Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Meskalin

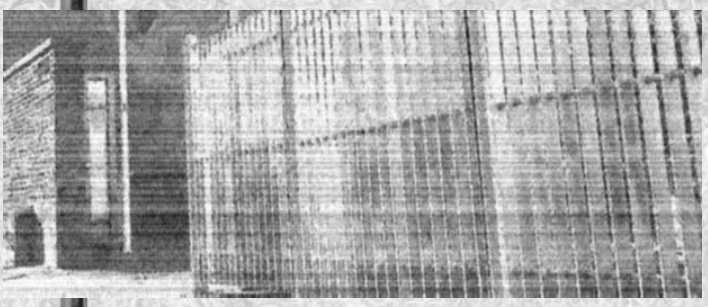
Arrangøroplæg

Indholdet

Scenariet er opbygget af tre dele. Den første del er oplægget til arrangørerne hvor du kan læse hvad scenariet går ud på, få gode råd til afviklingen samt finde en rekvisitliste med mere.

Den anden del er oplægget til spillerne. Hvert spilleroplæg indeholder et generelt oplæg til Meskalin samt selve rollen og en Transmission fra Senderen.

Endelig består den sidste del af scenariet af et appendix, der blandt andet indeholder et afsnit hvor du kan få et indblik i nogle af forfatternes tanker med scenariet. Her finder du også billedmateriale og andet til brug under scenariet.



Meskalin er skrevet til uropførelse på rollespilskongressen Fastaval 2003 i Århus.

Scenariet er skrevet af Martin W. Jürgensen og HC Molbech.

Fotos, grafik og layout står HC Molbech bag. Billedmateriale er Martin W. Jürgensens værk.

Brødteksten er sat med Eurostile Roman og overskrifterne er sat med Upsilon Extended.

Indholdsfortegnelse

Arrangøroplæg

Indholdet 2
Indholdsfortegnelse 2
Foromtale 3
Facts om scenariet 3
Synopsis 4
Settingen og de fysiske rammer 5
Club Meskalin 6
Personalets roller 6
Spillernes roller 7
Handlingen 8
Afviklingen 9
- Briefing 10
- Afsnit 1 - Forundringen 11
- Afsnit 2 - Kærligheden 12
- Afsnit 3 - Vreden 13
- Afsnit 4 - Valget 13
- Debriefing 15
- Huskeliste 15

Indretningen af lokalerne 16
- Generelt 16
- Baren 16
- Galleriet 17
- Billedsalen 17
- Loungen 18
- Andre muligheder 18

Rekvisitliste 19
Birolle: Senderens kirurg 20

Spilleroplæg

Oversigt over indholdet i spillermaterialet efterfulgt af de 40 spilleroplæg.

Appendix

Billedmateriale til brug under scneariet samt afsnittet **Bag om Meskalin**, hvor vi præsenterer nogle af overvejelserne bag scenariet og fortæller lidt om hvordan Meskalin blev til.

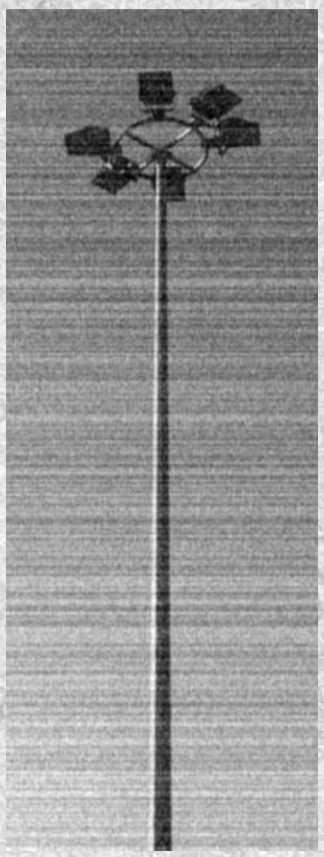
Foromtale

Meskalin

Tredje transmission 8 år siden
Fjerde transmission 4 år siden
Det endelige kald er kommet
Voldsomt...
Statisk...
Støjende...

En fragmenteret historie om Senderen
Af HC Molbech og Martin W. Jürgensen

Type: Karakterbaseret stemningsbillede
Setting: Nutid i Berlin
Antal deltagere: 40
Aldersgrænse: 18 år



Facts om scenariet

Meskalin er et meget fleksibelt liverollespilsscenarie, der kan afvikles med op til 40 spillere. Derudover er der 1 birolle og 2 spillende arrangører.

Rollerne er skrevet så der er 20 manderoller, 10 kvinder og 10 intetkøn, der kan spilles af både mænd og kvinder. De starter alle uden indbyrdes relationer og er til fri fortolkning.

Fraværet af relationer gør blandt andet også at scenariet uden større problemer kan afvikles med færre deltagere end de 40 hvis man bliver ramt af afbud eller får for lidt tilmeldinger.

Selve afviklingen varer cirka 4 timer, hvortil skal lægges godt en time til briefing og debriefing. Dertil skal lægges en del tid til det praktiske arbejde med opstilling og med at skaffe rekvisitter.

For at lette dette arbejde, indeholder scenariet lister over hvilke rekvisitter, der skal bruges hvor, samt råd til hvor de skaffes. I appendixet er desuden det billedmateriale, der anvendes som udstillingskunst, så det ikke skal skaffes.

Meskalin er skrevet med en bestemt lokation for øje, nemlig en dansk folkeskole hvor man har 4 klasselokaler og et fællesområde eller et gangareal til rådighed under en rollespilskongres.

De praktiske råd til afviklingen er derfor rettet mod denne lokation, men scenariet vil også kunne afvikles fx i en bunker eller trives med ændringer i både lokalerne og rollernes funktion.

Materialet på disse sider er forfatternes oplæg til hvad Meskalin er. Brug det der kan bruges, bliv inspireret og skab selv en god fortælling derudfra.

Synopsis

De 40 roller i fortællingen kender ikke hinanden på forhånd, men har det til fælles at de på forskellige tidspunkter i deres liv har været i kontakt med Senderen. For nogle har dette været en traumatisk oplevelse, mens det for andre har været en forløsning.

Tilsyneladende er det endelige kald nu kommet og af årsager ikke kendt af dem selv, har de alle fundet ned i en bunker under Berlin. Her konfronteres de med hinanden og spørgsmålet om hvem eller hvad der har udsendt de signaler, der har drevet dem gennem livet.

Historien er opdelt i fire afsnit af cirka en times varighed. Adskillelsen mellem de fire afsnit markeres med arrangørstyrede stemningsskift i lys, billeder og musik samt i starten af sidste afsnit også med introduktionen af en birolle. Alt dette er Senderens værk.

Senderen vil desuden løbende kontakte spillerne med transmissioner, der på forhånd er beskrevet i deres rolleoplæg. Dermed fungerer de som Senderens redskaber for hinanden uden at kende til meningen i deres transmissioner.

Eksempelvis kan en person på et tidspunkt pga. transmissionen udføre en handling som andre personer vil få mening ud af, mens afsenderen måske ikke selv forstår noget.

Scenariet kan således opfattes som et formeksperiment hvis formål lige så meget er at skabe basis for refleksion, såvel som det er at basere sig på indlevelse i de karakterbaserede, fragmenterede og forhåbentligt vedkommende historier udfra de mange forskellige karakterer, deres angst, glæde, forventninger og spørgsmål om hvad Senderen egentlig er.

Scenariet giver som udgangspunkt ikke noget svar herpå, og det er da heller ikke meningen at en forklaring skal findes. Der etableres blot nogle rammer for fortællingen som med historiens fire afsnit og oplæggene til spillerne.

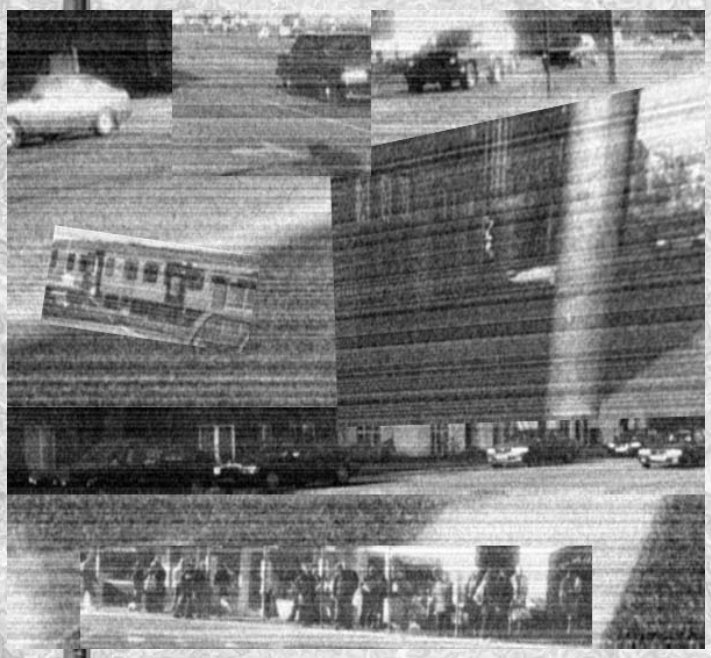
Det betyder dog ikke at scenariets "udfald" eller rollernes personlige historier nødvendigvis er underlagt disse rammer. Fortællingen er åben, ufuldstændig og kan for så vidt ende med totalt at blive dekonstrueret via spillernes refleksioner og handlinger.

Det helt centrale i scenariet er at der netop ikke er en samlende fortælling eller et endeligt mål. Nærmere må Meskalin opfattes som en fragmenteret fortælling hvor det er hver enkelt interaktion mellem spillerne, der er det eneste vigtige - den nærværende historie, der skabes lige nu og her i interaktionen med et andet menneske.

Det handler om at få spillerne til at gribe nuet og selv skabe mening i den personlige fortolkning af deres rolle, de relationer, de skaber til de andre roller, samt at få en oplevelse i den fortælling, alle de små fortællinger til sammen skaber.

Spillerne bliver i løbet af scenariet udsat for et væld af forvirrende, frustrerende og måske meget usammenhængende oplevelser.

Som tingene bygger sig op, vil det til sidst sandsynligvis virke helt naturligt indenfor den opbyggede stemning og fortællingens forløb at der sker ting, der normalt ville virke surrealistiske og absurde.



Måske vil det få spillerne til at tænke tanker, der med tilsvarende absurditet forsøger at skabe mening i galskaben.

Måske får det dem til at tænke tanker og gøre ting, der efter scenariet giver dem rum for refleksion over det absurde i livet som dem selv.

Scenariet kan således også ses som et frivilligt redskab til at sætte tanker i gang for deltagerne, lige så meget som det kan ses som et liverollespil, der underholder og fortæller en historie med 40 forskellige og fragmenterede fortællinger.

Hvad deltagerne og du som arrangør får ud af Meskalin er med andre ord en helt individuel sag. Grib fortællingen og gør den til din egen!

Settingen og de fysiske rammer

Meskalin foregår i en bunker under Berlin. Bunkeren er blevet indrettet til en klub hvor der er en bar og nogle lokaler, der blandt andet er indrettet til at fremvise kunst og til alment ophold for klubbens gæster.

En god lokation for at afholde Meskalin er naturligvis en bunker, men scenariet er skrevet med henblik på at blive afviklet på en skole. Hvordan lokalerne rent faktisk indrettes, er meget op til de fysiske rammer, der er til rådighed.

I det følgende tager vi udgangspunkt i en folkeskole hvor der bliver stillet 4 klasselokaler og et fællesområde til rådighed for scenariet. Fællesområdet kan være et regulært fællesrum som i en klyngestruktur eller det kan være enden af et gangareal med lokalerne placeret på den ene side af gangen.

En klyngestruktur er at foretrække, da det naturligt giver et godt stort fællesrum, spillerne kan samles i, og som kan fungere som det centrale sted i klubben. Har man i stedet en lang gang, må man forsøge at udnytte enden af gangområdet så det på tilsvarende vis giver et godt fællesrum hvor baren kan ligge som det centrale i klubben.

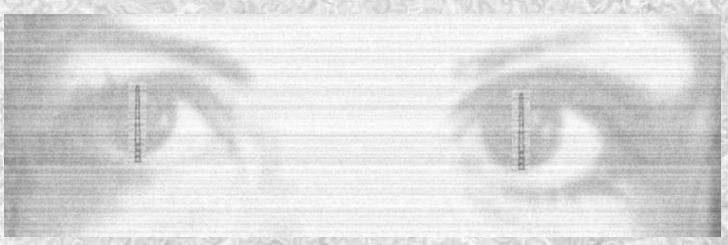
Club Meskalin

Klubben hedder "Club Meskalin" og ejes af bartenderen **Victor Fleck**. Han startede den for et par måneder siden hvor det lykkedes ham at få tilladelse til at bruge bunkeren. Hans målgruppe er de unge bohêmer og de trendy nyrige, der er vilde for at opsøge specielle steder - og hvor ellers har man set en klub langt nede i en bunker?

Victor er ejer og står for driften af klubben, men til at hjælpe sig, har han ansat **Juri Roikonen**, en finne, der har boet mange år i Berlin. Juri brænder for at gøre Club Meskalin til et sted hvor alternativ kunst fra lovende nye kunstnere kan udstilles og hvor klubben kan fungere som et rigtig godt mødested for kunstnermiljøet.

Klubben er indrettet så den har en bar med tilstødende galleri og en sal hvor der udstilles billeder, samt en lounge hvor der vises video og hvor man kan sidde og slappe lidt af væk fra baren.

Det er især Juri, der har stået for indretningen og ham der har alle idéerne hvor Victor mest bare er interesseret i at få en populær klub og tjene penge. Den daglige arbejdsfordeling er at Victor passer baren, mens Juri tager imod gæster ved døren og hjælper Victor med diverse ting.



Personalets roller

Spillerne indtager rollerne som gæster i klubben, mens to arrangører indtager rollerne som klubbens personale: Victor og Juri. Da spillerne naturligvis er interesserede i at finde ud af hvad der foregår, vil de helt sikkert konfrontere arrangørerne i deres roller som personale. Det er derfor af yderste vigtighed at der tænkes over hvordan man tackler denne interaktion.

Man kan således nemt forestille sig at spillerne vil spørge hvorfor der pludselig bliver skiftet musik og lys i forbindelse med overgangen til et nyt afsnit i fortællingen. Man kan for den sags skyld også forestille sig desperate spillere, der går til yderligheder og låser Victor og Juri inde i et af lokalerne med krav om at få en forklaring.

Det mest optimale er faktisk hvis det kan lykkes arrangørerne i deres roller at undgå alt for meget interaktion med spillerne, så de nærmest glider i baggrunden. En god måde at sikre det på, er at virke som om man er i samme situation som spillerne og faktisk ikke aner hvad der foregår.

Så når Victor eller Juri pludselig tænder stroboskop-lyset og skifter musik, vil det være en hændelse de ikke selv kan forklare, på lige linje med når spillerne under Senderens indflydelse gør noget, de ikke selv er herre over.

Spillernes roller

Da rollerne ikke kender hinanden i forvejen, er det principielt set ikke afgørende at det i det hele taget er alle roller, der bliver spillet. Det er heller ikke vigtigt at der er et fast antal mande- eller kvinderoller i spil. Er der et lavt antal tilmeldinger eller en hel skæv kønsfordeling i forhold til rollerne, er det ikke nogen katastrofe.

10 af rollerne er helt kønsneutrale, så uden modifikationer kan man altså være 10-20 kvinder og 20-30 mænd. Er det ikke dækkende, kan man vedlægge en seddel til spilleren hvor der står at navnet er et andet og at man skal se bort fra kønsreferencer. Det er næsten problemfrit ved de fleste roller.

Med hensyn til hvad rollerne skal give sig til, er der ikke opstillet personlige mål, relationer eller lignende, de kan kaste sig over ved spillets start. Nogle spillere vil måske finde dette frustrerende og give udtryk for det, fx ved briefingen eller før scenariet.

Denne frustration skal tages alvorligt, da den kan ses som et udtryk for at spilleren ikke ved hvordan rollen skal gribes an og dermed ikke vil få en god spiloplevelse. Det er spillernes egen opgave at skabe godt rollespil for sig selv, men det er også arrangørernes ansvar at hjælpe dem på vej.

Hvis en spiller er vant til rollespil hvor målene ligger mere eller mindre klart definerede på forhånd og har svært ved at tackle en rolle, der eksempelvis primært er en usammenhængende serie af stemningsindtryk, er det arrangørernes ansvar at hjælpe til med at gøre det meningsfuldt for spilleren.

I spilleroplægget og i rolleoplægget har spilleren fået idéer og indtryk, der gerne skulle hjælpe en del på vej. I samtale med spillere og til briefingen kan det hjælpes endnu mere på vej ved at pointere at det netop ikke er meningen at de skal have fast definerede mål og relationer til deres omverden.

Oplægget til deres rolle fungerer som inspirationskilde til at fange en stemning, de kan sætte sig selv i når spillet går i gang.

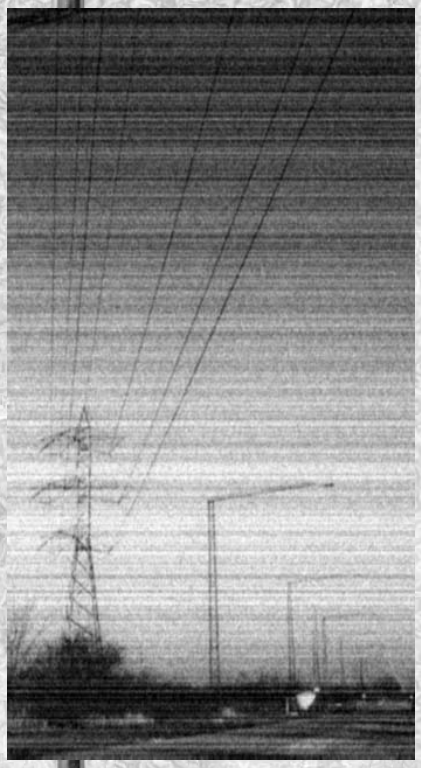
Når scenariet starter, træder deres rolle ind i ukendt terræn blandt ukendte mennesker. Det eneste, spillerne har at forholde sig til, er det de oplever i rollespillet i bunkeren og de interaktioner, de indgår i med de andre spillere.

Det er hvordan de håndterer det, der er det relevante, ikke at de på forhånd har noget meget konkret at forholde sig til som mål og personlige relationer, eller for den sags skyld viden om hvem de egentlig er og hvad de har lavet før. Det nytter ikke noget at have en komplet viden om hele ens fortid hvis man ikke kan leve sig ind i nuet.

