dem ved et andet bord. Introducér kort scenariet og genren, fortæl eventuelt lidt om Eustache Toutseuls opgang og de øvrige beboere. Udlevér så alle roller med det samme, men gør Messer og Oporoffs spillere opmærksom på at deres roller ikke er med fra begyndelsen. Det kan være nødvendigt at uddybe nogle karaktertræk under fire øjne, hvis spillerne ikke selv synes de har fanget essensen.

Med hensyn til indretning af lokalet, så prøv at dele spillerne op i to grupper; dem der er inde i elevatoren og dem der er udenfor. Sæt dem eksempelvis over for hinanden ved bordet, eller måske ved to forskellige borde og dig selv ved et tredje.

KONGENS FANGER

Fredag aften. Tre mennesker er fanget i en elevator. I elevatoren en papkasse og en brun attachétaske. Uden for elevatoren en fjendtlig og meningsløs verden. Oven på elevatoren en nøgen dreng. Og under elevatoren det monotone liv, som de tre kender så godt. Heldigvis er hjælpen nær – i skikkelse af en manisk tryghedsjunkie og en virkelighedsfjern eneboer. Alt imens mørket breder sig over Eustache Toutseuls ejendom og viceværten selv suger sine fangers livskraft til sig.

Opgangen og dens kolos

Uduelig arkitekt med fortid som sprechtalsmeister, til tonerne af Händels Messias: Herr entreprenør og vicevært Eustache Toutseuls ejendom har karakter. Beliggende i byens bedre ende har stedet alt hvad man kan forvente: en hoveddør, en trappe, vinduer, lejligheder og et tag. Det hele i mørke farver og ornamenteret med gotiske figurer, naturellement. Materialerne er mahogni, marmorbelagt cement, forsølvet stål, støbejern, tegl, mønstret tapet og det stof som de fleste kraftige tæpper er lavet af men som ingen ved hvad hedder. Alting eroderet af årene på oh så charmerende vis. Og brunt. Udefra er ejendommen rolig, majestætisk, distanceret fra gadens natur på en urban og civiliseret måde. Se, hvilket vidunder… af kedsomhed. Men Toutseul kan bryste sig af at der aldrig, aldrig nogensinde er blevet stjålet en opvaskemaskine herfra. Aldrig, mine damer og herrer!

Det eneste bemærkelsesværdige ved opgangen – ud over at ingen husker gadenummeret – er et pragteksemplar af en elevator, der løber hele vejen fra Stuen til Femte.

Elevatoren dominerer som en jernkolos opgangens midte; uomgåelig, stærk, trofast. Selv trapperne bukker under for dens pragt og kanter sig uden om kæmpen, nærmest klæber til murene for at overlade mest plads til den Elektriske Herre. De som står indenfor i den trygge jernvugge kan se ud på de marmorerede og tapetserede petitesser gennem maskinens rustne jerngitre. For i Panopticons hellige navn ligger det i sagens natur, at de gående slaver skal se, ses og overvåges af de beskyttede guder, der med teknologiens kraft rider på luften. Hånen hænger tykt i luften, når de elevatorfarende passerer en forpustet trappegænger på deres vej ned, op, videre. De ved nok at det er dem, der er universets ynglinge…

Skifter til brugsanvisning: Elevatoren i Toutseuls antikverede og brune herskabsejendom dominerer opgangen, mens trapperne løber hele vejen omkring den. Tykke jerngitre gør at de som står inde kan se og kommunikere med de som står ude; men det er ikke muligt at give hinanden noget gennem elevatorens gitre. Når elevatoren er i fart, sikrer en sindrig låsemekanisme at gitterdørene lukker i, og det er ikke på nogen måde muligt at forcere elevatorens metal. Kabinens indre er dunkel. Jern på ydersiden, mahogni på indersiden, hertil et stiligt messingpanel, et samtaleanlæg direkte til viceværtens bolig og den obligatoriske røde alarmknap, der kalder op til elevatorselskabet. En diskret højtaler er placeret i hvert af elevatorens øvre hjørner.

Pointen kogt ned til en tyk bisque: Spilpersonerne kan ikke uden videre slippe ud. De kan kommunikere med Eustache Toutseul via elevatorens samtaleanlæg; lige så med elevatorselskabet. Endelig kan samtlige spilpersoner kommunikere med hinanden, men de kan ikke give hinanden noget. Hvis det sidste virker usandynligt, så opfind et ståltrådsnet omkring elevatoren, eller noget andet.

Gået i stå

Spillerne overtager historien da elevatoren går i stå mellem tredje og anden. De er nu fanget, og det skal de føle. Kunsten er at formidle ubehagen ved fangenskabet og ventiden på en måde, så spillerne ikke keder sig men alligevel kan sætte sig ind i situationen. Lad så vidt muligt spillerne tage helt over. Lad dem blive gradvist mere paniske, som de forsøger det ene flugtforsøg efter det andet. Særligt Mercedes burde være mere end ivrig efter at komme ud i en fart. Bido vil måske kaste sig ud i en kærlighedserklæring over for Colombine, mens hun eventuelt vil sætte sig for at studere faders aflagte rod.

Nedenfor kan du læse om fangernes oplagte forsøg på flugt eller kontakt til omverdenen. De fungerer som flydende sekvenser i plottet, selvom de reelt set kun har betydning som stemningsskabere. Vejen ud af elevatoren er ikke så ligetil endda.

Sandsynligt er det også at de tre fanger gradvist vil gribe efter mindre og mindre strå, bare for at finde ét eller andet at holde fast i. Det kan få dem til at undersøge Colombines papkasse og Messers brune taske. Indholdet af papkassen er **handout 1**. Men dens indhold får først egentlig betydning når nogen kan tyde Toutseuls eventyr, og attachétasken viser sig at være låst med en kodekombination, som kun Messer kender. Så mere om det senere.