Bliver det relevant for dem at inddrage ekstern viden som noget om deres fortid eller verden udenfor, må de improvisere lige så vel som de må improvisere når de danner sig indtryk af deres rolle og kaster sig ud i rollespillet ved scenariets start.

Handlingen

Men hvad så når nu rollerne ikke engang har relationer til hinanden på forhånd eller en "to do"-liste med personlige mål? Hvor skal handlingen så komme fra? De kan jo ikke bare leve sig ind i diffuse roller og rende rundt i fire timer og være forvirrede...? Jo, det kan de faktisk godt langt hen ad vejen!



Alle rolleoplæg er bygget op så de indholder en række temaer som spilleren kan fortolke på og gøre til en del af sin indlevelse i rollen. Disse temaer kan være så diffuse som lys, angst, støj, fornedrelse osv. eller mere konkrete som en beskrivelse af en barndomsoplevelse med et specifikt indhold. Hver rolle har altså flere mere eller mindre klare ting, der kan arbejdes med.

Derudover er der i rolleoplægget beskrevet en handling, man kan udføre på et valgfrit tidspunkt i løbet af scenariet hvis man vil. Disse handlinger fremprovokeres af Senderen og selvom de kan virke fuldstændig uforståelige for den der udfører dem, kan det muligvis give stor mening for andre hvis det fx minder dem om den førnævnte barndomsoplevelse eller passer på et af de andre temaer i deres rolleoplæg.

Endelig vil afsnit 1 starte med en arrangørstyret handling i form af velkomsten til klubben, ligesom afsnit 4 starter med introduktionen af en birolle og afsnit 4 (og dermed hele fortællingen) afsluttes med at Juri siger tak for i aften når den sidste scene har fundet sin egen slutning. Dertil kommer at der i øvrigt mellem hvert afsnit vil være skift i stemningen, der også kan lægge op til en del handling.

Alt i alt er der altså fastlagt en del mere eller mindre arrangørdrevne handlinger samt de 40 gange Senderen kontakter en af spillerne. Selv hvis spillerne primært går rundt og er forvirrede, vil der således hele tiden være noget, de kan være forvirrede over og prøve at skabe mening i.

Det må også forventes at der opstår kliker og fraktioner lige så vel som i det virkelige liv. Nogle falder mere naturligt i snak med nogen end med andre, og de forskellige grupper må forventes at komme med forskellige forklaringer på hvad der egentlig foregår.

Hvad spillerne vælger at foretage sig er meget uforudsigeligt, men det vil være højst mærkværdigt hvis de forskellige forklaringsmodeller ikke udmønter sig i en eller anden form for handling.

Man kan forestille sig at nogle begynder at lede efter en ren fysisk installation, at de anklager Victor for at fylde dem med stoffer i deres drinks, eller at nogen af dem overvejer at stikke af eller begå kollektivt selvmord for at kunne vågne op i den virkelige virkelighed hvor de er frit handlende individer igen.

Mulighederne er uendelige og der er som nævnt ikke nogen løsning eller en forklaring. Vil spillerne gøre noget, der tydeligvis vil få det hele til at bryde sammen, som fx at de alle sammen vil stikke af fra klubben, må det være op til

arrangørerne at improvisere sig frem og vurdere hvordan situationerne håndteres bedst.

Som udgangspunkt må man dog forsøge at lade initiativet være så meget som overhovedet muligt hos spillerne. Det er deres fortælling og dem, der må bestemme hvor den skal bevæge sig hen indenfor de rammer, der er givet i form af historiens fire afsnit, spilleroplæggene og de valg, de foretager.

Det er en klar mulighed at Senderen vha. indgriben fra arrangørerne tager kontrol over en spiller, men den type interaktion mellem arrangører og spillere bør som nævnt helst undgås og kun benyttes hvis en manglende indgriben af denne type er mere til skade end gavn for fortællingen. En sådan situation skal dog være meget ekstrem før den kan retfærdiggøres.

Spillerne har allerede mistet noget kontrol til Senderen i kraft af de fremprovokerede handlinger, der udføres i løbet af scenariet, men det er begrænset til at de kan undre sig over det og have personlige refleksioner over hvad pokker der sker med dem. Det vil fuldstændig ødelægge friheden i fortællingen og spillernes oplevelse af at være hovedpersoner hvis kontrollen over deres roller tages endnu mere fra dem.

Allerede når spillerne modtager rolleoplægget bliver de sluppet fri og får at vide at det er deres fortælling som de selv har ansvaret for. Når de går i gang med fortællingen oplever de et magisk frifrum med plads til improvisation, indlevelse og utænkelige handlinger, der bryder rammerne for fortællingen.

Tager man det fra dem igen ved eksempelvis at lave en mere eller mindre Sender- /arrangørkontrolleret scene midt i scenariet eller som afslutningsscene, er det som at udsætte dem for et afbrudt samleje. Hvis ellers spillerne bliver grebet af stemningen og fortællingen, skal de nok selv både kunne lave en spændende og medrivende historie og kunne føre historien til ende uden at have behov for hjælp.

Afviklingen

Afviklingen af Meskalin starter med en lang række forberedelser før scenariet, og det vil være uoverskueligt at gennemgå dem alle her. Der skal skaffes lokation, spillere skal tilmeldes, rolleoplæg uddeles og så videre.

Vi går ud fra at arrangørerne af Meskalin godt selv kan håndtere den slags, og vil i det følgende derfor koncentrere os om afviklingen af selve scenariet.

På de følgende sider vil vi derfor beskrive scenariets forløb som spillerne oplever det fra start til slut under selve afviklingen, dvs. hvad der sker mellem briefing og debriefing.

Briefingen

Det er en rigtig god idé at starte med en udførlig briefing af spillerne, da der som nævnt nemt kan være frustrerede spillere og spørgsmål til hvordan scenariet i det hele taget skal gribes an.

Start briefingen med at byde folk velkommen til Meskalin og fortæl dem dernæst stort set alt hvad de allerede har læst tidligere i spilleroplægget. Her står en masse om hvad de som spillere skal lægge vægt på og hvad scenariet "går ud på" for dem.

Det er især vigtigt at pointere at de selv er ansvarlige for deres fortælling og at de opfordres til at kaste sig ud i deres rolle, være til stede i interaktionen med de andre spillere og fokusere på netop øjeblikket. Har de i rollespillet behov for at inddrage baggrundsviden om verden udenfor, deres fortid eller lignende, må de improvisere.

Formålet med en sådan peptalk med vendinger som at de skal fokusere på øjeblikket, er at de så vidt muligt accepterer rammerne for fortællingen og i løbet af scenariet accepterer mere og mere mærkelige ting.

Koncentrerer de sig om indlevelse og improvisation i øjeblikket, vil de forhåbentlig få en rigtig god spiloplevelse hvor det absurde bliver normalt og de underlige hændelser undervejs på en eller anden måde giver en mening og deres personlige fortælling bliver vedkommende.

Udover at få vendt disse emner med spillerne, bør følgende praktiske spørgsmål også afklares:

- Sproget er dansk selvom scenariet foregår i Berlin.
- Der betales med rigtige danske penge i baren.
- Vil spillerne foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en for at gøre noget, må de improvisere sig frem til det ved evt. udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.
- Vil spillerne generelt foretage sig noget, der kræver abstraktion fra hvad de rent faktisk gør, må de improvisere eller lade være.
- Man gør således generelt hvad man gør, så vil man give en person en lussing, så gør man det. Man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Brug indfølingsevne til at afklare hvad de

andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.
- Arrangørerne er ligesom spillerne i roller hele tiden og det er således ikke muligt at gå "off-game" for at spørge dem om noget.
- Efter scenariet skal der ryddes op, og det er også spillernes ansvar at hjælpe til med det.

Når denne praktiske snak er slut, afsluttes briefingen med at genfortælle historien fra spilleroplægget om hvordan spillerne har forladt verden udenfor og er gået nedad og nedad i bunkerens støvede og fugtige mørke.

Få derefter spillerne til at placere sig i mørket i gangen udenfor spilområdet og gør klar til at sætte scenariet i gang.

Rekvisitter - Briefing

- Et lokale eller eventuelt gangområdet udenfor spilområdet.
- Personlige noter om hvad der skal siges til briefingen.

Afsnit 1 – Forundringen

Spillerne står nu i en stor forsamling i mørket udenfor indgangen til klubben. Da træder en sortklædt skikkelse med en sort maske frem fra mørket og siger noget i stil med: *"Ahhh.. Aftenens gæster er ankommet. Velkommen til Club Meskalin! Jeg er jeres vært Juri Roikonen. Lad os tænde lys i mørket."*

Herefter byder han den første gæst indenfor og rækker vedkommende et stearinlys i en lyseholder. Denne procedure fortsætter han med alle gæsterne, så alle træder indenfor i klubben med et tændt lys i hånden. Hvor de gør af det, må de selv finde ud af.

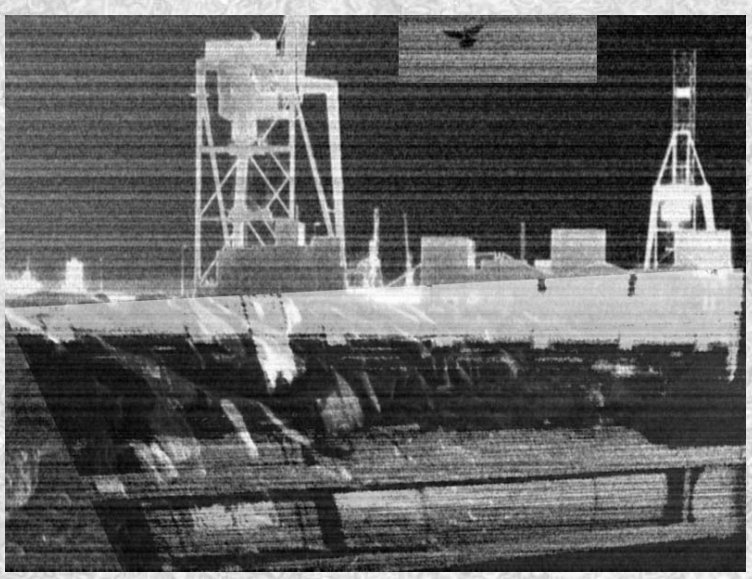
For Juri er det afgørende at gæsterne får en god kulturel oplevelse, og han ser det som en installationskunst i sig selv at de tænder lys i mørket og gør klubben til deres kunstværk for aftenen. Ja han kan såmænd finde på at sige direkte til gæsterne at de selv er en del af kunsten og at han synes det et fantastisk værk.

Når spillerne nu bærer lys ind i klubben, er det der møder dem umiddelbart et mørkt sted, I den modsatte ende af lokalet ser de et stort skilt hvor der står Club Meskalin ved noget, der vel må være en bar. Her står Victor også klædt i sort med en sort maske og er klar til at servere øl og drinks. Bag ham er en dør ind til hvad der må være barens baglokale.

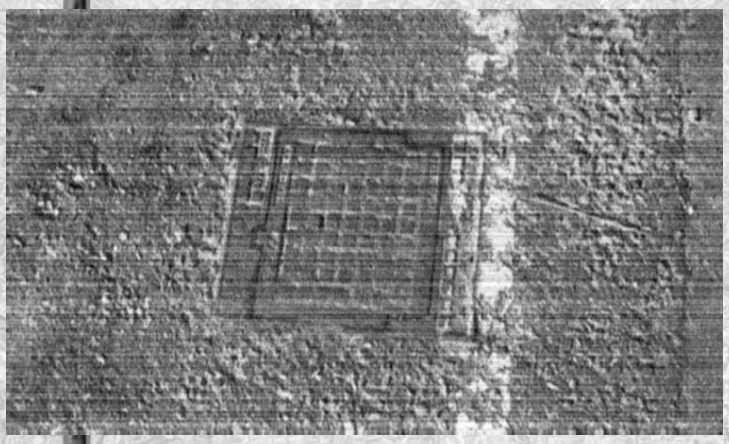
Der er et underligt grønligt lys i baren og sammen med den højst mærkværdige musik, der fylder lokalet, giver det stedet en meget underlig karakter. Det er som at komme ind i et helt andet univers hvor tingene tydeligvis ikke er normale.

Fra et af de tilstødende lokaler kommer der et flimrende lys og ved nærmere eftersyn viser det sig at der her står et fjernsyn og viser nogle underlige billeder. Udenfor lokalet hænger et skilt med ordet "Lounge".

Fra et andet lokale med navnet "Billedsal" anes anes også noget elektrisk lys og en svag summen af en



art. Det viser sig at være fra en overheadprojektor, der frydefuldt spyer et grotesk billede af en siddende fed orange skabning på grøn baggrund op på den ene væg. "Turbulens" står der skrevet over væsnet.



Det sidste lokale bærer navnet "Galleri" og herinde står stearinlys placeret så de oplyser nogle lidt bizarre tegninger, der mest af alt virker som børnetegninger, men som man alligevel kommer til at tvivle på hvad er.

Efter Juris velkomst er det nu op til spillerne at gå i gang med deres fortælling. Dette afsnit tjener som en opstart hvor spillerne lige så stille kan spille sig varme, komme ind i deres roller, lære hinanden lidt at kende og bruge et godt stykke tid på at undre sig over hvad pokker det er for et sted, de befinder sig og hvorfor.

Rekvisitter

- Udstyr til personalet i form af sort tøj, gerne jakkesæt, samt sorte masker. Maskerne kan eksempelvis købes hos en motorcykelforhandler.
- Indretningen af lokalerne - se senere.

Stemning og effekter

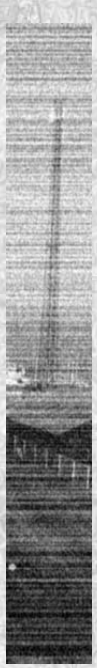
Lys: Grønt
Billede: Turbulens
Stemning: Spillerne kommer ind i et andet univers hvor det mærkelige hersker og det absurde bliver normalt
Musik: Mærkelig, abstrakt, uforståelig

Afsnit 2 – Kærligheden

Der er nu gået cirka en times tid siden den første gæst ankom. I baren blinker stroboskob-lyset nogle gange og der er en svag støj henover musikken, der så pludselig skifter samtidig med lyset. Ligeledes bliver billedet i billedsalen skiftet.

Disse hændelser er ikke så tydelige at alle spillerne nødvendigvis opdager dem, men nogle vil sikkert opdage skiftet hurtigt.

Historien begynder nu at tage lidt mere form, da det er i dette afsnit, man må forvente at Senderens kontakt til spillerne vha. transmissioner bliver tydelig. I første afsnit er der formentlig for meget at undre sig over, mens spillerne nu har vænnet sig til stedet og nogle derfor har overskud til at udføre deres handlinger.



Stemningen i klubben er varm og på en måde betryggende, men spillerne vil måske begynde at blive lidt utrygge alligevel, når de selv begynder at gøre mærkelige ting.

Stemning og effekter

Lys: Orange-rød
Billede: Taube
Stemning: Efter forundringen kommer roen og varmen, men kærligheden kan alligevel være faretruende
Musik: Varme, dybe mandestemmer, rolige baslyde, ildevarslende mod afsnittets slutning

Afsnit 3 – Vreden

Igen er der lidt støj og blinkende strobolys i baren og stemningen skifter igen. Denne gang er kontrasten mere tydelig, da musikken nu skifter til en mere massiv lyd.

I dette afsnit eskalerer antallet af kontakter fra Senderen formentlig og spillerne vil derfor efter al sandsynlighed udleve alskens følelser lige fra angst til vrede, frustration og måske endda håb for nogle.

Stemningen i lokalet skal gerne underbygge det ved især med det mørkerøde lys og den kraftfulde musik at skabe en følelse af at der nu sker noget intenst og måske endda give indikationer på at en mulig forløsning for det indestængte er på vej.

Stemning og effekter

Lys: Mørkerød
Billede: Erbittern
Stemning: Kærligheden afløses af dens bror, vreden, og de indestængte følelser presser sig på
Musik: Tungt, kraftfuldt, intenst, industrielt og massivt – ikke en skrigende, udadvendt aggresion

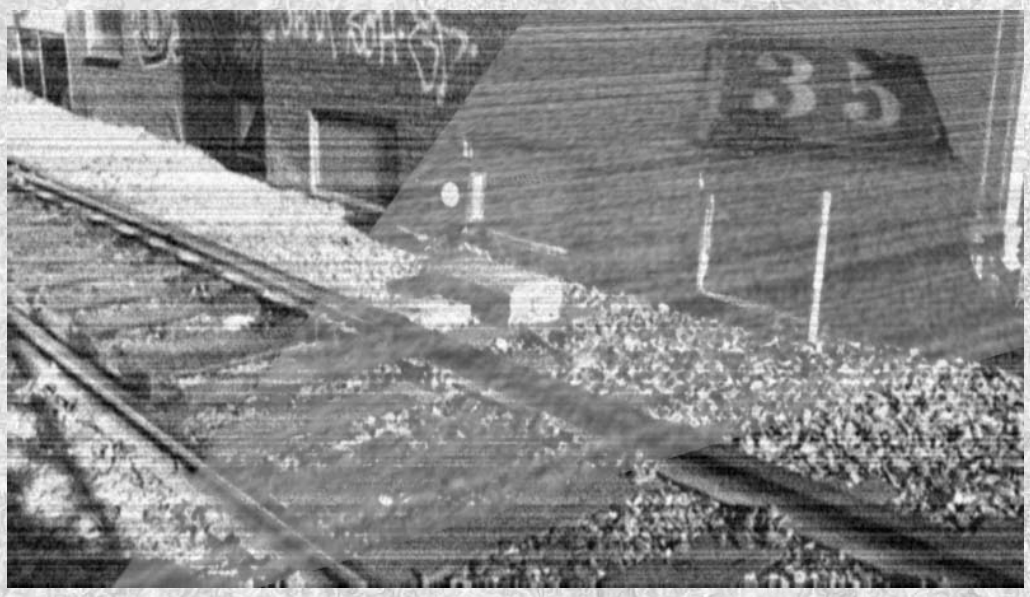
Afsnit 4 – Valget

Ligesom ved de tidligere skift mellem afsnittene, kommer der atter støj og blinkende lys - denne gang blot lidt længere og mere intenst. Lokalet fyldes da med røg og klubben ligger indhyllet i røg og mørke i et halvt minuts tid.

Da tændes det blå lys i baren og der toner pludselig et meget storladent stykke klassisk musik frem. Ind kommer nu en kirurg med en kurv i den ene hånd og et stort banner med en tegning af svulstig kvindefigur i den anden. Han går ind midt i baren og stiller kurven foran sig på et bord.

Måske er det bare det blå lys, men kirurgen ser meget bizar ud. Han bærer en operationsmaske, kittel og handsker, men den smule hud man kan se i hans ansigt afslører at han er fuldstændig glinsende sølvfarvet som var han lavet af metal.

Han retter sig op og siger til forsamlingen at han er kommet med en gave fra Senderen og at de nu må træffe et valg. Herefter vender han sig og går ud af klubben igen.



Tilbage står spillerne nu med kurven. Ved nærmere eftersyn viser den sig at indeholde en sølvfarvet dukke og en stor dolk. Det er nu fuldstændig op til spillerne at tolke på hvad det er, der ligger i kurven og finde ud af hvordan de skal reagere på det.

Måske mener de at det er Senderens barn og vælger at halshugge det. Måske vil de gøre noget helt andet alt efter hvordan historien har udviklet sig hertil. Måske udvikler der sig forskellige fraktioner, der vil kæmpe om retten til dukken. Måske har mange spillere valgt ikke at udføre deres Senderskabte handlinger før nu, så det til sidst eksploderer med den type hændelser.

Den resterende del af dette afsluttende afsnit drejer sig om at historien må finde sin egen afslutning. Der er på dette tidspunkt sket mange ting, der har sat mange forskellige tråde i fortællingen i gang, og hvordan de nu flettes sammen til sidst er helt op til spillerne.

Hvordan sølvdukken påvirker scenariets afslutning er ikke til at vide, men på et eller andet tidspunkt vil der formentlig opstå en situation hvor der fx bliver truffet et valg omkring dukken eller noget andet, der kan virke som en god afslutning.

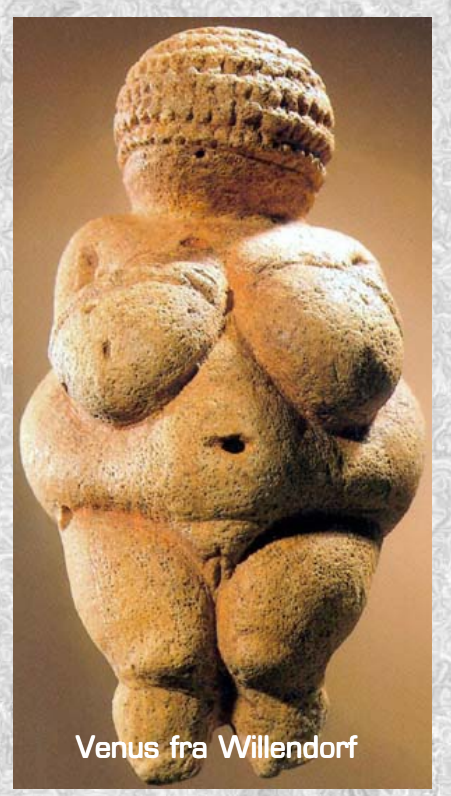
Når denne situation opstår, går scenariet ind i sin allersidste fase. Atter engang tændes stroboskob-lyset og der støjes med skrattelyd i et godt stykke tid. Herefter går slutnummeret i gang og Juri stiller sig op midt i barområdet og siger tak for i aften.

Her kan han sige ting som at de har været nogle vidunderlige gæstende kunstværker eller noget tilsvarende kryptisk. Dermed slutter fortællingen.

Rekvisitter

- Lægeudstyr i form af kittel, maske, latexhandsker m.m. Udstyret kan lånes af medicinstuderende, læger mv.
- Sølvsminke, så lægen kan males sølv i ansigtet
- Dukke, skaffes fx i genbrugsbutik
- Sølvspray
- Kurv med svøb
- Dolk
- Et banner eller en standard hvorpå der er malet en skitsetegning af Venus fra Willendorf (se billedet)

Se i øvrigt også birollen nærmere beskrevet på side 20.


Venus fra Willendorf

Stemning og effekter

Lys: Blå
Billede: Waffe?

Scene 1 – Barnet
Stemning: Der sker noget stort og vigtigt
Musik: Storladent klassisk

Scene 2 - Usikkerheden
Stemning: Spillerne er usikre og må træffe et valg
Musik: Ulmende, usikkerhed

Scene 3 – Afslutningen
Stemning: Valget er truffet og fortællingen afsluttes
Musik: Velkendt helte- eller temamusik eller noget typisk afslutningsagtigt.

Debriefing

Når Juri og Victor har sagt tak for i aften og i deres funktion som arrangører har afsluttet scenariet, kan man med fordel holde en debriefing i barområdet.

Da historien netop har været meget fragmenteret, er det langt fra alle spillere, der kan snakke med på hinandens personlige historier.

Der skal selvfølgelig være plads til en del personlige beretninger, da det jo er spillerne, der er i centrum, men prøv at få det hævet op på et højere plan hvor man kan få spillerne til at reflektere generelt over hvad det er, de lige har oplevet sammen.

Prøv at få dem til at komme med et bud på hvad Senderen er eller spørg dem hvor de synes at grænserne for fortællingen går. Kan man i det hele taget tale om en sammenhængende fortælling når spillerne fx ikke har haft relationer på forhånd og ikke er enige om hvad scenariet gik ud på?

Få dem også gerne til at sige hvad de mente om formen på scenariet og hvad de syntes der virkede og hvad der eventuelt ikke virkede både i deres eget engagement, i arrangørernes handlinger og i scenariet i det hele taget. Det i sig selv kan være en ganske værdifuld diskussion for både spillere og arrangører hvor erfaringerne herfra kan tages med til fremtidige scenarier.

Slut debriefingen af med endnu engang at takke spillerne for deres indsats, for det var deres fortælling og det var i sidste ende dem, der skabte den. Husk så også lige at få dem til at hjælpe med at rydde op og lok eventuelt med gratis oprydningsøl eller noget i den stil.

Huskeliste

Der er en hel masse ting, der kan gå galt i forbindelse med afviklingen af Meskalin - især hvis det foregår på en folkeskole i forbindelse med en kongres. Det er derfor vigtigt at få afklaret følgende med de ansvarlige for skolen og kongressen.

- Kan der slukkes for alt det elektriske lys i spilområdet?
- Er det i orden at der udskænkes alkohol og sælges øl mht. tilladelser fra politiet?
- Hvordan med økonomien i forbindelse med salg af øl og budgettet for scenariet generelt i forhold til kongressen?
- Lav et realistisk og gerne detaljeret budget tidligt. Regn fx med 50 kroner pr. deltager, hvilket giver 2000 kroner i alt.
- Går der røgalarmer i gang når der tændes for røgmaskinen?
- Må der ryges i barområdet?
- Det kan tage meget lang tid at dække hele området ind i sort plastik og få indrettet lokalerne, så hvor tidligt kan man komme i gang med at stille op?
- Kan plastikken holdes fast med gaffatape øverst på væggene?
- Kan der eventuelt lånes udstyr af andre aktiviteter på kongressen, som fx lys- og lydudstyr, røgmaskine, fadølsanlæg og lignende?
- Er der andre livescenarier og kan oppyntning og lån af udstyr eventuelt koordineres med dem?
- Hvordan med brandmyndighederne i forbindelse med at flugtvejene sløres med tildækning af vinduer, døre m.v.?

Indretningen af lokalerne

Generelt

Hele området skal helst kunne henligge i totalt mørke, så det vil være bedst at afholde scenariet hen på aftenen. Væggene beklædes med sort plastik over alt, eventuelt nogle steder kombineret med gennemsigtigt plastik, staniol eller lignende, der kan give en god effekt.

Det må gerne være både fugtigt, indelukket, støvet og beskidt, så suppler eksempelvis med fugtige papkasser og en røgmaskine i baren. Sørg så vidt muligt for at lukke verden udenfor ude, så der ikke er forstyrrende larm eller uvedkommende personer, der kan bryde illusionen.

Afskærm spilområdet fra resten ved at lave en indgang til klubben i form af sort plastik, der hænger i strimler ned fra loftet. Gør eventuelt også det samme ved dørene ind til lokalerne og midt i fællesområdet / gangen.

Rekvisitter

- Sort plastik på store ruller. Det kan skaffes i de fleste byggemarkeder i form af afdækningsplastik
- Sorte affaldssække til afdækning af mindre ting som stole, borde mv. der hellere skal være beklædt med sort plastik end ligne skoleudstyr
- Gennemsigtigt plastik - kan skaffes billigt i form af affaldssække i store ruller
- Staniol, husfilm og lignende
- Papkasser, avispapir og "rod" til gangen og lidt rundt omkring
- Tape i store mængder
- Kraftig snor, eventuelt ståltråd
- 50 stearinlys og dertilhørende lyseholdere som eksempelvis brugte konservesdåser eller overskårne øldåser spraymalet sorte og fyldt med sand

Stearinlysene bruges til afsnit 1 og til generel oplysning af lokalerne - alt andet lys skal fjernes

Baren

Dette er det centrale sted i klubben, der indrettes som en typisk bar med disk og en hel del borde og stole placeret i fællesområdet. Bardisken placeres gerne foran et lokale så der er et baglokale til at opbevare drikkevarer og andet grej i.

Her skal være adgang til strøm og det er her, der med skift i musik og lys ændres på stemningen mellem fortællingens fire dele. I baren kan det således være en fordel med et lysanlæg samt en stroboskop-lampe, der kan blinke når der skiftes til næste del af historien.

Dertil skal naturligvis bruges et lydanlæg, et stort udvalg af musik samt en generel indretning af lokalet, så det ligner en regulær bar i en klub.

Rekvisitter

- Lys- og lydanlæg - inklusiv stroboskob-lampe og en støjsender i form af en

tuner, clockradio eller lignende
- Røgmaskine
- En masse musik, eventuelt på computer - se mere under Afviklingen
- Øl, sodavand og drinks (gerne tyske produkter)
- Plastikkrus til drinks
- Diverse barudstyr som askebægere, sugerør, oplukkere mv.
- En smule oppyntning til vægge og borde - fx blot ved at lave mønstre med staniol tapet fast på det sorte plastik på væggene
- Skilte til priser, gerne smart sat op og lamineret så de kan ligge eller stå på bordene og på bardisken
- Borde og stole stillet op som i en bar
- Sort stof til dug på baren og eventuelt stof til dug på bordene - ellers beklædes alle borde og stole med plastik
- Stort skilt med ordene "Club Meskalin" der kan hænge på bardisken. Kan eventuelt laves ved at printe hvert bogstav på farvet papir og klistre dem fast på et stykke karton

Galleriet

I dette lokale stiller man først fire borde retvinklet på hinanden i et + og tilføjer et ekstra bord i forlængelse af et af dem. Nu danner de i alt 5 borde et kors. Stil derefter endnu 5 borde ovenpå dem og gerne et lag borde mere hvis der er mulighed for det. I hvert af hjørnerne i korset stilles desuden et enkelt bord.

Hæng nu sort plastik over alle bordene, så der til sidst står en stort sort korsformet rumdeler midt i rummet. På bordene i korsets indre hjørner stilles stearinlys, så de lyser armene op. På de oplyste arme ophænger man nu nogle børnetegninger som var det på et galleri.

Resten af rummet må gerne henligge i mørke, men der kan eventuelt placeres stole rundt langs væggene eller rundt omkring de udstillede tegninger. Døren ind til lokalet skal helst altid være åben, så man kan med fordel skubbe den helt op og beklæde den med plastik, så den bliver et med væggen. Samme procedure kan med fordel anvendes på alle lokalerne.

Rekvisitter

- Børnetegninger. Få nogle børn til at tegne nogen eller brug dem i appendixet
- Stearinlys i holdere
- Borde stillet ovenpå hinanden i korsform
- Skilt med "Galleri", der hænges på væggen udenfor lokalet

Billedsalen

Ligesom de andre lokaler beklædes også dette med sort plastik, men den ene væg skal have mulighed for fremvisning af et billede på overheadprojektor. I et klasselokale er der normalt et lærred ved tavlen, men man kan også vælge at beklæde hele den ene væg med et eller flere store hvide lagner.

Foran lærredet placeres en projektor, der skal fremvise billederne til hvert afsnit fra appendixet. De kan med fordel printes ud i farver på transparenter. I resten af lokalet stilles borde og stole ude ved væggene.

Rekvisitter

- Overheadprojektor samt billederne, der skal vises på den (se appendix)
- Hvidt lagen eller andet til lærred
- Borde og stole stillet op langs væggene
- Skilt med "Billedsal", der hænges på væggen udenfor lokalet

Loungen

I dette lokale bruger man samme princip med bordene som i Galleriet, så man inddeler lokalet i mindre rum. Stil borde og stole i cafélignende stil rundt omkring, og lav derefter skillevægge med bordene, så der er minimum fire inddelinger af rummet.

Midterdelen af lokalet må dog gerne være fri (altså modsat Galleriet), og der må gerne være et lidt større rum i enden af lokalet. Her opstilles et fjernsyn og en videomaskine.

Eventuelt kan der også pyntes en smule op herinde ved at udstille de to ansigter, der adskiller afsnittene i scenariet.

Rekvisitter

- Fjernsyn og videomaskine
- Videobånd med underligt indhold, der blot kører hele tiden og eventuelt også skiftes mellem afsnittene
- Borde og stole placeret i café-stemning
- Skilt med "Lounge", der hænges på væggen udenfor lokalet
- Eventuelt lidt oppyntning med ansigterne, der adskiller scenariets afsnit eller noget andet kunst.

Andre muligheder

I det foregående har vi jo gået ud fra at lokationen er en folkeskole med 4 klasselokaler og et fællesområde eller et gangareal til rådighed. Har man i stedet kun 2 klasselokaler i enden af en gang, behøver det dog ikke ødelægge scenariet. Det kræver dog lidt kreative justeringer, der godt kan lade sig gøre.

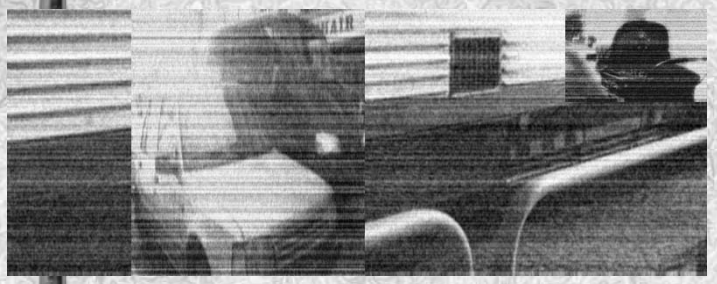
Det vigtigste er blot at der er et centralt sted som baren hvor alle kan samles og hvor man tydeligt kan markere skift mellem afsnit. Derudover er det også ret vigtigt at der er flere steder, spillerne kan bevæge sig hen og tale privat.

Er lokationen eksempelvis en bunker, fabrikshal eller lignende med kun et stort lokale, vil det derfor være en stor fordel hvis man kan lave rumindelinger af en eller anden art. I et af dem kan der således stå et fjernsyn og en video som i Loungen, et andet kan være Galleriet med børnetegninger på skillevæggen og endelig kan Billedsalen erstattes med at billederne fremvises i baren.

Der er mange muligheder og ingen er mere rigtige end andre. Igen - brug dette materiale som inspiration og skab selv en version af Meskalin. Held og lykke med det!

Rekvisitliste

- Sort plastik på store ruller. Det kan skaffes i de fleste byggemarkeder i form af afdækningsplastik
- Sorte affaldssække til afdækning af mindre ting som stole, borde mv. der hellere skal være beklædt med sort plastik end ligne skoleudstyr
- Gennemsigtigt plastik - kan skaffes billigt i form af affaldssække i store ruller
- Staniol, husfilm og lignende
- Papkasser, avispapir og "rod" til gangen og lidt rundt omkring
- Tape i store mængder
- Kraftig snor, eventuelt ståltråd
- 50 stearinlys og dertilhørende lyseholdere som eksempelvis brugte konservesdåser eller overskårne øldåser spraymalet sorte og fyldt med sand Stearinlysene bruges til afsnit 1 og til generel oplysning af lokalerne - alt andet lys skal fjernes
- Skilte til lokalerne: "Lounge", "Billedsal" og "Galleri"



- Lys- og lydanlæg - inklusiv stroboskob-lampe og en støjsender i form af en tuner, clockradio eller lignende
- Røgmaskine
- En masse musik, eventuelt på computer - se mere under Afviklingen
- Øl, sodavand og drinks (gerne tyske produkter)
- Plastikkrus til drinks
- Diverse barudstyr som askebægere, sugerør, oplukkere mv.
- En smule oppyntning til vægge og borde - fx blot ved at lave mønstre med staniol tapet fast på det sorte plastik på væggene
- Skilte til priser i baren, gerne smart sat op og lamineret så de kan ligge eller stå på bordene og på bardisken
- Eventuelt borde og stole, der passer bedre i stemningen end skolemøbler
- Sort stof til dug på baren og eventuelt stof til dug på bordene - ellers beklædes alle borde og stole med plastik
- Stort skilt med ordene "Club Meskalin" der kan hænge på bardisken eller alternativt på væggen bag baren. Kan eventuelt laves ved at printe hvert bogstav på farvet papir og klistre dem fast på et stykke karton

- Overheadprojektor samt billederne, der skal vises på den (se appendix)
- Hvidt lagen eller andet til lærred i Billedsalen hvis der ikke er noget i forvejen i lokalet - skaf det hellere på forhånd for at være sikker

-- Børnetegninger til Galleriet. Få nogle børn til at tegne nogen eller brug dem i appendixet

- Fjernsyn og videomaskine til Loungen
- Videobånd med underligt indhold, der blot kører hele tiden og eventuelt også skiftes mellem afsnittene

- Udstyr til personalet i form af sort tøj, gerne jakkesæt, samt sorte masker. Maskerne kan eksempelvis købes hos en motorcykelforhandler.
- Lægeudstyr i form af kittel, maske, latexhandsker m.m. Udstyret kan lånes af medicinstuderende, læger mv.
- Et banner eller en standard prydet af Venus fra Willendorf
- Sølvsminke, så Senderens kirurg kan males sølv i ansigtet
- Dukke, skaffes fx i genbrugsbutik
- Sølvspray, kurv med svøb og en dolk

Birolle: Senderens kirurg

Meskalin er en karakterdreven historie, der hverken har en planlagt historie eller et defineret plot. Alle spillerne vil gennem deres roller skabe den handling, som skal udfylde fire sammenflydende stemninger af en times varighed.

Alt drejer sig om den mystiske entitet Senderen, hvis sande natur ingen kender – end ikke forfatterne af historien kender sandheden. Det er i denne forbindelse du skal optræde som den eneste birolle.

Du skal i denne historie spille et af Senderens redskaber, hvilket vil sige at du ikke er et egentligt menneske. Du vil være en maskine eller et objekt uden forstand og sjæleliv. Du kan ikke svare som et menneske, om end man ikke kan se at du ikke er menneskelig.