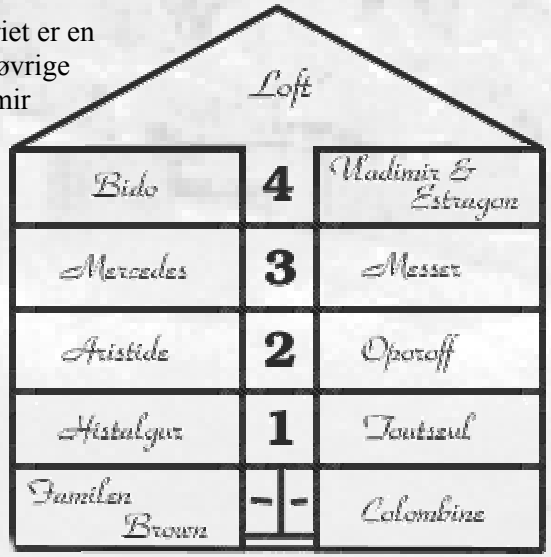
Udgange

Bido reparerer: I elevatoren står jo en elevatorreparatør. Selvom det fremgår af Bidos rollebeskrivelse at han ikke gør sig begreb om at fikse en elevator, vil det være oplagt at forsøge. Det umiddelbare problem er at Bido ikke har en skruetrækker, så han kan ikke skrue messingpanelet af for at rode med ledningerne bagved. Uanset hvad har Bido ikke den fjerneste anelse om hvordan han skal gribe det an. Fiasko.

Dø, onde metalbur: I bar afmagt kan fangerne (med hjælpere) forsøge at smadre sig vej ud af elevatoren. Måske ved at hærge metalskydedørsgitteret, måske ved at smadre elevatorens gulv eller loft. Det viser sig imidlertid at maskinen er vældig solid. Rusten og gammel, men holdbar ikke desto mindre. Fiasko.

De officielle kanaler: Ved tryk på panelets røde alarmknap kan spilpersonerne få kontakt til elevatorselskabet. Deres personale viser sig at være uduelige. De mener ikke at det kan være deres ansvar at reparere elevatoren; den slags hører under en anden afdeling. Det må desuden være en fejl at deres navn står på elevatorcertifikatet. For de har aldrig hørt om Eustache Toutseul eller hans ejendom. Det bidrager til forvirringen at selskabets egne reparatører desværre er blevet fanget i virksomhedens elevator. Og hvis alt andet fejler, så kan man altid undskylde sig med at det er fredag aften, weekend, uden for arbejdstid. Det korte af det lange er at elevatorselskabet mener at det er dem, der har grund til at brokke sig. Ikke omvendt.

Gode naboer er rare at have: Bagerst i scenariet er en meget overfladigsk præsentation af opgangens øvrige beboere; de filosofiske men indelukkede Vladimir & Estragon, familien Brown der har usynlige gæster, tonetesteren Histalgur og opfinderen Aristide. De er i det store og hele så selvoptagede at det er umuligt at få dem på tale. Til gengæld er de fyr og flamme for at besnære spilpersonerne med deres egne problemer og projekter. De er i allerhøjeste grad moodsettere, som du kan bruge til at tale spillerne varme.



Viceværten kan hjælpe: Næ, det kan han ikke. De tre fanger kan måske nok kalde til hans bolig fra elevatoren, men Toutseul er

ikke imødekommende. Han har travlt, fortæller han. Det er hans weekend, fortæller han. Hvis de tre umuliusser har ødelagt elevatoren, må de selv finde ud af at reparere den; eller få Bido til det. Det er ham der er reparatøren, mener Toutseul.

Ring til politiet: Telefoni gør alt muligt. Det skulle man i hvert fald tro. Men politi, brandmænd, presse, alle de tænkelige instanser som spilpersonerne kan finde på at ringe til viser sig at være lige så ligeglade med fangernes situation som Eustache Toutseul. Og selv om det skulle lykkes spilpersonerne at hente eksperter udefra, så bidrager de næppe med meget.

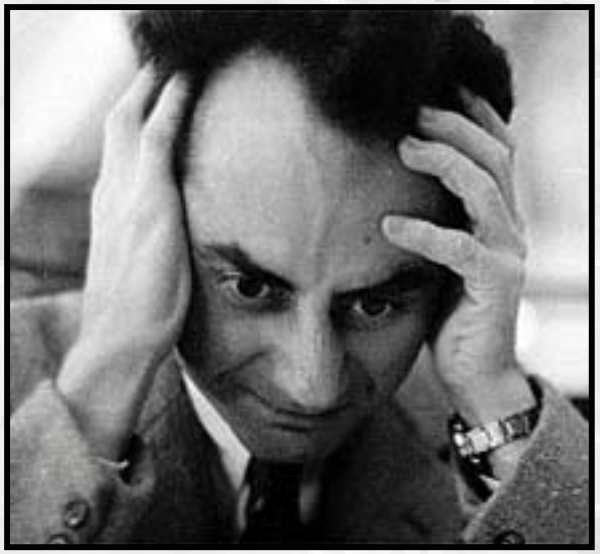
Volapykmanden

Efter nogle indledende flugtforsøg, når desperationen er begyndt at melde sig, dukker et fløjtende postbud op med en taske breve til opgangens beboere. Da han når elevatoren stopper han forundret op og glor på spilpersonerne i metalburet, udbryder ærgerligt at det også er blevet så pokkers svært at få ordene ud til folket.

Postbudet mener selv at det er hans formelle pligt at sørge for at ordene bliver bragt ud til ejendommens beboere. Og derfor ser han den nuværende situation som en kattepine. Men hvor der er vilje… Så volapykmanden foreslår at læse de tre fangers breve op for dem. Han har selv læst dem, fortæller han glædestrålende, og der er godt nyt i dem! Men han kan ikke hjælpe dem ud af elevatoren. Det er jo ikke hans arbejde, forklarer han.

Handouts 2 og 3 er breve til henholdsvis Mercedes og Colombine, i to versioner. På den ene side den oprindelige version, på den anden volapykmandens fortolkning. Så er det op til dig, om du vil lade spillerne læse brevene selv, eller om postubdet hårdnakket insisterer på at recitere dem. Som det fremgår af hans beskrivelse, er han blevet arbejdsskadet af de mange år med ord; i sådan en grad at han blander ordene og sprogene sammen. Han misforstår spilpersonerne, svarer i øst på spørgsmål i vest og relaterer alt til sig selv og sine breve. Han er indbegrebet af kommunikationen, der formidler mening ved tilfælde snarere end bevidst.