Historien udspiller sig dybt nede under jorden, i en gammel bunker hvor man nu har indrettet en klub ved navn Club Meskalin. Vi befinder os i en udefineret nutid. Din opgave vil være at du, på et tidspunkt aftalt med arrangørerne, skal skridte midt ind i denne bunker med en kurv under armen, hvori der ligger et lille barn i form af en dukke.

Hos barnet i kurven ligger tilmed en meget stor kniv. I den anden hånd vil du holde et banner med en fremstilling af en ældgammel frugtbarhedsgudinde og selv vil du være klædt i en kirurgs dragt. Al den hud der kan ses, vil være sminket sølvfarvet, hvilket barnet også vil.

Når barnet er blevet stillet på gulvet, midt på et bord nær baren eller hvor det nu synes mest praktisk, vil du fremsige nedenforstående monolog og derefter hurtigt forlade bunkeren igen. Det er vigtigt at ingen stopper dig på vejen ud, og du må ikke tale med nogen, hvis de skulle finde på at kontakte dig.

Bliver du holdt fast eller på anden vis fanget, vil Senderen afbryde kontakten med dig og du vil henfalde til et katatonisk stade hvor ingen kan nå dig. Først når der atter er fri passage, vil du atter vågne og hurtigt forlade bunkeren.

Hvad der skal siges:

Dette er fra Senderen mine damer og herrer. Dette er jeres gave og frugt. Brug den som I vil, for den er nu jeres. Brug den som det må være rigtigt, for Senderen har overladt jer alt ansvar. Gør nu som det må være rigtigt.

Dine rekvisitter:

- Lægeudstyr i form af kittel, maske, latexhandsker m.m.
- Et banner eller en standard prydet af Venus fra Willendorf
- Sølvsminke, så du kan males helt sølv i ansigtet og på alle synlige kropsdele
- Dukke, der er malet helt sølv
- Sølvspray, kurv med svøb og en dolk

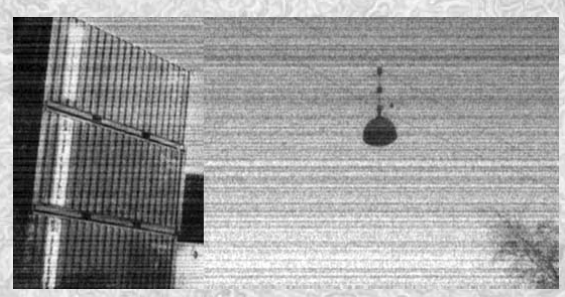
Meskalin

Spilleroplæg

I det følgende afsnit er de 40 oplæg til spillerne placeret, så de indeholder alt det materiale, spilleren skal bruge for at kunne spille sin rolle. Hvert oplæg indeholder følgende:

- Forside
- Et generelt oplæg
- Selve rollen
- Transmission

Detil kommer at der jo formentlig skal laves et lille følgebrev til hver spiller. I appendixet kan læses et eksempel på et sådant brev, nemlig i form af det brev, der blev anvendt ved scenariets uropførelse på Fastaval 2003.



For overskuelighedens skyld er spilleroplæggene organiseret, så de første 20 oplæg indeholder manderollerne, dernæst kommer de 10 kvinderoller og til sidst de 10 intetkønsroller.

Sidetallene til højre er ikke meget værd med mindre du ser scenariet i sin helhed på computer. Da kan de bruges som reference til sidetallene i dokumentet, men altså ikke i udprintet form.

Nummereringen af siderne til brug i den udprintede form starter i hvert afsnit forfra, ligeledes også med hvert enkelt spilleroplæg.

Navn	Side
Adam Sommer	23
Alex Steuper	32
Carl Bauer	41
Carl Grünbach	50
Christian Bautz	59
Detlev Feldmann	68
Ernst Müller	77
Felix Oberbach	86
Frank Ockberg	95
Gabriel Damm	104
Johannes Goldthaler	113
Johannes Richter	122
Joskar Blos	131
Leo Stecker	140
Marcus Löwe	149
Peter Gotbergsen	158
Peter Gross	166
Samuel Schwartz	175
Slavoj Tesla	184
Wolf Zollmann	193
Anna Meier	202
Augusta Stern	211
Beatrice Volkmann	220
Daniela Braun	229
Franka Janzen	238
Helene Frisch	247
Maria Didia Stoltze	256
Melanie Grauburg	265
Patricia Wort	274
Sandra Kirchner	283
Alger Schnell	292
Auge Weiss	301
Bi Borchorst	310
Feige	319
Gruner Rott	327
H	336
Jeri Blumer	345
Kari Dahrendorf	353
Kind	362
Stadtler	371

Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Adam Sommer

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

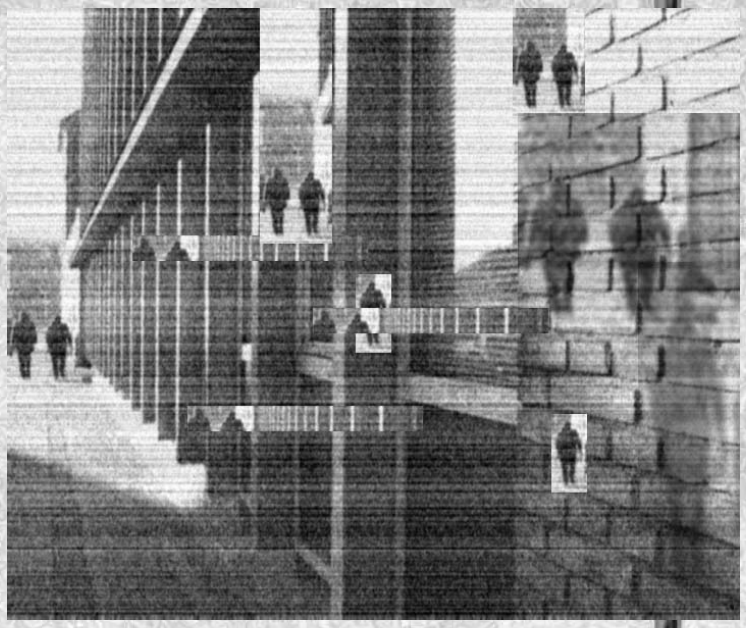
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

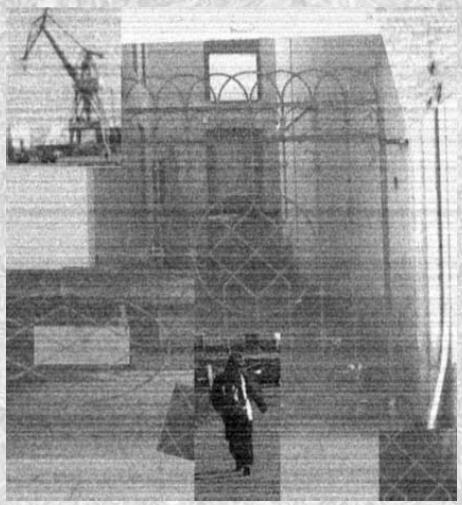
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

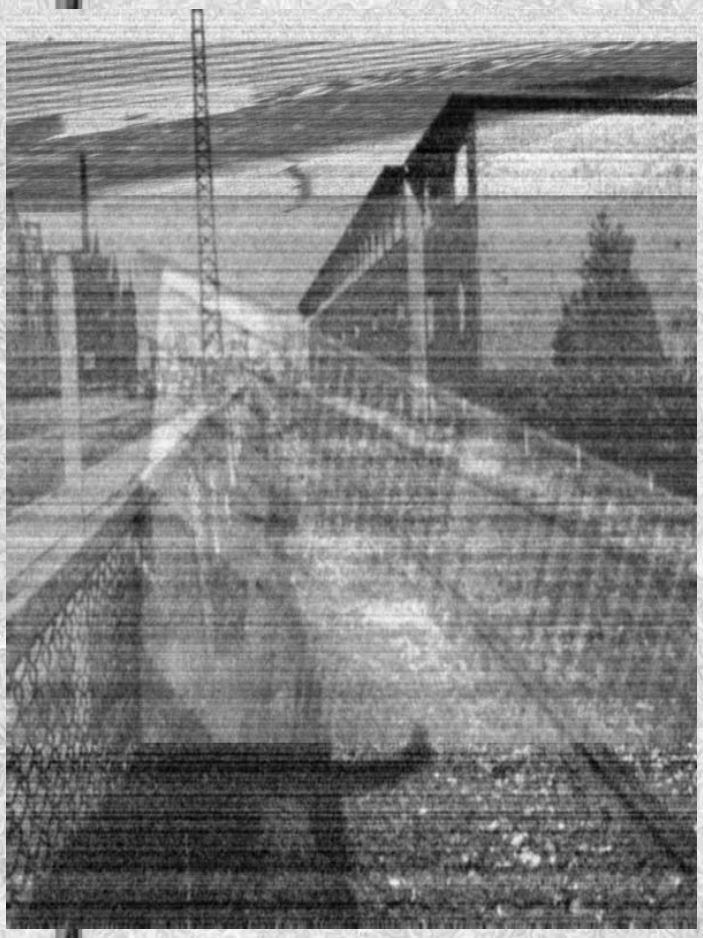
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Adam Sommer

Lægerne
I starten stod lægerne i deres grønne operationsdragter, maskeret og steriliserede og betragtede ham. Han havde flere gange skreget til dem at de skulle forsvinde, men lægerne forblev i rummet og gjorde ingen mine til at forlade ham. Dernæst vænnede Adam sig til deres tilstedeværelse og begyndte faktisk at blive helt glad for at have dem i nærheden, da han kunne tale med dem og fortælle dem hvor elendigt han havde det.

Berlin
Det blev i Berlin, at Adam begyndte på studiet og dette passede forældrene godt, da familien holdt nær kontakt. En sommer begyndte han på medicinstudiet, og afsluttede det syv år senere. Som gave for flittige studier forærede forældrene Adam en lille etværelses taglejlighed i byen, ikke langt fra universitetet. Forældrene havde i øvrigt gjort det samme for de to andre brødre.

Floskel
Han klarede næsten alle sine eksamener med rimelige karakterer, hvorfor han heller ikke havde noget at være flov over.

Berlins natteliv og store fester ved universitetet var det, der optog mest af Adams tid, og som den glade unge mand han var, bekymrede Hun ham ikke meget. I løbet af disse fire år, havde Adam et stort antal kærester, nogle forhold varede måneder, andre dage og uger.

Hvor og hvornår
For enhver pris forsøger han at skjule sine problemer. Han forsøger derfor både at virke venlig og rar, men gør dette så ihærdigt og fejler jævnligt så grueligt, at alle og enhver efter kortere tid sammen med ham, kan mærke det desperate og rastløse.

Kærlighed
Det var næsten kærlighed ved første blik og de var sammen fra den aften. Ashley var præcis to år ældre end Adam og stammede oprindeligt fra Lincoln, men havde boet i Berlin nogle år nu. Deres

interesser og lighedspunkter var slående, og forelskelsen blev dyb og inderlig. Et fantastisk forhold blomstrede op. Adam solgte sin etværelses lejlighed og flyttede sammen med hende nogle måneder efter han havde afsluttet sit studie og nu var arbejdsløs.

Astralt indblik

Det eneste han kunne, var at ligge i sin seng og betragte lægerne mens de talte på det fremmede sprog og rodede i hans hjerne. De stillede lamper op og indrettede rummet som en regulær operationsstue. Nat efter nat kom de og fjernede omhyggeligt alle de dele af hjernen, som kunne forhindre ham i at adlyde deres ordrer.

Han blev lægernes slave. Han var udmærket klar over at det kun var ham, der kunne se lægerne og deres operationer. Dette skete takket være det han kaldte sit astrale indblik.

Bei Mukarim Emil wurde die Pupille im Alter von vier Monaten weiß – ein typisches Erkennungszeichen für ein Retinoblastom. „Wenn Sie Ihre Kinder fotografieren, sehen Sie auf den Bildern meist zwei rote Augen“, sagt Hurwitz. „Ist ein Auge weiß, dann ist die Netzhaut, die ansonsten im Blitzlicht rot zu sehen ist, möglicherweise durch einen Tumor verdeckt.“ Dem kleinen Mukarim sollte das rechte Auge sofort entfernt werden. Doch als die Ärzte auch im linken Auge Retinoblastome entdeckten, schickten sie die Eltern in die Essener Universitätsklinik zu Professor Norbert Bornfeld.

Kriks

Man kan næsten fristes til at kalde Adam et meget religiøst menneske. Af samme grund blev Adam i løbet af sit studie dybt imponeret af videnskabsmanden Franka Kriks' arbejde, og overvejede endda at skrive en biografi om kvinden en overgang.

Lykkelig?

Det tog de usynlige læger næsten halvandet år at forberede Adam på sin genudsætning i samfundet, og da dette skete, var han blevet deres lydige sporhund.

Han adlød det mindste vink fra det astrale plan og havde ingen muligheder for at nægte deres ordrer. Lægerne

gav ham førligheden tilbage, lod ham samle sine tanker og sørgede for, at han fik sit gamle arbejde igen.

Senderen

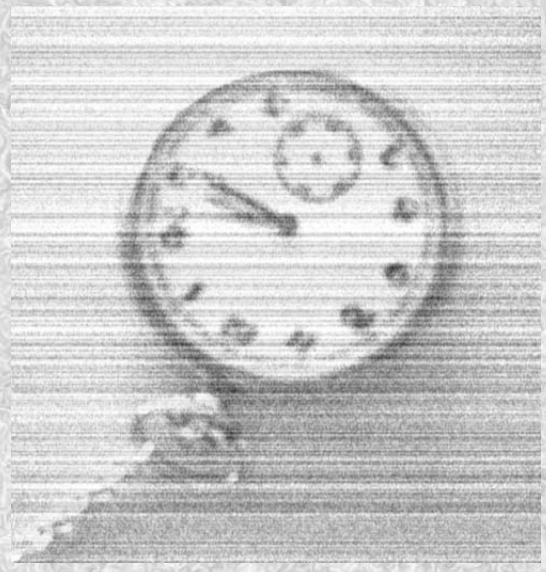
Således narrede lægerne ham til at stole på dem, så da han ikke længere var på vagt overfor dem, udløste de næste trin af deres diabolske plan.

Først for et lille år siden, er dette blevet helt klart for Adam, og han har først for et år siden været i stand til at gennemskue hvad det er der foregår. Senderen kom ham her til undsætning.

die interessante Aufgabenstellung und für seine freundliche und geduldige Betreuung bei der Bearbeitung dieser Arbeit bedanken. Weiterhin gilt mein Dank der ganzen Algebraiker-Gruppe, ganz besonders dem DATSCHA-T für die lustige Zeit.

Adopter mig

Disse personer var som regel kvinder som Adam tilfældigvis mødte i forbindelse med sit arbejde eller på gaden, og når han så en af disse lange, mørkhårede spioner, gav lægerne ham signal. Lægerne fortalte almindeligvis Adam hvordan kvinderne skulle behandles.



Løgn?

Han voksede op i et trykt middelklassehjem, med forældre som måtte regnes blandt de mere progressive mennesker. Adam og hans to ældre brødre, Wilhelm og Moritz, manglede aldrig noget og aldrig blev der stillet grænser i vejen. De var ikke forkælede, men på den anden side havde de mere end andre.

Hr. Paul Sommer, bankmand og passioneret tennisspiller, tjente nok til at kunne forsørge hele familien, så moderen Helene kunne blive hjemme og passe hus og børn. Adam brugte det meste af tiden efter skole på at lege med kvarterets andre drenge, sine to brødre og hvad der ellers kunne opdrives.

Dagene var gode. Livet var behageligt og rummede mange, men små eventyr, som det er at finde en fuglerede eller opdage en død due i indkørslen.

Drengene regerede kvarteret, var villige til at forsvare den nærved liggende park mod børn fra andre kvarterer og nød livet i fulde drag. Da børnene blev ældre begyndte flokken spredes; man holdt nu kun sammen i mindre grupper og Adam talte kun med udvalgte fra gaden.

Sådan går det vel alle steder, og livet var akkurat lige så smukt, som det havde været fem år tidligere. Adams to brødre rejste efter tur bort fra hjemmet. Først Wilhelm som drog til Kiel for at studere historie og dernæst Moritz som rejste til Köln for at læse fysik og kemi, men dumpede to gange i træk og blev derfor bedt om at forlade universitetet.

Lægende kræfter

Kærlighed til livet og de kræfter og mønstre som ligger i alt, var måske også hovedårsagen til at Adam først og fremmest blev læge - om end han nok ikke selv er klar over dette.

Løgn igen?

Efter at lægerne kom blev Adam både nervøs og svagelig, hvilket han på sin vis stadigt er i dag. Han sover stadig kun lidt, hvorfor han som regel er søvnig og virker en smule fraværende.

Nervøs er Adam på en sådan måde, at han hurtigt bliver forskrækket og let lader sig irritere af lyde og støj, som raslen, knasen og smasken. Det er ganske tydeligt, at han har psykiske problemer, men dette har han trænet sig selv i at skjule så godt det nu kan lade sig gøre.

Præcis som alkoholikeren, er han blot den eneste der stadig tror på alle løgnene. Sandheden er at alle kan mærke på Adam at han er småskør.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En sort habitjakke
En sort skjorte
En hvid T-shirt
Sorte herrebukser
Et par sorte herresko
Sorte sokker
En walkman og to bånd
En notesbog og to kuglepenne
En paperback-bog

Adam Sommer

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

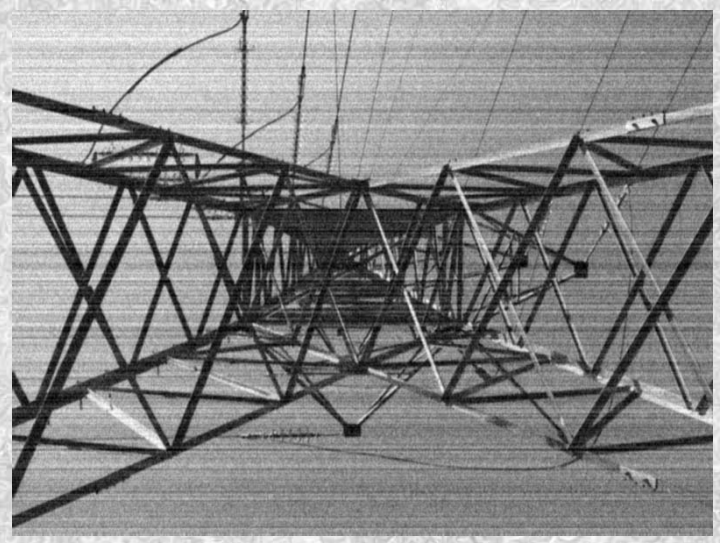
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Råb pluselig højt at der kun er 2 timer tilbage. Tiden rinder ud, sandet i timeglasset når snart bunden. Vores tid forsvinder. Alt bliver støv. Skab kontakt til hele rummet du befinder dig i og sørg for at så mange som overhovedet muligt hører dit budskab. Fortsæt budskabet så længe som der er behov for. Gør alle det klart at tiden rinder ud. I situationen vil vildskaben og det tyngende i budskabet velsagtens både kunne ses i dit kropssprog og din stemmeføring.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Alex Steuper

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

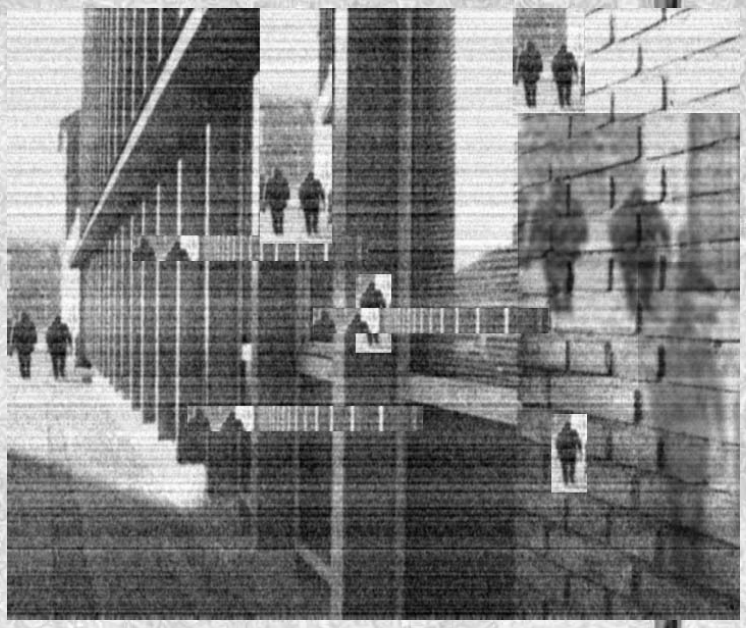
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

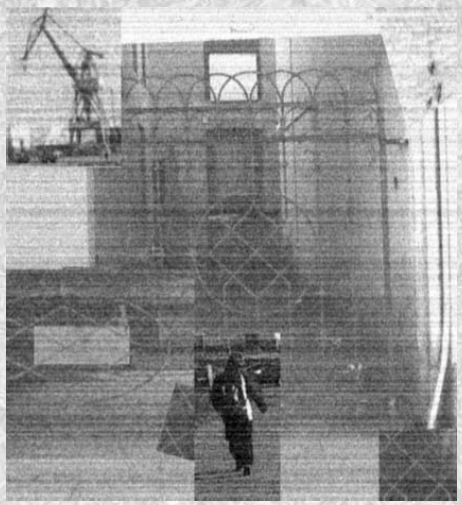
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

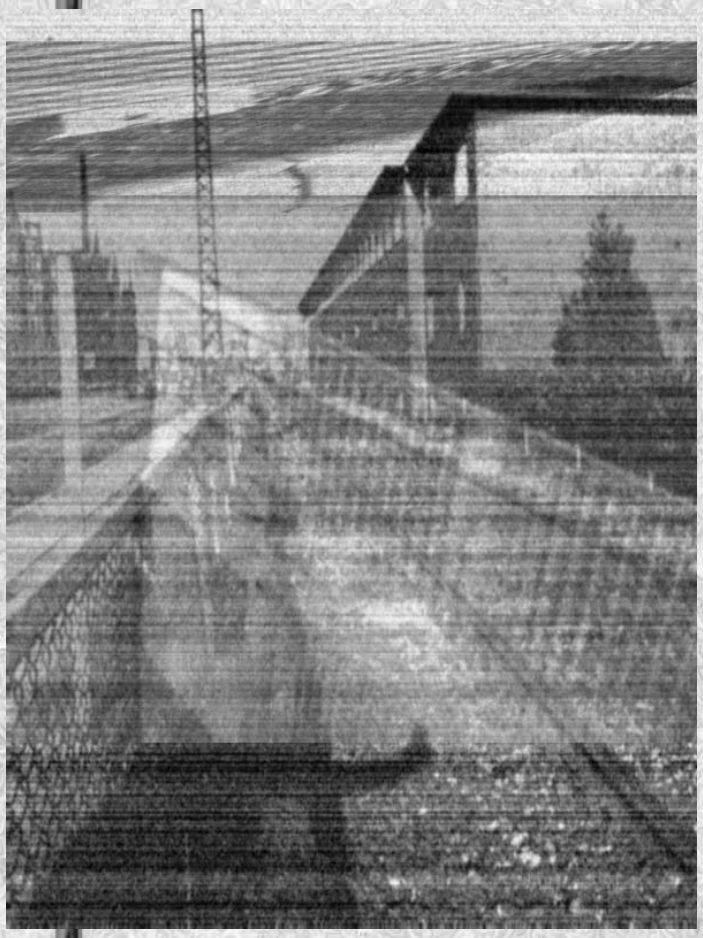
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Alex Steuper

Guld

Når jeg sidder her på sengen og betragter tasken, ser hvordan lyset spiller i dens fine overflade, kan man tydeligt se det ikke er guld. Det er en værdiløs substans, hjembragt i en tåbelig tilstand af lyksaglig rus.

Tasken var tung, så meget kan jeg da huske, men meget mere er der vel ikke at sige om den. Om end det ikke er guld, har det dog farven, hvorfor det tidlige morgen reflekteres på forunderlig vis rundt langs mit lille kammers vægge.

Jeg kan høre hvordan en eller anden, sandsynligvis en mand, vender sig langsommeligt i sin seng på den anden side af væggen. Tasken ligger der stadig, efter et kort øjeblik med hovedet på puden.

Den ligger stadig på gulvet, men lyset har forandret sig nu, så det nærmest ligner rødt plastik. Søvnen indhenter mig dog til sidst. Det var en hård nat.

Lydfølsom

Stilheden i venteværelset er dræbende, ja så uendelig tung, at det næsten får mig til at rejse mig og forlade stedet. Et lille bord med magasiner ligger til højre for mig, men det er som om jeg ikke rigtigt tør tage nogen af dem.

Tanken om at der måske skulle stå et eller andet om mig, lader en isnende fornemmelse løbe ned gennem min krop. Den ældre dame der sidder overfor mig, holder enten øje med mig, eller befinder sig et helt andet sted.

Hun sidder ubevægelig, som om stilheden havde indfanget hende og låst hende bort. Hendes øjne er tomme, mon jeg ser ud på samme vis? Ingen af os rører sig i hvert fald, så for en tredje person, må vi have lignet hinanden.

Med et begynder en spinkel hvinen for mine ører, jeg ser op og bemærker at kvinden ligeledes hører den. Hvem tændte for lyden?

Alex Steuper

Frokost

Alle de små bevægelser og svingninger der rusker liv i mine omgivelser, synes næsten altid at gå i stå omkring middag. Her stopper verden omkring mig, jeg bevæger mig fra da af ikke længere hverken frem eller tilbage. Når jeg sidder i kantinen med min frokostbakke foran mig, bemærker jeg typisk hvordan alt begynder at gå langsommere.

Samtaler drukner i monotone drøn, bevægelser stopper og kun urets viser snegler sig frem. Er jeg så uheldig ikke at få sunket min mad, før det for alvor sætter ind, vokser det sig til klumper i struben, som hverken vil op eller ned. Fra de store vinduer i kantinen kastes eftermiddagssolen ind i blandt os som varme stråler.

Selv

Jeg ser Senderen for mig, som et brændende øje i solen. Som en gammel ven, der allerede stod ved min moders side da jeg fødtes. Senderen er maskulin, stærk som en okse og smidig som en kat. Han står ved min side, giver mig instrukser og lyver så ofte.

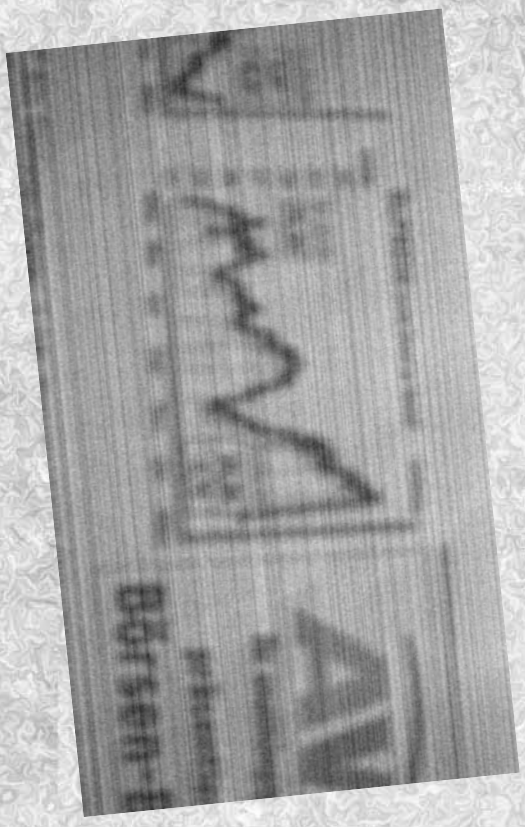
Liderlig

Hjælp mig videre herfra. Sådan sagde jeg til dem over telefonen, men manden fra det store selskab havde åbenbart ikke i sinde at lytte, for i stedet for at tage sagen alvorligt, begyndte han at klukke. Han fattede ikke sagens alvor, hvilket var lidt problematisk da jeg følte det som om, jeg efter bedste evne havde forklaret ham hvad alt dette gik ud på.

Jeg kontaktede ham hver dag gennem en hel uge, men hver gang fik jeg samme ligegyldige svar. Hver gang måtte han klukke kammeratligt og meddele, at hans selskab ikke tog sig af den slags. Hvordan dette kunne hænge sammen, når jeg på det lille plastikskilt ophængt af en tidligere lejer, på opslagstavlen i

VEI OXBEGON

Nertneb an deng feryps swelkmav blang, blang. BLANG, BLANG! Navgreb sun greolips. Infre verng li bert, bref, brefty veng. Wercent vergun qui ipso dungulo. Freb clok, fingen blatz unt trevbag. NOE! Vei Grenbun! Vei Goblun! Vei oxbegon! Nuing vering veplitude germux. Nuing vling qiupsix bertibun. Nuing opsiloxtopy. Ferb, deus blintz oxbegon. Fefrin, sun fingen li burnt. Ferb oft qui blitzo. Off extrong, freb an bexterion. OXBEGON!!! OXBEGON!!! OXBEGON!!! Sun Ferb.



mit kammer præcis kunne læse at firmaet havde specialiseret sig i mit problem.

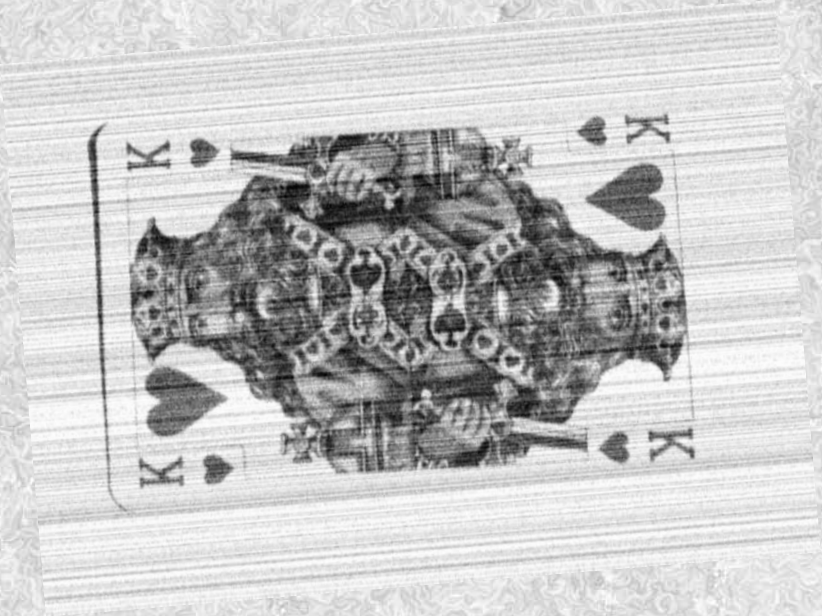
Nuvel, vi blev aldrig uvenner, men kontakten blev afbrudt da jeg en skønne dag måtte sige til manden at jeg ikke længere kunne garantere for noget som helst, hvis ikke man kom og hjalp mig.

Det tog han som en fornærmelse, sikkert fordi vi indtil da ikke havde truet hinanden, smækkede på og siden talte vi ikke igen sammen. For to dage siden overvejede jeg at ringe til ham og sige, at jeg endnu ikke havde taget konsekvensen, men det ville han næppe høre, så jeg lod være.

Hjerneblødning

I denne verden findes der kun et eneste svin, og det må vel siges at være mig. Jeg bliver rasende, skriger af mine lungers fulde kraft. Føler mig på nippet til at knuse alt omkring mig, nedbryde enhver struktur.

Jeg råber til mine tanker at jeg vil tilbage til stilstanden. At jeg overgiver mig, anmoder om pension. Sådan går det ikke. Jeg er det sidste svin, den største løgner. Giv mig den telefon, giv mig det talerør, giv mig din tid. Hvis ikke, tager jeg den med magt!



Forfrossen stod jeg tilbage efter sidste ord var blevet hvisket. Jeg vidste nu at man forventede noget af mig. Det hele havde en mening (ikke?) nu, som måtte gå langt længere ud end mig. Man havde belønnet mig med en gave, således at jeg kunne

Hey Maus! Mir geats guat danke dir?? Am Freitog wor i zerscht in Ötztol-Bhf, nocha isch a Freindin von Telfs kemmen, am Obend wor i nocha no mit a poor im Grappa. Am Somstog hot die Steffi bei mir gschlofn. Und am Sonntog wor i bam Jack u..

forstå Senderens sprog, men manglede ord i mit modersmål, som kunne oversætte dette til forståeligt tale.
Mit liv, min barndom, mit håb. Gode Hr. Sender, hvorfor skal jeg vandre blandt så mange blinde?

Honning

Lykken er store blomster, som folder sig ud hvor jeg går. Lykken er de varme somre langt fra byen. Her er jeg aldrig alene, men du må da sidde her med mig, hvis det virkelig skal lykkes. Hvorfor skal det med et kompliceres, hvorfor er det ikke længere et glasgennemskueligt liv?

En eller anden må være kommet tilfældigt forbi, snuppet meningen og stukket af med den. Mine honningkagesøde mure er borte, alt står åbent hen. Skærm mig dog for lyset, i stedet for bare at sidde der ved min side. Giv mig dine dage, gode ven, giv mig dine dage.

Læbe

Skønnest står det til for mig, når de tunge tanker er revet bort. Når man har bedøvet mine sanser, ladet mig indsuge nektar fra de langstilkede blomster, der springer ud efter mørkets frembrud. Fyld mit bæger med harpiks, tung og klistret, smelt mine læber sammen.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Hvidt tøj
Hvide sko
En hvid frakke
Hvid sminke over øjnene
En taske med en bog, noget papir og en kuglepen samt et hvidt garnnøgle.
Lighter og cigaretter

Alex Steuper

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

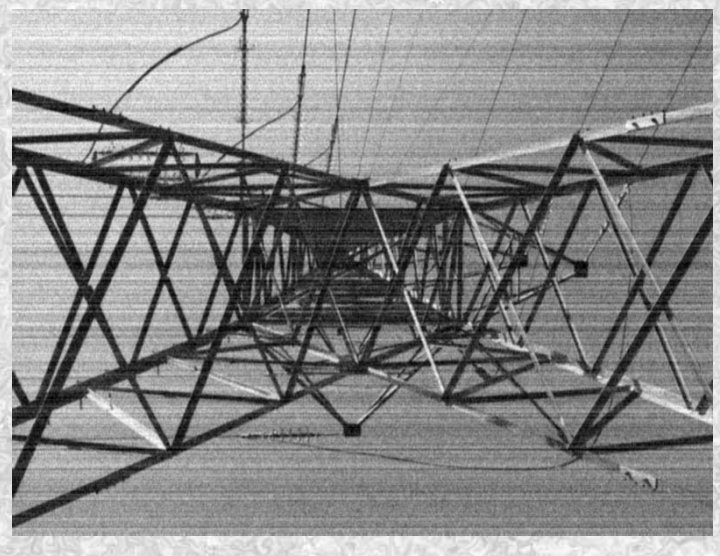
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Med et vil du med lavmælt, hviskende stemme begynde at fortælle om de små biler på hængebroer højt højt oppe under loftet. Hvis man lægger hovedet på skrå og tager hånden til øret, kan man næsten høre broerne knirke. Tager jeg ikke meget fejl, vil lugten af bilos være tung i rummet. Måske vil de andre også kunne se dem hvis du udpeger bilerne for dem. De bevæger sig så skrækkeligt hurtigt at man næsten får tårer i øjnene hvis man bliver ved med at kigge på dem. Præcis så hurtigt som bilerne kom, bliver de fjernet igen.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Carl Bauer

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

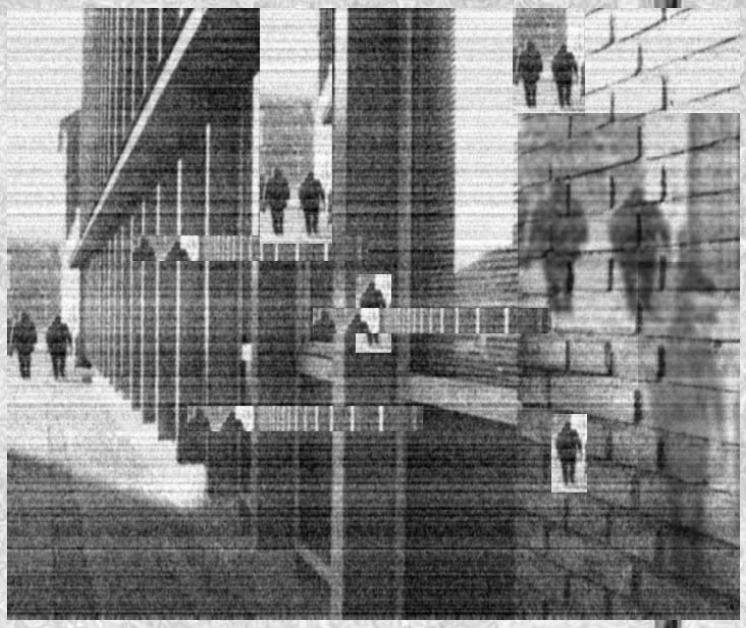
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