Pointen med mødet er at hamre videre på den absurde stemning, at introducere volapykmanden som en potentiel allieret (spilpersonerne får brug for ham senere i scenariet) og at åbne op for scenariets konflikt. De to breve kan spillerne tage til sig som pudsige indfald eller som symbolske pegefingre.



De ekspatrierede riddere

Når de tre fanger har forsøgt sig med flugt i nogen stund (det kan også være før mødet med volapykmanden) er det tid at introducere nye ansigter. Altså tryghedsnarkomanen Messer og eneboeren Oporoff. Sidstnævnte kommer til når de tre i elevatoren forstyrrer hans fred – eksempelvis ved at råbe op. Oporoff kan ikke udstå larm, og hans mål bliver at få de tre fanger til at holde kæft, så han igen kan

Hvem er volapykmanden?

[Tankestrøm] Ord, oh ord, I giver mig brød på hovedet og mening i livet. Frit svævende i luften, indtil kunderne griber jer og presser jer ned på linjerede papir, kvadrerede blokke, blanke sider, kødhakkere. Låst inde i hvide papbur indtil et forløsende riv slipper jer fri. Fri! Og da spreder I glæde, sorg, mening omkring jer. Lad mig velsigne jer med årtusinders tastaturer fra himlen til åens kerne. Tilgiv mig, kære ord, hvis jeg hjælper jer på vej, hvis også jeg må slippe jer fri inden jeg kan give jer videre til jeres retmæssige modtagere. I tåler nok at blive læst igen. Jeg tåler nok at fornemme jer igen, når jeg ser udtrykket i ansigtet på jeres læsere. Hvilken salighed det er at overbringe jer, at føre jer i mål. Mens torpedoer sværmer i V over jeres læseres firkantede hjerter. Men sådan er min pligt. At bringe ord fra én til en anden, at forskønne verdenen med mening, med tanker, med budskaber, med hemmeligheder og glædesudbrud. Som brødristere i verdenens underlivsakvarium dykker I efter mere, uanfægtede af hvem der har fanget jer og med hvilket formål. Smukt.

[fortsættes næste side]

finde ro. Messer kan du flette ind når det passer. Han har glemt sine nøgler i den attachétaske, de tre fanger har med sig i elevatoren. Eller er det den? For Messers taske er sort, den i elevatoren brun. I hvert fald bliver det Messers mål at få de tre fanger fri, så han kan komme hjem.

Samtidig er det klart at de allieredes ankomst åbner op for nye muligheder; kontakt til opgangens øvrige beboere, for eksempel. Så lad spillerne bruge noget tid på at undersøge flere flugtveje, mens de nyankomne taler sig varme og spillerne får indstuderet deres relationer og meninger om hinanden. Vær i øvrigt opmærksom på at Oporoff og Messer er en sprængfarlig duo; det burde besværliggøre samarbejdet.

Tasker og kasser

Messers forbandelse er at tingene omkring ham ændrer sig. Han kan aldrig vide sig sikker på at noget forbliver som hidtil. Forbandelsen kommer blandt andet til udtryk gennem attachétasken i elevatoren. Det er ikke helt til at bestemme om den er brun eller sort. Den er en slags pandoras æske, der kan indeholde hvad som helst. Messers spiller kan måske nok redegøre for hvad han tror der er i den, men det holder – hans husnøgler undtaget – ikke stik. Da Messers motivation i scenariet er at få sine nøgler tilbage, er attachétasken vigtig; bare det at afgive koden til taskelåsen burde være en overvindelse.

Tasken er din improvisatoriske legeplads som spilleder. Senere i scenariet vil det være oplagt at visse bestemte objekter ligger i tasken, men derudover er du fri til at råde over dens indhold. Du kan bruge den som plotdriver ved at lægge forskellige rekvisitter i den, eller du kan bruge den som intrigemager ved at lægge inkriminerende sager i den. Det kunne for eksempel være fotos af Oporoff igang med at rode Messers lejlighed igennem. Det kunne være Colombines forlovelsesring. Eller en artikel om Oporoffs forældres død. Eller en ny aftalekalender til Mercedes. Eller måske bare nøgler til samtlige lejligheder i opgangen. Det er op til dig.

Hvad angår Colombines papkasse, så lad dig inspirere af **handoutet** bagerst i scenariet. Det eneste virkelig relevante i kassen er Eventyret om Riget uden Navn, men noget af kassens øvrige indhold kan også give anledning til rollespil.

[Volapykmanden fortsat]

[Pointen, tak] Volapykmanden er det forvirrede postbud, der holder så meget af ordene at han læser samtlige breve selv, før han giver dem videre. Han bekymrer sig ikke om hvem der har sendt hvad til hvem, men lever og ånder for de fantastiske budskaber der gemmer sig på papiret. Omgangen med ordene har desværre haft den virkning at postbudet ikke helt kan skelne længere. Ord er ord og giver per definition mening, uanset hvordan de er sat sammen i sætninger og på hvilket sprog. Sådan synes volapykmanden, og det gør ham til en svær mand at tale med.

KONGENS SØN

Fællesskabet er samlet. I strid mod resten af verdenen, men samtidig hinandens eneste allierede. Omend de er rede til at bryde deres lænker mangler de at forstå grunden til deres fangenskab. Netop på det punkt i historien falder en engel ned fra himmelen, en nøgen dreng med ét mål: at finde sin plageånd. Det viser sig at den nøgne dreng har mere til fælles med fangerne end som så. Det handler om et rige uden navn, om kongen over det rige og om et eventyr skrevet af en forelsket mand for mange år siden.