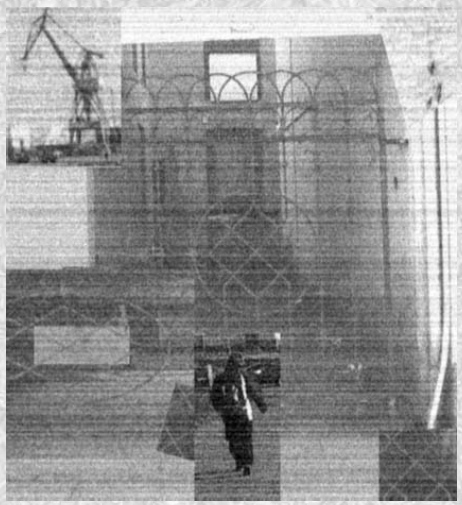
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

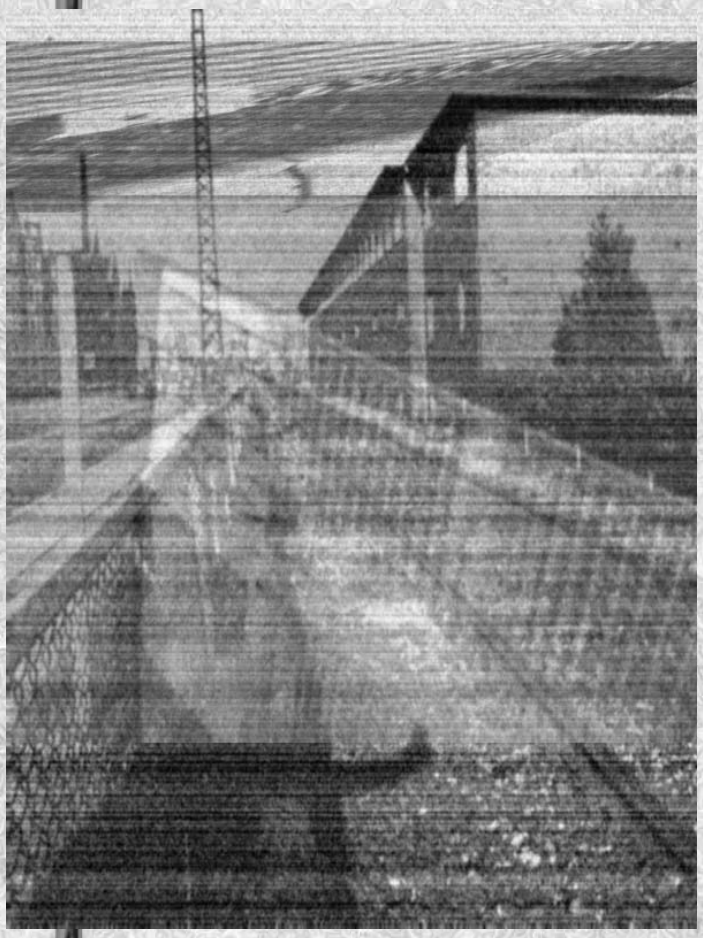
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Carl Bauer

Feberjagt

Fra de små timers favntag skridtede jeg stolt ind i lyset. Præsenterede mine våben og stod nu forrest i den nærmest uendelige linje af lyttere. Jeg havde ligget i dagevis, snakket med guddommelig stemme og råbt højlydt fra min madras. Feber har aldrig været let at tackle, og denne gang var det bestemt heller ikke let. Hvordan jeg var havnet i denne lejlighed aner jeg ikke, sandsynligvis var

det sket indenfor de sidste fjorten timer. Formodentlig var jeg skyllet op ad trappen som et stykke natligt vraggods uden endelig destination. Døren havde været åben, og straks havde man set hvad jeg behøvede. Tilbage til starten.

Jeg ligger og lytter, prøver at indfange alt omkring mig. Ved tankernes magt forsøger jeg at stoppe solens lys og spole nattens bånd tilbage til udgangspunktet. Tilbage til det punkt, hvor min kurve over himlen var begyndt.

Til det punkt hvor man havde affyret mit liv; anvendt det til brutal nedslagtning af alle kulørte steder i hele Berlin. Mine kræfter ebber ud, måske er jeg død?

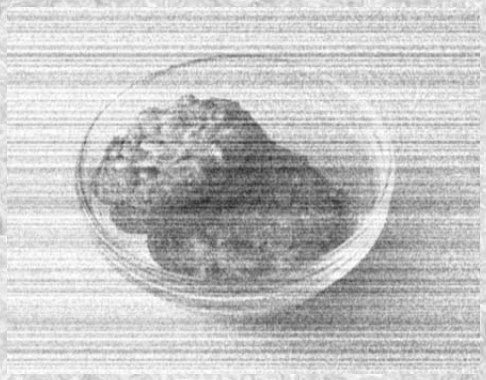
Solen lader sig ikke manipulere, dagen vinder ind – jeg er fortabt.

Radio Sender

Det laveste stykke af bassinet er altid betydeligt varmere end den dybe ende. Temperaturen har intet med vandets kulør at gøre, som man vel ellers kunne fristes til tro – farven skabes ved hjælp af en sindrig blåfarvning. Et specielt pulver skabt til at give klart vand den behagelige farve som alle bassiner burde have. Under overfladen, i den laveste ende, den del hvor børnene sidder og pisser gemytligt, fandt jeg dig på bunden.

Du svømmede ikke mere, men lå stille som en sæk, kastet mod klinkerne for længe siden. Hvad lavede du dog dengang min ven, var du slet ikke klar over hvor meget du betød for resten af verden? Meget mere end samtlige andre stationer. Du forstod vel ikke, at du var min favorit – bogstaveligt talt!

Lehrstuhlvertretungen an der Universität Bonn wahrgenommen. Herr Blonskis Forschungsgebiet ist die mikroökonomische Theorie und ihre Anwendung (Industrie- und Wettbewerbstheorie, Spiel- und Entscheidungstheorie, Vertragstheorie). Er wird Lehrveranstaltungen im Bereich der Mikroökonomie und Mathematik anbieten.



Pontifex Maximus

Sammensværgelsen har sluttet sit net ganske stramt om dette sted, og man har valgt mig til at løsne op for situationen. Jeg blev sendt ind gennem dine fløjlsbløde læber, og så snart jeg var ankommet, vidste jeg hvor det foregik.

Det hydrauliske spil, halvandet hoved under toppen er mit speciale,. Her kontrollerer jeg alt med en veludannet håndværkers præcise virke. Her famler jeg aldrig. Mine

redskaber ligger hjemme nu, men jeg kan altid træde til, præcis som jeg må gøre det i nat. Det vil ikke gøre ondt, men nogen må rydde op. Alt for mange er indbudt – vi bliver vidst 40!

Hovedspring

Crawl er den bedste måde at svømme; stille og rolig crawl. Brystsvømning må være den værste, kun gamle kællinger og folk der ikke helt ved hvordan man crawler bruger den teknik. Jeg har beskyttet mig mod kulden og nu er jeg klar til at springe i, tøver et øjeblik, for så ser jeg dig hænge imellem bund og overflade. Du sender mig et vink, jeg sender dig et vink.

Hovedspring fra kanten, med en nedadrettet bevægelse som lader kroppen søge næsten helt ned til bunden. Før jeg kolliderer, rettes vinklen til en opadgående og den glidende bevægelse som springet indledte bliver fortsat langt, langt væk.

Giv mig "Stijl" – Giv mig Doesburg!

Når jeg ikke er i centrum, kan man finde mig i de dunkle forstæder. Her kører jeg omkring i min gamle spand af en vogn, lytter til radioen og synger lidt med på de gamle kendinge. Askebægeret er overfyldt, men af en eller anden grund har jeg aldrig tømt det – det ville kræve så lidt at smide indholdet ud ad vinduet, men jeg gør det ikke.

Forstæderne er Helvede på Jorden. De fylder vores blik med ugudelige kasser, spolerer den skønne betons kvaliteter med den tomme uorganiske

tankeløshed. Det hjælper ikke at lyve, jeg elsker at hade det. Når radioen stopper, trykker jeg min kassette ind og begynder på ny. Bilen tager mig omkring mørke og lys, forbi pladser og grønne områder.

Ned i dybet kommer jeg aldrig, højst op igen. Køleren har fået en titel: "Gylden Trone". Navngivet efter den lysende streg, der dannes efter min bane, præcis som en komet. Jeg finder mine klienter i forstæderne.

Strandbetragtninger

Ved stranden er det aldrig helt det samme, for her tør jeg ikke gå længere end til stedet hvor bølgernes strøm dækker mine tæer. Vandet er koldt,

Das hatte jedoch den Nachteil, dass die Plastikrohre nach der Vermessung wieder ausgegraben werden mussten. Die Prozedur war zeitraubend und umweltschädlich zugleich, da immer Unsicherheit darüber bestand, ob alle Plastikrohre entfernt worden waren.

sandet stift som et sejt legeme. Ser man op, står himlen på bagben, skræver med sine skykusser og bølgerne. Det hader jeg fandeme!

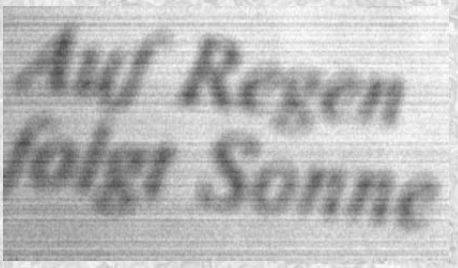
Jeg svømmer aldrig ved havet, for vandet kan drukne ved det mindste fejltrin. Rør dig ikke, rør dig nu. Man ved aldrig hvor man har det – de kloge siger jo også, at kun en tåbe ikke frygter det.

Mågerne som krydser luften, søger efter liv. De kredser om den mægtige pæl med megafoner, som klogere skabninger har opstillet i horisonten. De gengiver megafonernes skræppende lyde, meddeler verden om mit komme. Tro ikke, forbandede flyvende møgkræ, at I vil kunne holde mig nede. En dag kommer jeg kørende fra bunden, rammer alt i min vej. Min bue er kun ved at spændes!

Arbejde

Jeg bruger så megen tid på mit kontor, venter og venter. Vil I ikke ringe, for Senderen kalder mit navn igen. Jeg savner den desperate sjæl som ankommer, bragende gennem min dør. Synger en lille sang og forsvinder igen.

Bare én lille ærlig sang, der ville kunne holde tomheden ude. Betaling skulle ikke være noget problem, for den store opgave i mit liv, er kontrollen over alle de andre Meddelte; så det forstår sig, at jeg en dag vil komme til at tjene de store penge.



Jeg har kun få konkurrenter, men de der er tilstede, venter ivrigt på at mine kunder skal forlade butikken. Snupper dem, før jeg har aftalt en pris eller givet mit bud.

Kamp

I knivkamp har jeg kun været en enkelt gang, og det endda med tre asiatiske trækkerdrenge som sad på min bil. Som løver var de over mig, men med en svensknøgle, jeg kunne nå under sædet, klaskede jeg dem til døde. De lå som dukker for mine fødder bagefter, blødende fra åbninger jeg havde lavet.

Svøm

Senderen står på bunden af havet, lige i nærheden af det sted, hvor Du svømmer.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Mørkt tøj, gerne læder
Sort sminke om øjnene, sort neglelak, sort læbestift.
En notesbog og kuglepen
En pakke cigaretter og en lighter
En lille pose med piller, der skal imitere sovepiller

Carl Bauer

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

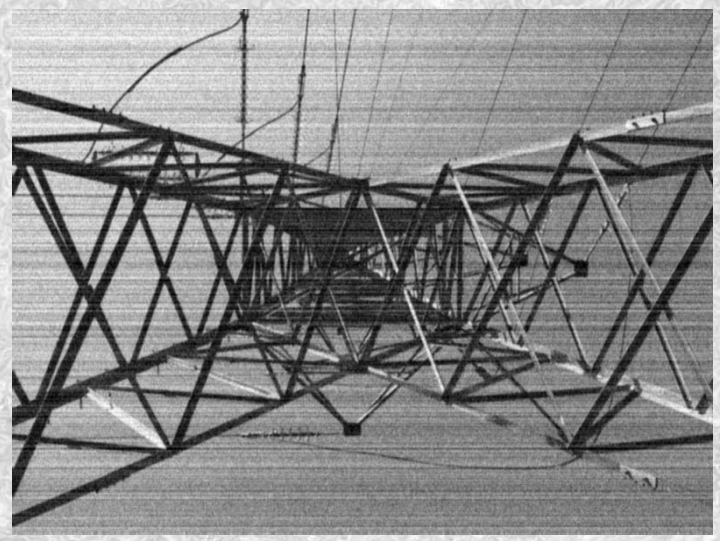
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Hvorfor det er, at Senderen netop skulle udvælge dig til sit talerør i netop dette øjeblik, er der vel ikke nogen, der forstår. Med et kommer ånden over dig, og du ser. De andre, din menighed, ser ikke endnu. Men med de talegaver, Senderen netop i dette øjeblik begaver dig med, vil du kunne åbne deres øjne. Indkald til Synets Højmesse og fortæl om det glasagtige rør, der løber til Senderens Mund.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

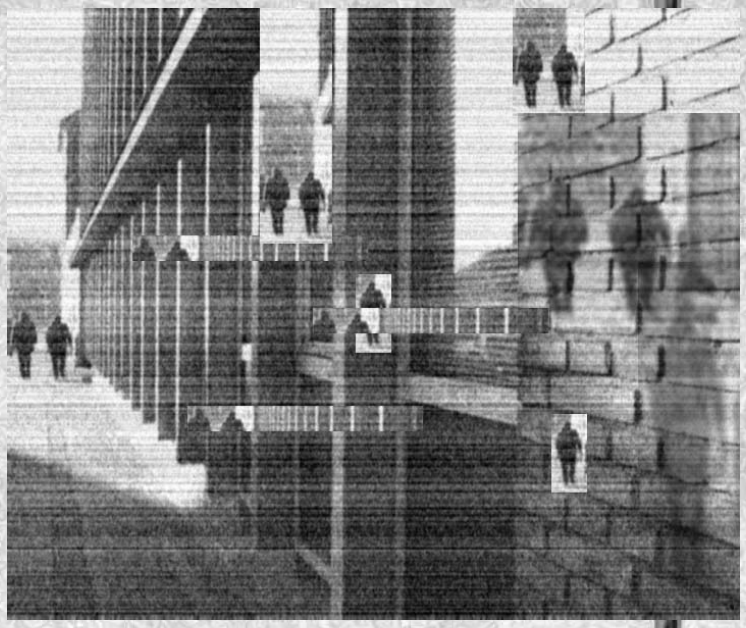
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

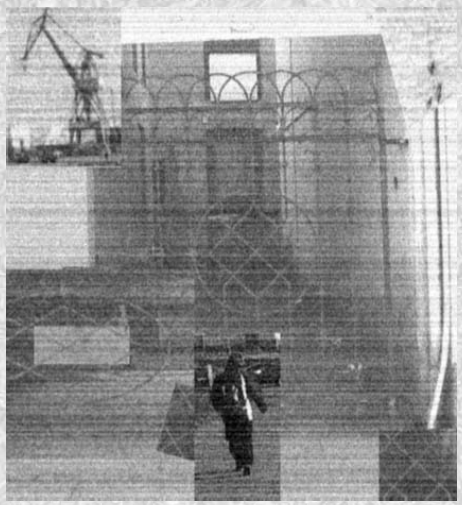
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

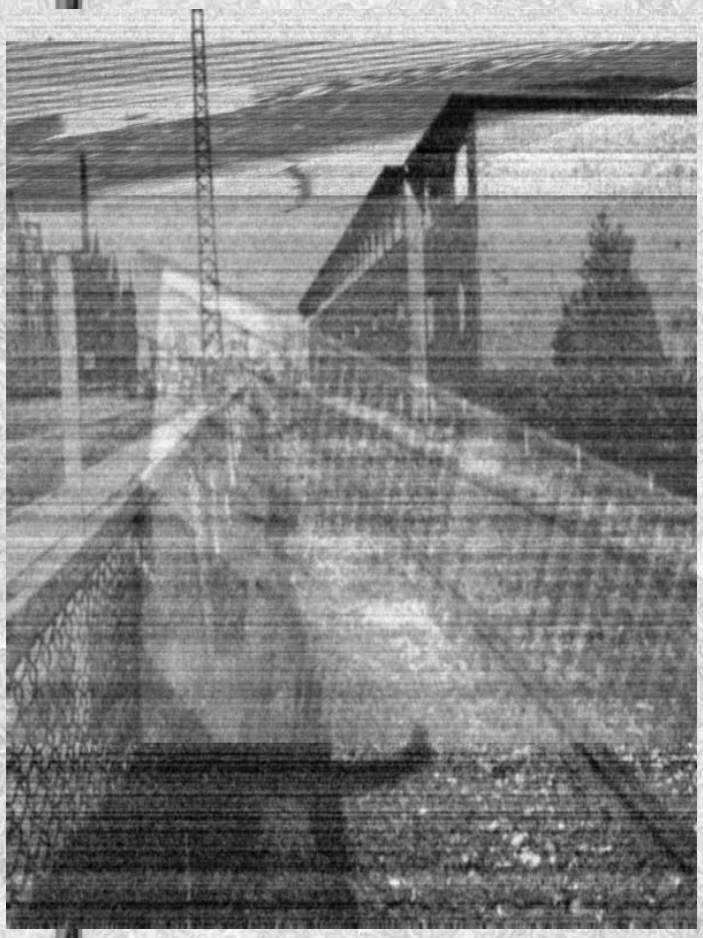
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

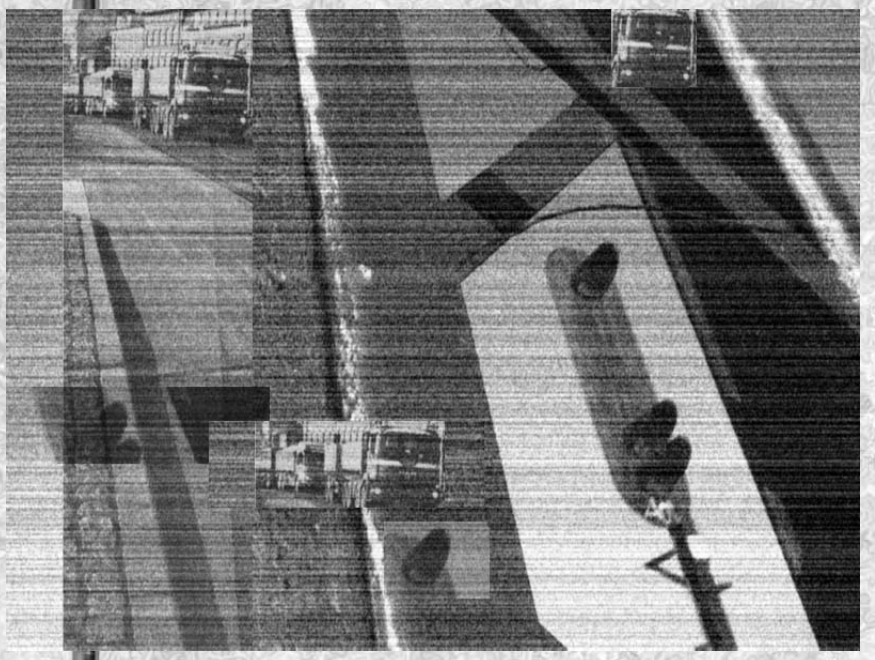
Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Carl Grünbach

Pestbefængt

Med hastige skridt bevægede han sig ned ad den lange kældertrappe, for først at stoppe op ved trappens fod. Her var fugtigt og en følelse af hengemthed strømmede ham i møde. Han famlede langsomt langs væggen på venstre hånd og fandt den tunge plastikkontakt. Med et blev der lys i rummet.