Drengen i elevatoren

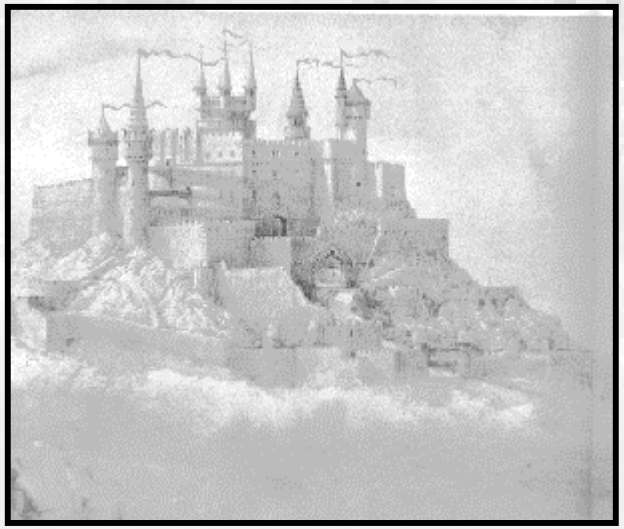
Når spilpersonerne har fundet sammen og er blevet enige om at redde de tre ud af elevatoren, sker noget uventet. Der lyder et øredøvende brag da halvdelen af elevatorens loft braser sammen og en nøgen dreng falder ned på metalburets gulv. Han kommer hurtigt på benene og kigger sig ivrigt omkring. Han studerer spilpersonerne én for én, rusker i elevatorens tremmer, siger nøgternt: ”Hjælp mig ud. Jeg har ord at veksle med kongen.”

Forespørgsler fra spilpersonerne resulterer ikke i meget. Drengen, der vel er 10-11 år gammel, synes optaget af sin egen fantasiverden. Faktisk nægter han at tale om andet. Han mener selv at han er retmæssig tronarving, og at han må forhandle med kongen i en fart. Han kan ikke uddybe hvilken konge over hvilket rige. Han ved ikke hvad han laver i dette hul, ej heller hvordan han er endt her, ej heller hvor han befandt sig førhen. Han fortæller at man har stjålet hans navn og hans retmæssige fremtid fra ham. Og han genkender straks spilpersonerne som ædle riddere. De må hjælpe ham med at genetablere freden i riget og redde sig selv fra kongens tyranni. Første led i korstoget er at komme ud af dette fangehul.

Hvem er drengen i elevatoren?

Kendt TV-stjerne præsenterer, med violincrescendo som underlægningsmusik: Hvad ved vi egentlig om det menneskelige sind? Hvad kan vi sige om sjælens spaltninger, veje og afveje. Kan det lade sig gøre at fortrænge sin fortid i sådan en grad, at den får et eget liv? Noget kunne tyde på det i tilfældet om drengen Eustache Toutseul!

I drengen Toutseuls fantasiforestilling er han arving til den aldrende Toutseuls trone. En sprudlende kreativ, fri, naiv, spontan og frem for alt elskende sjæl, fanget i en drengs krop, uden fremtid. For evigt låst inde i Eustache Toutseuls indre ensomme fængsel, indtil tilfældet en dag spiller dem begge et puds, og spøgelsesdrengen kommer til live. Eller gør han? Svært at sige med sikkerhed, svært at sige. Måske en reel eksistens, måske en manifestation, men hvad betyder definitionen? Drengen ved hvad der må gøres! Uden at kende sin fremtid, uden at kende sit navn, fornemmer han at man har låst ham inde og fornægtet ham livets sødme. Således higer han efter at blive genforenet med sit ældre modstykke, den fæle livsraner Toutseul. Forenes de to sjæle bliver de til ét, et væsen i harmoni med nutid og fortid, et menneske uden behov for at stjæle fra andre for at leve.



Men vil den onde konge mon tillade det? Naturligvis ikke. For Eustache Toutseul ved ikke andet end armod og ran, ensomhed og ulykke, monotoni og død og rutine og fremmedgørelse og seriøsitet og had og mørke. Eustache Toutseul ved nok at hans vej er at skære sig fri fra fortidens bånd, for at undslippe al den ulykke der ligger i de minder. Alt imens drengen rejser sin hær af riddere, som skal drage mod kongens slot, arbejder mørket og tiden for Toutseul. Drengen er underlagt manden, i sådan en grad at den unge tronarving bliver yngre og yngre, styrer mod glemslen. Sker dette, kære seer; skulle drengen blive til intet, opædt af kongens ondskab, vil Toutseuls magt blive evig.

Men hvad skal vi tro om dette? Hvad ved vi egentlig om det menneskelige sind? Kan det lade sig gøre at fortrænge sin fortid? Tør De vælge at tro andet, kære seer?

Ritualet

Drengens ankomst genererer vel en vis undren, efterfulgt af diskussion. Drengen synes fast besluttet på at overtale de fem til at drage mod kongens slot. Spilpersonerne er velkomne til at udfritte ham om dette og hint. Hvor meget drengen vil ud med er op til dig. Men overvej hvordan du vil rollespille det at drengen faktisk er en ung version af Eustache Toutseul. Måske kan du formidle den fysiske lighed mellem de to, måske har begge bestemte talemåder. Rollespil også drengens barndommelige naivitet, hans fantasi og forundring og spørgelyst. Spil ham som et spøgelse, der efter mange års fangenskab møder den virkelige verden.

Når drengen føler sig tryg hos spilpersonerne, tilbyder han at hjælpe dem ud, hvis de til gengæld vil følge ham i hans korstog. Han bliver for en stund stille, tænker sig grundigt om, fortæller så at han har brug for fire ingredienser. Han har ikke helt regnet ud hvad de skal bruges til; stemmerne fortæller ham kun det vigtigste.

Ingredienserne er:

- **en trosbekendelse udledt af Den Store Bog**
- **en sprittusch**
- **et stykke linjeret papir**
- **en nøgle**

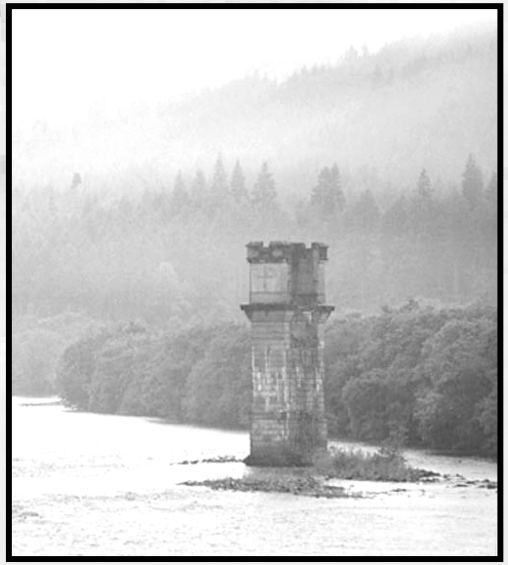
Spillerne er velkomne til at afskrive drengens forslag som nonsens, hvad det egentlig også er. Drengen finder bare på. Men når alle andre muligheder er undersøgt, er drengens ritual den sidste udvej.

Eventyret om Riget uden Navn

Den første ingrediens er det, drengen kalder for Den Store Bog. Med andre ord Eustache Toutseuls gamle eventyr om Riget uden Navn. Spillerne burde kunne lægge to og to sammen og finde de gulnede papirer frem (**handout 4**). Eventyret om Riget uden Navn er scenariets clou; det er ekstremt vigtigt for spillernes oplevelse af historien. For her finder de svar på en masse spørgsmål, samtidig med at eventyret peger frem mod scenariets klimaks. Med eventyret ændrer historien karakter, fra ren flugtaffære til episk konfrontation med en ond overmagt. Der er bare ét problem…

Ingen kan læse teksten. Ingen. Det burde udløse en naturlig reaktion: den eneste vi kender der kan forstå og formidle det uforståelige er… volapykmanden. Hvis ikke spillerne selv kan regne det ud, må drengen igen træde til og foreslå eksperthjælp. Han ved nok at det kræver en filosofisk budbringer at finde hoved og hale i Den Store Bog.

Så spilpersonerne må finde volapykmanden. Du og jeg ved at han er lige rundt om hjørnet, i gang med at sortere breve til næste opgang. Men hvordan kan spilpersonerne opstøve ham? Måske overvinder Oporoff sig selv og går udenfor for at spejde efter postbudet. Måske gør Mercedes et forsøg med mobiltelefonen (god fornøjelse).



Måske kender Bido hans rutine. Det er underordnet. Selvfølgelig kan spilpersonerne finde postbudet, og selvfølgelig kan postbudet læse eventyret. Faktisk vil det glæde ham usigeligt at få den store ære. Også selvom nogen i elevatoren må presse siderne så langt op ad gitterværket, så volapykmanden kan tyde de mikroskopiske tegn.

Lad os antage at alt dette lykkes. Volapykmanden indvilger i at læse eventyret op, og sært nok kan han tyde den mikroskopiske skrift uden at kløjs i det over hovedet. I så fald skal du, så teatralsk som muligt, læse **handout 5** op for spillerne. Husk: din oplæsning er scenariets vendepunkt, så gør dig umage.

Når det er gjort burde tingenes rette sammenhæng stå nogenlunde klart for hovedpersonerne, også selvom eventyrets slutning mangler. De ved nu at Toutseul er fjenden. De ved at han er drivkraften bag deres følelsesmæssige styrt. De ved hvad han har stjålet fra dem. Og de kan (formenlig) forestille sig hvem drengen i elevatoren er. Om der rent faktisk er et rige uden navn, en konge og et kongeslot er til gengæld ligegyldigt. For nu. Samtidig kan spilpersonerne undre sig over hvordan eventyret ender…

De øvrige ingredienser

Spilpersonerne mangler en sprittusch, et stykke linjeret papir og en nøgle. Det er meget frit hvordan spilpersonerne skal skaffe de ting, men her er nogle forslag som lægger godt op til spilpersonernes diverse traumer:

Sprittuschen kunne for eksempel ligge i Messers taske. Endelig bliver Messer nødt til at give sin kode til én i elevatoren, så de kan finde den nødvendige rekvisit frem. Ellers må spilpersonerne ringe på hos naboer og underboer og forhøre sig dér. Rollespil det hvis det er sjovt, eller il videre hvis spillerne vil videre.

Nøglen kunne også ligge i Messers taske. Det er selvfølgelig ikke en hvilken som helst nøgle, der skal til. Nej, den skal helst være en stor rusten gammeldaws en, sådan en til middelalderlige fangekældre. Mon ikke Oporoff har én liggende i sit støvede hjem? Igen er du fri til at trække pinen ud som du finder det bedst.

Det linjerede papir er en af siderne i Mercedes' kalender. Faktisk får spillerne brug for flere, men det ved de ikke endnu. Der ligger en symbolsk vigtig handling i at Mercedes må rive nogle af de få resterende blanke sider ud af sin kalender for at slippe ud af elevatoren.

Alt i alt burde jagten på ingredienserne være en overkommelig opgave. Værre står det til med udførslen af ritualet. For hvad pokker skal ingredienserne bruges til? Og hvad med trosbekendelsen? Hvilken bekendelse er det? Flere spørgsmål… Men vent, shhhh, stille; jeg hører dragen røre på sig.

Dæmonen viser kløer

Eustache Toutseul lugter komplot. I hans opgang har væggene ører, og Toutseul har hørt forræderiet. Det er på tide at træde frem fra skyggerne for at slå igen. Sådan tænker viceværten da han trykker på samtaleknappen ned til elevatoren.