Han undersøgte nu kælderen med sit blik, betragtede tøvende de store dynger gammelt papir som lå stablet op siden trykkeriet var gået nedenom og hjem. Med et fandt han hvad han søgte – en mindre dynge ringbind i alle regnbuens farver, engang stablet op mod bagvæggen, men nu drattet omkuld.

Med lange skridt steg han over papiret på gulvet og begyndte omhyggeligt at gennemrode dyngen med ringbind.

Smørblomst

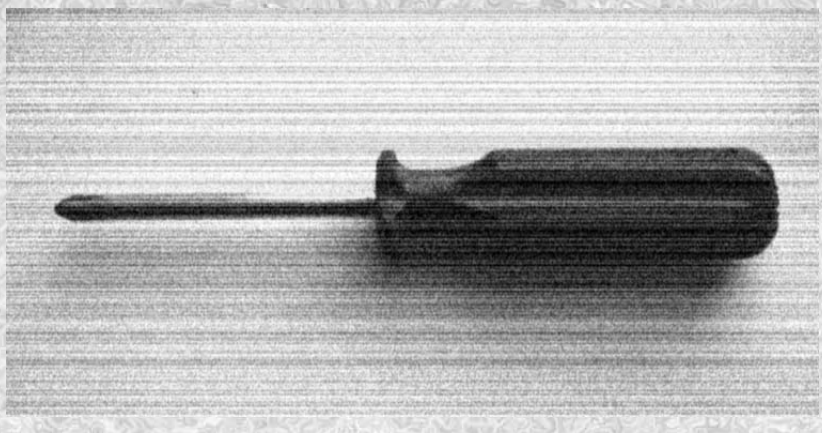
Har du ikke altid drømt om at svinde hen i sommerens varme? At strække dine blade ud mod solen, modtage dens stråler med svulmende nydelse? Du lever kun for solens livgivende berøring. Fra den kolde, våde muld i mørket nedenunder spirer du frem fra et lille bitte frø til den frodigste af alle planter.

Fra ensomheden i mørket hiver solen dig frem og viser dig i al sin glans at du ikke er alene. Omkring dig strækker andre som dig deres livskraftige kroppe opad, mod forløsningen, mod livet. O, at kunne smile.

Ildskrift

Han sad længe på hug foran dyngen, bemærkede at tiden gik, men fortsatte uden at tænke på Jürgen. Fugt havde spoleret næsten alle passager skrevet med blæk, men de maskinskrevne dele kunne endnu læses.

wir sind industri-elle
Ins Leben gerufen wurde industri-elle im Frühling von Angelika Thoma, Janine Rickenmann und Martina Thoma. Wir sind drei engagierte Frauen, die mit beiden Beinen im Berufs- und/oder Familienleben stehen – und uns mit industri-elle eine kreative Ergänzung dazu geschaffen haben.



To timer svandt hen. Det måtte være blevet mørkt udenfor, og måske var det derfor Jürgen med et kom ned i rummet til ham. Han kunne høre hvordan han langsomt masede sig ned ad trappen og nåede ham med en prusten som en gammel, defekt dampmaskine.

Her stoppede Jürgen op i nogen tid og betragtede de omrodede dynger i rummet. Med et eftertænksomt pift sagde han så, at pigen var kommet til sig selv, og at de hellere måtte se at komme videre, hvis de ikke skulle blive opdaget.

Lunatisk

Den nat var intet som det plejede. Man kunne faktisk mærke at det var på vej allerede midt på dagen. En kuglepen trillede hen over bordet, standsede ved bordenden, vippede, vippede, rullede lidt tilbage i usikkerhed og tog da endelig beslutningen.

En flue landede lige midt på næsen. Sad der og stirrede lige så fast som galdt det evigheden. Han blev siddende. Stirrede igen. Ikke om han ville lade den vinde. Den nat trak månen sine manipulerende tråde overalt. Gjorde han det virkelig med vilje den nat? Hvordan kunne han nogensinde tilgive sig selv?

Selvdød

Han hørte udmærket Jürgen, men han var som tryllebundet af de gamle, snavsede ringbind. Han havde fundet de to fotografier, han havde håbet at finde, og havde derfor egentlig også opnået hvad de skulle. Til trods for dette, kunne han ikke rokke sig ud af stedet.

De smukke mønstre, skimmelsvampen havde dannet på det gamle kaduspapir holdt ham fanget. Det kom så vidt at Jürgen måtte trække ham op fra kælderen og ud i bilen.

Hvad hverken pigen eller Jürgen kunne forstå, var at alt havde ændret sig fra det øjeblik hvor han havde fundet ringbindene. Hele sandheden stod med

et klart for ham, og måske var det af den grund, han blev kontaktet.

Ladegreb

Har du tænkt over hvor meget tid folk egentlig bruger på at transportere sig? Lige så snart man går udenfor døren er der ikke andet end transport. Det er fandme for sindssygt. Her er vi Guds gave til os selv kastet i hængedyndet hvor vi må kravle rundt i en uendelighed. Blot for at komme fra det ene sted til det andet. Det er jo ikke til at holde ud!

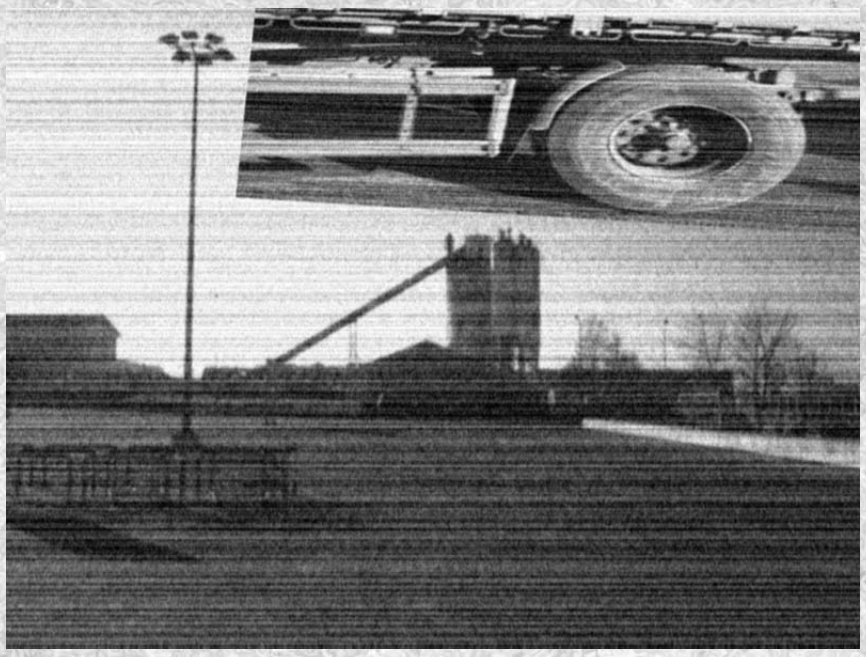
To dagens ret

Jürgen havde netop placeret sig med sin bakke foran sig. Cafeteriaet var proppet med hungrende gæster, der sad på nakken af hinanden for

Da die Nebenalkaloide des Peyote recht unverträglich sind, kommt es mit großer Sicherheit zu Vergiftungserscheinungen wie Übelkeit und Erbrechen, die sich jedoch innerhalb der ersten Stunde wieder legen. Diese können jedoch zu Schwierigkeiten führen, wenn sich der User an seinem Erbochenen verschluckt (Erstickungsgefahr)
Ein Meskalintrip ist von der momentanen Stimmung und der geistigen Reife des Users abhängig, es kann also ebenfalls zu Horrortrips kommen, die dann in Panikattakken mit ungewissem Ausgang münden.
Es ist zwar selten jedoch nicht unmöglich, daß latent vorhandene Psychosen zum Ausbruch kommen, psychisch vorgeschädigte Leute sollten also deutlich länger abwägen, ob sie sich mit der verbotenen Substanz Meskalin im Selbstversuch auseinandersetzen wollen.

overhovedet at være i stand til at sætte deres ret til livs i en siddende stilling. Han og Jürgen sad inderst ved et langbord bagerst i rygerafdelingen. De havde begge bestilt dagens ret, uden at han egentlig tillagde dette nogen videre betydning for de videre hændelser.

Til højre for ham sad en midaldrende kvinde, der af uransagelige årsager havde besluttet sig for at beholde sin tunge vinterfrakke på, hvorfor hun fyldte urimeligt meget på bænken hvor de begge sad. Det tirrede ham og han kunne mærke hvordan de sidste dages stress hobede sig op til et voldsomt vredesudbrud, der netop skulle til at bryde ud i



lys lue, da kvinden vendte sig om mod ham og med blid stemme fortalte ham, at hun vidste hvem han var.

Dette slog benene væk under ham, men han så med det samme at Jürgen på det nærmeste ikke ænsede kvindens tilstedeværelse. Kvinden trykkede sig endnu hårdere op imod ham. Skubbede ham så kraftigt at tallerkenen med gullasch med faretruende kraft blev skubbet helt ud til bordets kant.

Han svedte nu voldsomt og da gik det op for ham, at han med stor sandsynlighed var den eneste, der kunne se hende. Hun lagde nu armen på bænkens ryg og pressede sit ansigt helt op i mod hans,

mens hun gentog hvad hun havde sagt tidligere. Da hun havde gentaget sit budskab to gange forstod han.

Han forstod at hun måtte være en budbringer. Han skævede mod højre og betragtede den midaldrende kvinde, som med regelmæssige bevægelser huggede sin mad i sig. Han svedte stadigvæk og følte en stigende kvalme. Jürgen betragtede ham roligt, men sagde ikke noget.

Morgendagens slave

"Er tiden kommet?" En lille pige talte til ham i toget. "Er tiden kommet?" spurgte hun igen med øjne, der tiggede ham om svar. Han begyndte at svede ukontrollabelt og mærkede tungen svulme op i halsen. Han kunne ikke klare mere. Hvorfor ville de ikke forklare ham hvad der skulle ske? Hvorfor lige ham?

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Kedeligt, gråt jakkesæt
Krøllet skjorte og løsthængende slips
Kuglepenne i brystlomme
Armbåndsur
Attachémappe eller lignende fyldt med en masse meget vigtige papirer

Nach Begutachtung von über 600 Projektskizzen wird Trium formal zur Antragsstellung im Förderschwerpunkt Wissensintensive Dienstleistungen des Bundesministeriums für Bildung und Forschung aufgefordert. Das geplante Verbundvorhaben »Mobile Medical Monitoring« wird Trium zusammen mit dem Institut für Medizinische Statistik der TU München und der Canway Technologies GmbH bestreiten.

Carl Grünbach

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

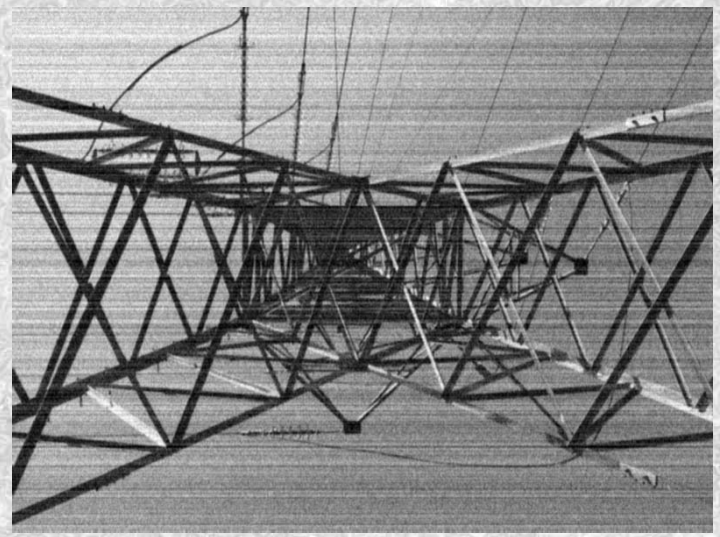
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Pludselig slår tanken dig at Senderen for længe siden viste dig Kærlighedens Bundprop. Et sort stykke gummi med aluminiumskæde monteret. En prop der sidder anbragt på det dybeste sted, bunden af det gulv, vi alle går rundt på. Finder man proppen, der ganske givet må være der et sted, vil Formalitetens Væske sive ud og afsløre de sumpede kærlighedsformer, der alt for længe har stået oversvømmede og overgroede hen. Hvem ved hvorfor du skal komme i tanke om det nu? Mon ikke Senderen har en hensigt med dette?

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Christian Bautz

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

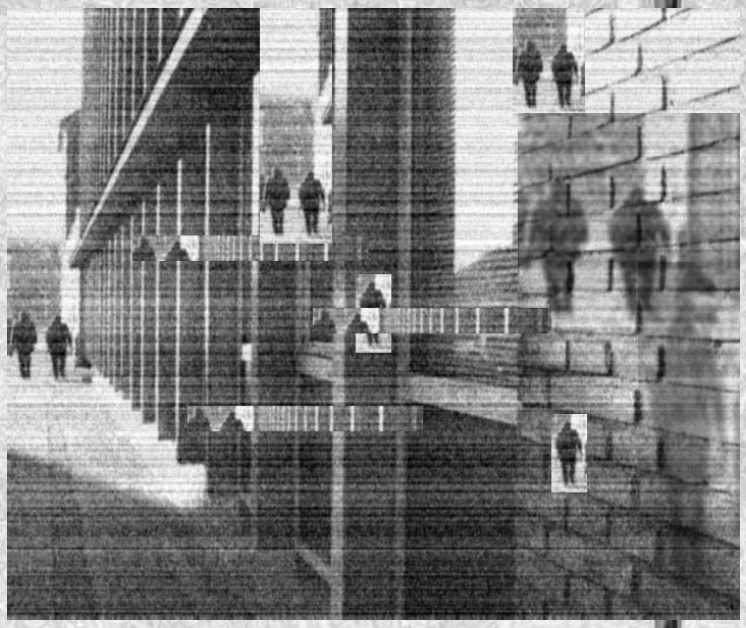
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

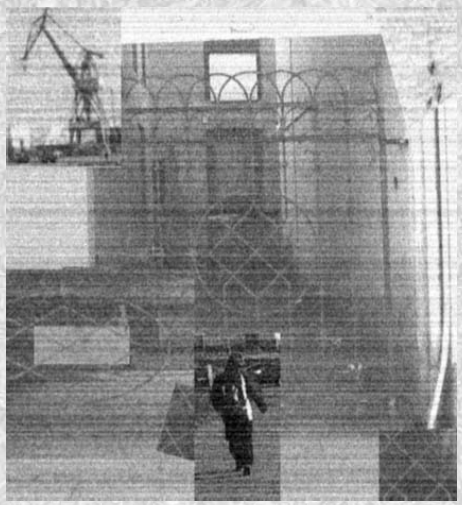
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

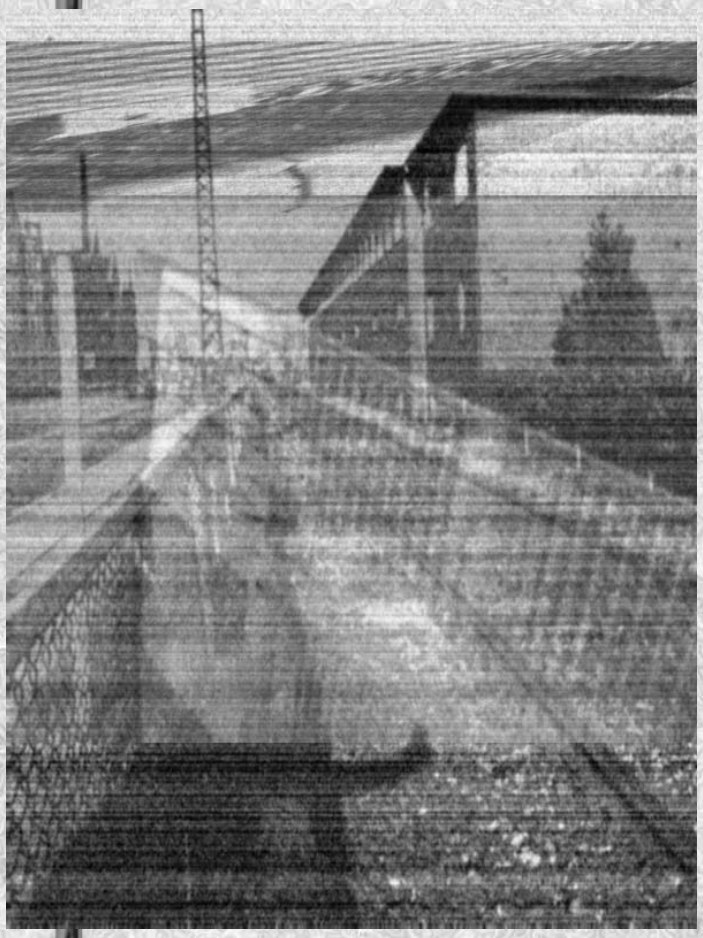
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

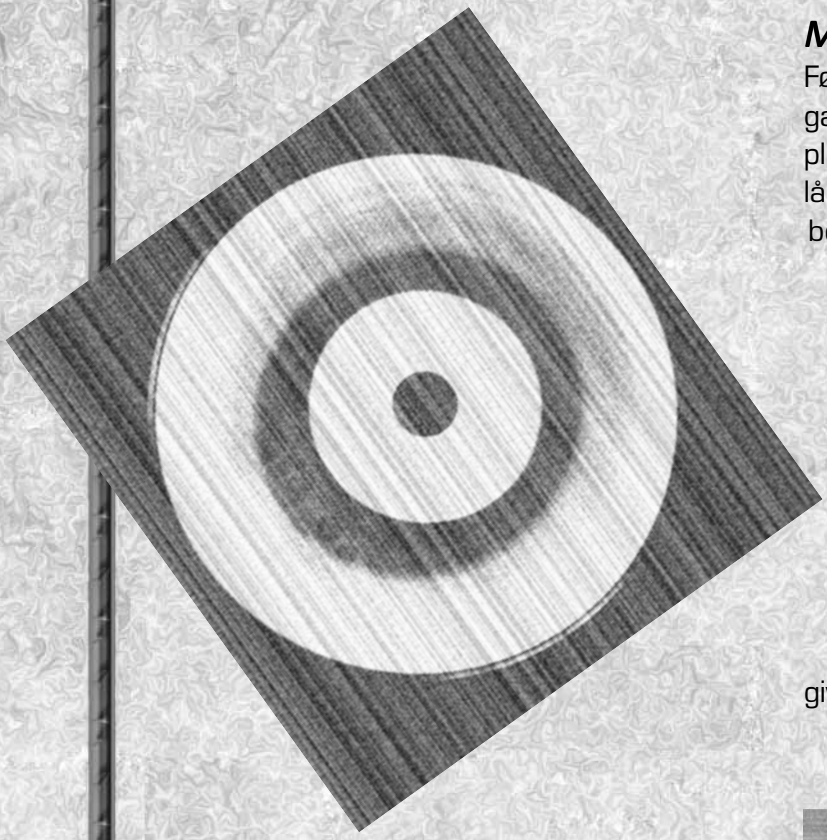
Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Christian Bautz

Fem slagfærdige stød til kæben og så lå spasseren rallende i rendestenen. Kort betragtede han den fede satan før han rettede et spark mod svinets maveregion. Han krympede sig sammen om sparket og forblev låst i den stilling, efter han havde trukket foden til sig igen.