Af rollebeskrivelserne fremgår det at Toutseul har en klemme på Bido, Oporoff og Mercedes. Han har det også på Colombine og Messer, men i overført betydning. Nu vil Toutseul indkræve sin gæld fra skyldnerne og så splid i sine fangers nyfundne fællesskab. Det har samtidig den virkning at spillerne får viceværtens sande ansigt at se. Hvis drengen ikke allerede har overbevist de fem om Toutseuls dæmoni, burde dette gøre det. Toutseul leverer sine pointer tørt, kontant og følelsesløst, i sin vanligt monotone stemme:

Toutseuls tale
”Til de tilstedeværende ved elevatoren: jeg er i besiddelse af følgende informationer, som kunne have interesse for visse af jer. Jeg skal for det første informere herr Oporoff om, at jeg tolker hans nuværende inaktivitet som et brud på de løfter om betaling, som han med mig har indgået aftale om. Såfremt herr Oporoff kontakter mig snarligt og med øjeblikkelig virkning genoptager sine funktioner i forbindelse med herr Messers lejlighed, kan vi udarbejde en plan for hans fremtidige indsats. Ellers betragter jeg samarbejdet som ophørt, og jeg må se mig nødsaget til at ekspropriere herr Oporoff øjeblikkeligt.
Til frøken Mercedes må jeg meddele, at jeg efter lange og træge forhandlinger med hendes arbejdsgivere og forretningskontakter har indgået aftale om, at frøken Mercedes snarligt genoptager den planlagte mødefrekvens. Overholdes næstkomne aftale i frøken Mercedes’ adressebog ikke, må hun betragte sig som afskediget med øjeblikkelig virkning.
Til herr Bido: Vær så venlig snarest at reparere elevatoren. Der er blevet indgivet klager fra elevatorselskabet om at den skulle være i uorden. Når det er løst, beder jeg herr Bido notere sig de store mængder sne, der blokerer ejendommens hoveddør og hindrer fri passage for fodgængere uden for opgangen. Jeg ser mig nødsaget til at advare herr Bido om konsekvenserne af ikke at udføre førnævnte opgaver for ejendommens administration.
Og til min datter: Da jeg endnu ikke noterer mig fremskridt i dine forsøg på at bringe Toutseul slægten videre, har jeg ladet notarius Gorifax indføre det som et klausul i mit testamente, at mit bo post mortem skal overgå til vor regerings pulje for personlige bidrag til nedbringelse af udenrigsgælden. Medmindre du udviser vilje til ændring af dette mønster, vel at mærke.
Tak, og fortsat god dag til alle.”

Det er op til dig om du vil læse op eller bare lade dig inspirere af ovenstående. Du er også velkommen til selv at finde på modbydeligheder. Pointen er at hamre på spilpersonernes svage sider og få dem til at overveje fornuften i deres plan. Det er nu spilpersonerne skal beslutte sig for at bryde med deres vante livsmønster. Scenariet lægger op til at det er lige præcis det, de skal.

Forandring fryder?

Toutseuls modangreb udløser formentlig overvejelser blandt spilpersonerne, for ikke at sige strid (mellem Oporoff og Messer). Når røgen har lagt sig er spilpersonerne ikke helt de samme længere. De har udviklet sig fysisk, sådan som de frygter det:

Colombine har mistet flere af sine træk, er blevet mat i huden.
Bido bliver mere og mere ét med elevatorens interiør, hans stemme svagere.
Mercedes’ telefon ringer konstant, kalendere vælter ud af hendes lommer, og omkring hende lyder en tikken fra tusind ure.

Messers tøj har ændret sig, og hans attachétaske er nu grøn. Taske, tøj og Messers personlige ejendele bliver gradvist mere ustadige, skifter for eksempel farve og form.
Oporoffs slåbrok er sort, og den gamle mand bærer en sort hætte. I slåbrokkens lomme ligger en pistol.
Drengen er blevet yngre, måske seks-syv år gammel. Hans taleevner er reduceret til korte sætninger og ord.

Meningen med forandringerne er dels at lægge pres på spillerne, dels at markere Toutseuls fortsatte jerngreb om dem. Du får bedst effekt ud af det hvis du nøgternt påpeger forandringerne hen ad vejen i stedet for at formidle det hele bastant på én gang.

Tegn mig en dør

Selvfølgelig vælger spilpersonerne at trodse Eustache Toutseul for at slippe ud af hans kløer. Naturligvis følger de drengen i elevatoren. Det er oplagt at drengens ritual skal gennemføres, men hvordan? Det skal det sådan her: Med sprittuschen skal én tegne en dør med et nøglehul på det linjerede papir, som skal låses op med nøglen. Inden døren åbnes skal trosbekendelsen reciteres. Trosbekendelsen er en enkelt bøn fra hver om hvad de forsager og tror på. I drengens tilfælde: Jeg forsager alderdommens tyranni, og tror på fortidens lys. Eller mindre rørstrømsk: Fuck Eustache Toutseul, jeg vil sgu leve mit liv. Så nemt er det. Og dog.

For først skal spillerne udtænke ritualet. Det kan i sig selv tage tid, særligt da drengen ikke længere er til megen hjælp. Dernæst skal døren og dens nøglehul tegnes, så de passer til nøglen. Eller spilpersonerne kan beslutte sig for at låsen er en universallås, der passer til alle slags nøgler. Under alle omstændigheder kan et enkelt forsøg nok ikke gøre det, så Mercedes må ofre flere sider af sin dyrebare kalender. Endelig skal trosbekendelsen reciteres; Toutseuls eventyr indikerer klart hvad der skal siges af hvem. Hvis du føler at de påtagede følelseserklæringer er for platte, så kan mindre også gøre det.

Summa summarum: Faktisk er det spilpersonernes vilje til forandring der er nøglen. Så længe du mener at den kommer til udtryk, og så længe de forskellige ingredienser kommer i brug, så lad spillernes fantasi diktere deres flugt.

PS: Det er smukt, hvis du har de tre ingredienser med til spillerne i 'hardcopy'.

Bidoklausulen

I forbindelse med den endelige flugt fra elevatorfængslet kan Bido spille en afgørende rolle. Bidos mål i scenariet er at finde mening, og indtil videre er den mening Colombine. Af rollebeskrivelsen fremgår det at Bido har lovet sig selv afklaring om sin kærlighed til Toutseuls datter. Det betyder at han kan nægte at forlade elevatoren, så længe hun ikke har givet ham svar på tiltale. Selvfølgelig lægger scenariet op til at samtlige spilpersoner skal konfrontere Eustache Toutseul, men afhængigt af Bidospillerens tolkning er det en reel mulighed, at han vil vælge at forblive i elevatoren. Hvis det er hans valg efter forhandlinger med Colombine, så lad det være sådan.

KONGENS FALD

Riget står for fald. Kongens fanger er brudt ud af et årlangt fængsel og truer med at vende sig imod ham. Forude venter Riget uden navn, kongens palads, en nødvendig konfrontation… og en umulig beslutning. Skal kongen dø så hans undersåtter kan blive endeligt fri? Eller er der en vej ind til det blødende hjerte, som kongen så længe har forsøgt at undertrykke?

Livet efter døden

Når ritualet er gennemført kan de fire fanger i elevatoren åbne døren (vi skider på om den vitterligt er der eller bare er en tegning på et stykke papir) og træde ud på trappen. En endelig konfrontation med Eustache Toutseul venter forude. For det burde stå klart for spillerne at de reelt endnu er viceværtens fanger. Omend spilpersonerne har smedet deres egne lænker gennem et helt liv, har Toutseul strammet dem og lagt lås på. Spørgsmålet er om den eneste måde at gøre sig fri af fangevogteren er at dræbe ham.

Riddere i et rige uden navn

Første sal til højre. Eustache Toutseul, vicevært, står der på døren. Colombine kan låse op med sin nøgle, spilpersonerne kan hamre døren ned, eller de kan tegne en ny dør på Mercedes' papir. Så snart de seks personer træder indenfor i Toutseuls rige, træder de ind i deres mørkeste drøm. Det er et mareridt der også giver sig udslag fysisk. For spilpersonerne og den lille drengs forvandling er nu fuldbyrdet. I Toutseuls verden er de underkuede hjerteløse skaller, skygger af sig selv:
Drengen er nu omtrent fire år gammel og hans ord giver ingen mening længere. Ellers er han stadig lige målrettet.
Colombine er en full-size porcelænsdukke med store livløse øjne, marmoreret hud, tykke fletninger, iklædt plisseret nederdel og sorte laksko. Hun har mistet sine træk.
Bido er væk, ét med resten, en usynlig entitet. Hans stemme er en utydelig hvisken.
Mercedes er pakket ind i kalenderpapirer, og telefoner ringer konstant omkring hende.
Messer skifter hele tiden tøj, hår, udseende. Omkring ham ændrer verdenen sig, mens opråbere i det fjerne brøler citater fra Ting og deres Værdier.
Oporoff er iklædt sort skurkekostume. På sig bærer han et arsenal af pistoler, knive, granater. Han efterlader et blodigt spor bag sig. Han formår kun at tale i one-liners.

Toutseuls rige er dystert, dunkelt og livløst. Da spilpersonerne træder ind af døren breder et koldt mørke sig omkring dem. En stærk lugt af pomaderet alderdom rider på en stærk vind, der suser om de seks riddere. Det er som om verdenen udvider sig, får nye proportioner. Det er ikke længere til at bestemme hvad der er bord, hvad der er vissen busk, hvad der er gulvtæppe og hvad der er støvet jord. I horisonten emmer et trist gråligt lys fra indgangen til Toutseuls inderste kammer. Bagude smækker døren i, og spilpersonerne er tabt i viceværtens sortsyn.

Toutseuls garde

Som nævnt er det op til dig, hvor meget du vil gøre ud af spilpersonernes rejse mod kongens tronsal. I fald du vil give spillerne symbolsk modstand, foreslår jeg at du spiller eventyrsymbolikken fuldt ud. Det *kunne* for eksempel være sådan her:

Stræk elastikken

Som spilleder har du total indflydelse på afviklingen af scenariets klimaks. Du, jeg og spillerne ved alle hvordan det skal ende. Men det er op til dig hvor meget spilpersonerne må igennem, før de når dertil. På den ene side kan det være tilfredsstillende for spillerne at bekæmpe de dæmoner, de har sloges med hele deres liv. Det forlænger rejsen til kongens tronsal, men fungerer symbolsk godt. En gang for alle kan Messer hamre sin materialisme i jorden ved at smide Ting og Deres Værdier ad helvede til. Omvendt kan du afkorte vejen til tronsalen ved at springe den slags unødige dikkedarer over og gå direkte til den endelige konfrontation. Det kommer an på tiden, på din fornemmelse for spillernes interesser og på din egen lyst.

Elastik er der også i din præsentation af riget uden navn. Reelt træder spilpersonerne bare ind i Toutseuls lejlighed. Men lejligheden er også det opdigtede fantasirige fra eventyret. På samme måde er Toutseul både konge på en trone og vicevært i en røggrøn lænestol, hans personlige garde både riddere i panser og plade og kalendere, telefoner, bøger, sne og TV-helte. Lejligheden er et dunkelt og dødt rige, der vil suge livet ud af spilpersonerne. Men du må selv om hvordan du vil vægte det surrealistiske i forhold til det virkelighedsnære i klimakset

[Bido] Da spilpersonerne træder ind i Toutseuls rige blæser det op til storm. Snart begynder en grålig sne at hvirvle omkring de fem riddere og drengen. Øjeblikke senere er landskabet dækket af enorme gråhvide dynger, som gør enhver fremdrift umulig. Desuden er det nu begyndt at regne med snavsede tallerkener. Det er selvfølgelig Bido der skal tage tørnen… hvis ikke han modsætter sig.

[Mercedes] Men situationen spidser til. Bagude lyder en tordnen fra tusind og atter tusind hestehove. Forretningsfolk på hesteryg skyder sylespidse penne og papirclips mod spilpersonerne, med Mercedes' far i front. De nærmer sig hastigt og truer med at indhente den lille gruppe… medmindre Mercedes' kan lægge en hurtig flugtplan og Bido skovler til.

[Messer] Men se! Derovre! En grotte. Gruppen når i sidste øjeblik frem, ganske som rytterne bag dem gør klar til at trække kontrakter frem. Grotten viser sig at være Messers barndomshjem. Sparsomt møbleret, kold og mørk. En dør leder videre ud af hulen, men den er låst. Omkring i hjemmet sidder Messers familie og tigger spilpersonerne om penge. De lover gruppen nøglen til døren, hvis Messer vil læse bare en smule op fra Ting og deres Værdier.

[Oporoff] Når spilpersonerne på den ene eller den anden måde har erhvervet sig nøglen, træder de ind i en filmkulisse. Den ligner til forveksling Oporoffs gamle hjem. I dobbeltsengen ligger Oporoffs mor med sin elsker, da Oporoff senior træder ind med et baseballbat i hånden. Medmindre Oporoff undværger det, tæver faderen moderen og elskeren ihjel. Siden går han løs på spilpersonerne, med tilråb som 'Pas jer selv!' og 'Gå ind på jeres værelser!'.

[Colombine] Da spilpersonerne endelig når frem til tronsalens forhal, mødes de ved dobbeltdørene ind til Toutseul af to spøgelser; Colombines mor Esposita og denfordrukne tante Penelope. Esposita ser slidt, træt og gammel ud; så meget at tanten må holde hende oppe. Begge trygler de spilpersonerne om ikke at gå ind til Toutseul. Esposita henvender sig til sin datter og bebrejder hende for hendes fars ulykke og sorg. Hun tigger hende om at vende om. Mens Colombines mor trygler, truer tante Penelope. Colombine har forvoldt tilstrækkelig skade; hun styrer mod sin egen afgrund; bla bla bla.

Hans endeligt

Efter en lang færd når ridderne og den lille dreng (minus eventuelt faldne?) frem til tronsalen. På sin trone sidder kongen selv og sipper af sin te, mens mørke skygger danser rundt om spilpersonerne. Ved Toutseuls side står andre af opgangens beboere og stirrer tomt ud i luften, som var de tryldebundet af viceværtens magt. Sandhedens time.

I udgangspunktet skal Toutseul portrætteres fra sin mest dæmoniske side. Han truer spilpersonerne som var de hans undersåtter, han lover bål og brand hvis ikke de makker ret. Samtidig er viceværten slesk, forsøger at overbevise spilpersonerne om at de skal leve deres liv videre som hidtil. Men han gør det på en skurkagtig måde, så ingen kan være i tvivl om hans mørke intentioner. Det gør han indtil han tvinges på retræte af spilpersonernes angreb. Scenariet lægger op til flere muligheder:

Forsoning: Colombine klager sin sorg og nød, plæderer for faderens kærlighed. Toutseul fortæller om tabet af sin kone, om at han altid har bebrejdet sin datter det, om at han selv aldrig opnåede sine forældres accept og kærlighed. Colombine overtaler ham og Toutseul bryder sammen.

Forening: På vegne af drengen fortæller spilpersonerne at Toutseul har skåret båndene til sin fortid. Han må se den i øjnene for at leve videre, han må blive genforenet med drengen i elevatoren. Toutseul mener derimod at han er tjent bedst ved at skære de sidste bånd til barndommens og ungdommens sorg. Spilpersonerne overtaler ham og Toutseul og drengen bliver ét. Toutseul bryder efterfølgende sammen.

Accept: Spilpersonerne plæderer i samlet flok for at Toutseul må acceptere at sorg fører sorg med sig, og at der intet godt kan komme ud af hans terror. Han må indse at han ikke kan kontrollere alverden og snarere vende blikket indad. Toutseul nægter hårdnakket, forsvarer sig med at kontrol er det eneste han har tilbage. Spilpersonerne overtaler ham; det fører til enten forsoningen eller foreningen ovenfor.

Død: Det mest usandsynlige udfald. Spilpersonerne (i særdeleshed Oporoff) kan vælge i afmagt at slå Toutseul ihjel. Det vil ganske rigtigt frigøre fire af de seks. Men for Colombine og drengen hjælper kun viceværtens accept. Dør han, dør også drengen i elevatoren, og Colombine efterlades som en hul skal.

Klimakset skal spilles som en gradvis nedbrydning af Toutseuls parader. En for en forsvinder hans undskyldninger og forsvar og benægtelser og fortrængninger. Så småt bryder spilpersonerne gennem viceværtens panser, ind til den ulykkelige fortid som han har brugt en menneskealder på at glemme. Som det sker, genvinder hovedpersonerne deres menneskelighed, mens Toutseul skrumper ind til skind, ben og rynker.

Epilog

Alt efter hang til følelsesladede moraler kan du lade scenariet ende på to måder (endda begge hvis du vil) Spilpersonerne – måske med undtagelse af Colombine (drengen formodes at være blevet fysisk genforenet med Toutseul) – vender sig om og går ud af lejligheden. Da de kommer ud hører de lyden af elevatoren, der går igang igen og kører ned til Stuen. Alternativt kan du lade en hulkende Eustache Toutseul fortælle spilpersonerne slutningen på eventyret om Riget uden Navn, som følger:

Sådan blev det at kong Toutseul af slægten Toutseul i mange år regerede et dødt rige. Stadig fornægtet den altomfattende ro, som han så ivrigt håbede på. Dette trods kongen vedblev at tilfangetage sine undersåtter og æde deres drømme. Som tiden gik steg uroen i paladset. Kongen sov sjældent trygt, men når han var vågen var han dobbelt så ond. Med ild søgte han at fordrive sin fortids dæmoner. Men en nat kom dæmonerne ikke desto mindre til ham og hviskede i hans ører. Din tid er ovre, Toutseul. Slaget er tabt. En dag bryder dine fanger løs af deres lænker og æder dig, Toutseul. Kan du tåle at se din fortid i øjnene, når de viser dig den?

Morgenen efter beordrede Toutseul sin garde at fængsle de største trusler, låse dem inde i rigets allerhøjeste tårn og ituslå nøglen. Men Toutseul glemte at tårnet netop var det, hvor han for mange år siden havde forbandet sin ulykke og forkastet sin fortid. Derved vækkede han noget, som hidtil havde sovet i de fem slaver. En kampånd. Det endte for kongen som han havde frygtet. Med fornyet gejst brød fangerne ud, kæmpede sig frem til kongens inderste gemakker og satte ham kniven for struben. Toutseul så for sit indre øje en æra ende og en ny begynde; et usikkert anarki. Hans inderste kæmpede imod, men forgæves. Langt om længe havde fortiden indhentet Eustache Toutseul. Da han så sit emperium falde i grus sukkede den gamle konge sagte, kiggede ned, lod sin krone falde til gulvet og sagde: I er fri