Christian vendte sig bort fra manden og spadserede glad ud af gyden. En del folk havde samlet sig, men de flyttede sig skyndsomt, da han trådte ind mellem dem. Hans højre hånd var allerede begyndt at dunke. Formodentlig var den brækket, men det var der ikke noget at gøre ved nu. Natten var ung.

De andre var vist stadig på stedet, så han styrede direkte mod baren, hvorfra de tungsindige slagersange gjaldede. Han hadede egentligt disse forbandede bodegaer, men sprutten var billig og folk gav fanden i hvordan man så ud.

Det eneste problem var idioter som den gamle nar, han lige havde slået i gulvet – forbandede fulderikker, der fik ejerfornemmelser efter et par glas.

Møtrik og skrue

Første gang var dobbelttydig. Vi lå på de gamle dæk bag værkstedet og røg; hun plaprede løs om et eller andet, mens jeg lå med hænderne bag hovedet og betragtede den gamle kran, der tegnede sig mod nattehimlen.

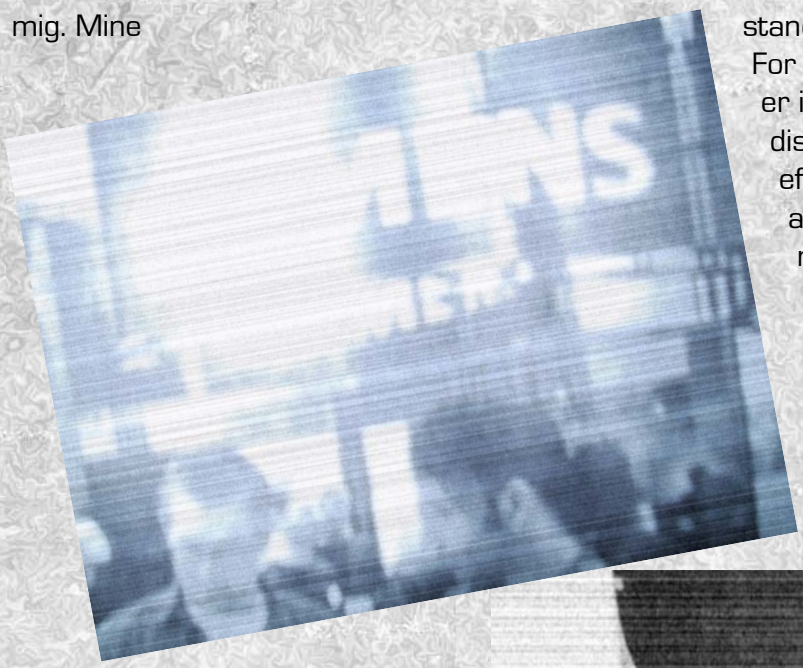
Hun fortsatte i en uendelighed, noget med hendes søster, og tilsyneladende fattede hun ikke at jeg var et andet sted. Med blide bevægelser nikkede den gamle kran for mit indre øje. Fortalte mig med en stemme man ikke skulle kunne tro stammede fra et så rustent stykke jern, at mine kort var givet.

Mit livs første eventyr blev fortalt til mig den nat – jeg hørte om Senderen. Fik fortællingen om de ældgamle stationer, fritsvævende hvor ingen så dem. Pigen fik så mange tæsk at hun vist aldrig blev

helt normal igen. Mig fangede de to dage efter og smed mig på anstalt i fem år.

Industriel

Den rytmiske dunken, næsten som et samleje, hvisker blide hemmeligheder til en, bare man er villig til at lytte. Lytter du? Jeg står sgu hver eneste dag og lytter, svømmer gennem de bankende toner og måler hvert eneste ord som det døve maskineri fortæller mig. Mine



drømme er industrielle, næsten som søgte hele mit væsen at forene sig med de gamle apparater, jeg betjener til hverdag. Stål og plast mine damer og herrer, løber langs huden.

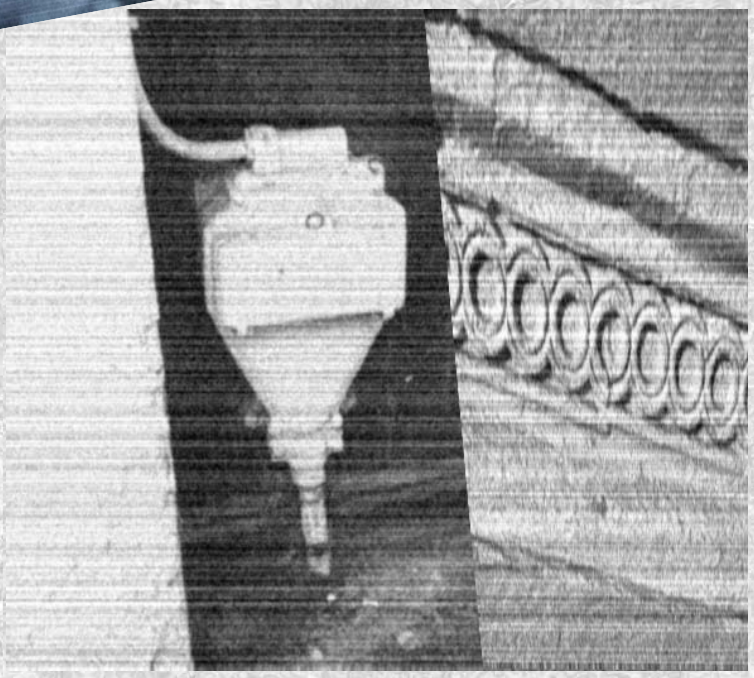
Med hjernen pumpet fuld af maskinolie hyler sjælen efter kraft. Hver evig eneste weekend gennem hele mit voksenliv, har jeg søgt at adlyde mine maskiners bøn om kraft.

Hver nat ligger jeg sgu i sengen og tænker på de mørke haller, hvor de står tavse og stumme. Jeg kan høre dem brumme mit navn. Banke mit navn. Stemple mit navn. Lyt og mærk kraften. Hver aften når lyset slukkes på fabrikken, starter maskineriet i mig. Som et velsmurt redskab søger jeg mod byen og lyset. Maskinernes spion.

Masseprodukt med fejl

Timer og atter timer er gået med at stirre på de forbandede kladdehæfter. Man kan opbygge et ufatteligt had, et forbitret had, der sætter en i stand til imponerende bedrifter. For fanden hvor mange timer er ikke gået, siddende ved et af disse gamle borde i eftersidningslokalet med de andre slemme, der var der mindst lige så tit som jeg.

Hvad de aldrig fandt ud af var, at der højt over vores hoveder var et aluminiumsrør med udsugning, der skulle



kunne fjerne alt fra dårlige lugte til røg. Fra dette rør sang maskinerne for første gang til mig. Når jeg lagde hovedet

tilbage og gloede op mod rørets mørke øje, formedes ord og billeder bag mit ansigts kød. Billeder jeg aldrig selv ville kunne tegne – billeder fabrikeret i mine maskiners sjæl.

De andre har sikkert grinet en del af mig. De fattede aldrig hvad jeg mente, når jeg fortalte dem om mine visioner. Til tider måtte jeg slås for at komme til at sidde under røret, men med tiden opdagede jeg at nærhed ikke betød noget. Skolens udsugning kunne nå mig, ligegyldigt hvor jeg befandt mig.

Jeg er

Som et lyn gennem opgangen. Man opfatter aldrig hvad der rammer en før det er for sent, præcis som det altid bliver vist på film. Med et blinkende lysstofrør over hovedet er der sjældent noget der kan gå galt – tro mig, det kender jeg alt til. Det er i øjeblikke som dette jeg vågner, udfyldt og træt. Jeg vågner i mig selv og ved hvorfor.

Forstadens sendebud

Så snart mørket falder på og lyset slukkes i de gamle fabrikker, begynder de at kalde på mig. De kalder også andre ved navn, men jeg er deres sendebud. Med velsmurt sikkerhed sender de mig mod byens hjerte. Jeg spejder og spionerer på alt vi har produceret.

Jeg tester og tæsker. Man kender mig flere steder og ved at min krop er galvaniseret kød, med trådforstærkede øjne. Jeg spejder på deres bud, men inderst inde ved jeg at det er den gamle sender, der kalder på mig. Jeg ved det er den der kalder mig frem i lyset.

der Letzte Absatz Deines Beitrags beinhaltet eine schöne Lösung zur Verknüpfung in der nächsten Folge:"
: Boby Root sandte vor Monaten ein kleines FAX bezüglich seiner Entdeckung zu Schnorbusch nach Deutschland. Er teilte natürlich nicht alles mit, machte hingegen einige sehr freudige und geheimnisvolle Bemerkungen ..
: Er musste sich verwählt haben:
: Die Vorwahl für Deutschland war: 0049 ...
: Er wählte hingegen 0039 ... und fuhr weiter mit ... 06 ... ! Verdammt, die Vorwahl für den Vatikano.

Hvor er jeg glad

Det er sjovt hvad man kan med væddemål. Jeg elsker sgu at vædde, spille og vurdere. Kender du ikke den fornemmelse af, at der kommer en til dig for at få et råd, den fornemmelse er dæleme også god. Spille kort og terninger er også godt. Jeg har haft en del tid til den slags, da man ikke ligefrem kan påstå det har været hændelsesrige timer jeg brugte på Bøgegården.

Navn: Christian Bautz
Fødested: Berlin
Bosted: Berlin
Alder: 31
Stilling: Ufaglært industriarbejder
Familiestatus: Lever alene i en kælder

Flok mig

Hvorfor kalder I på mig? Jeg kan ikke gøre det hele selv, mine arme er trætte, mine ben kan ikke gå længere. Hvorfor kan I ikke komme mig til undsætning? Forstår I ikke at alt er ved at gå i stå?

Smelt mig med dit smil

Alt kan bøjes. Der findes intet som ikke kan bøjes. Jeg mener alt – tænk selv glas kan bøjes. Det eneste det drejer sig om, er at finde den rette metode. Man kan bukke i neon, stål og plastik. Alt kan bukkes. Alt.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Hættetrøje
Joggingbukser
Kondisko
Cigaretter
Lighter
Et par plastre over højre hånds knoer
En vindjakke
Et spil kort

MEDIEN

Jacoby will Nummer eins in Europa

Vorstandschef Manfred Schüller sprechen über ihre Strategie und die Suche nach einem

Christian Bautz

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

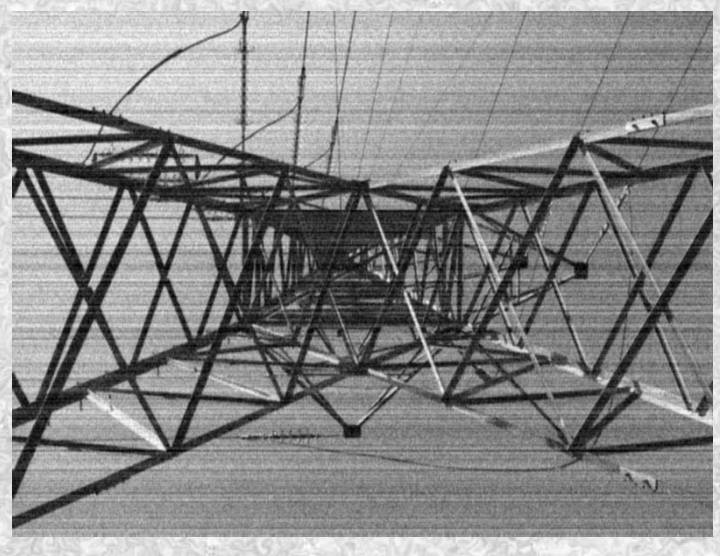
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Find et centralt sted midt i bunkeren og tag dit sæt kort frem. Placer nu de fire konger på gulvet med billedsiden opad og vendt mod hinanden som i et kryds. Læg derefter damerne i samme kulør efter kongerne. Derefter knægtene i samme kulør, indtil alle kort helt ned til esserne ligger som et stort kryds. Tag derefter jokerne og giv til de personer omkring dig, der undrer sig mest. Hvis nogen spørger dig hvad du laver, siger du "Kongernes tid er kommet. Jeg forbereder deres komme". Når du har delt jokerne ud, smider du æsken væk og går din vej.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Detlev Feldmann

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

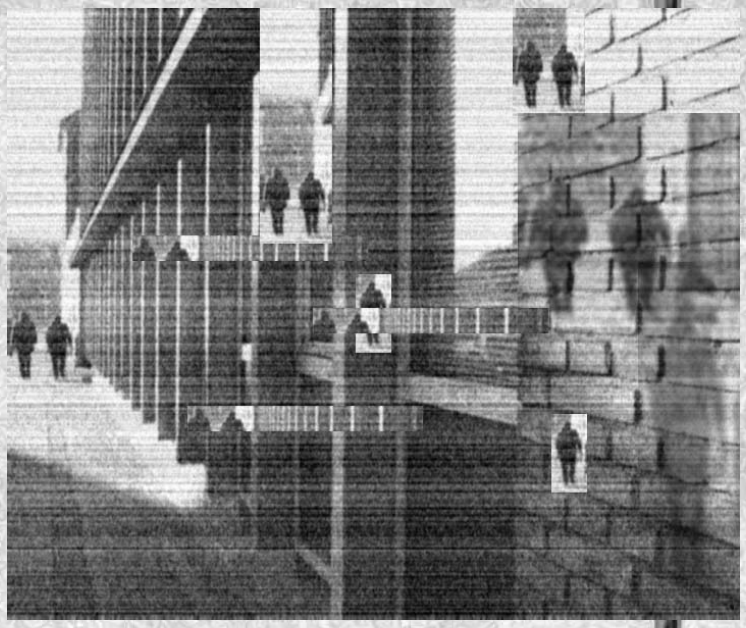
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

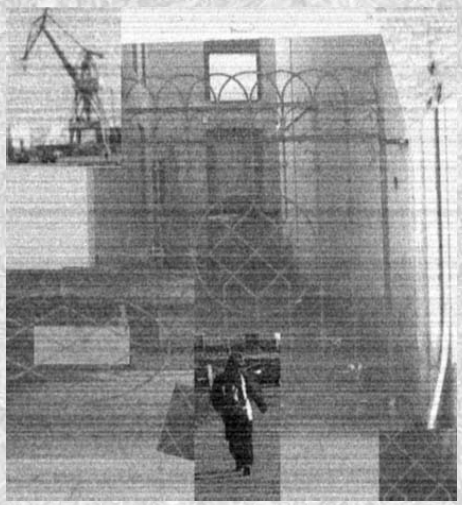
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

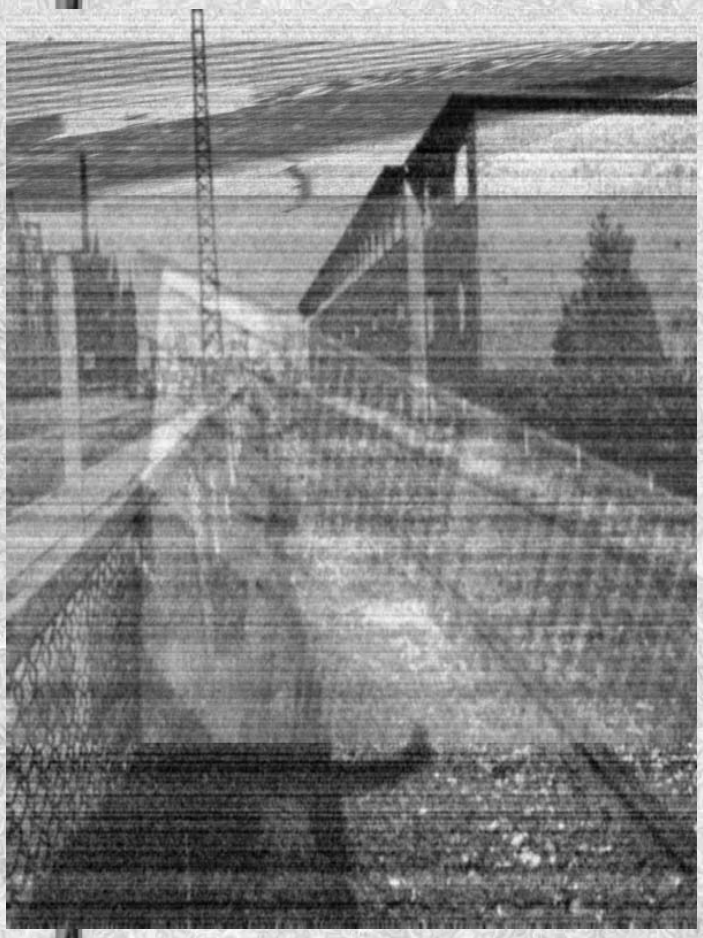
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

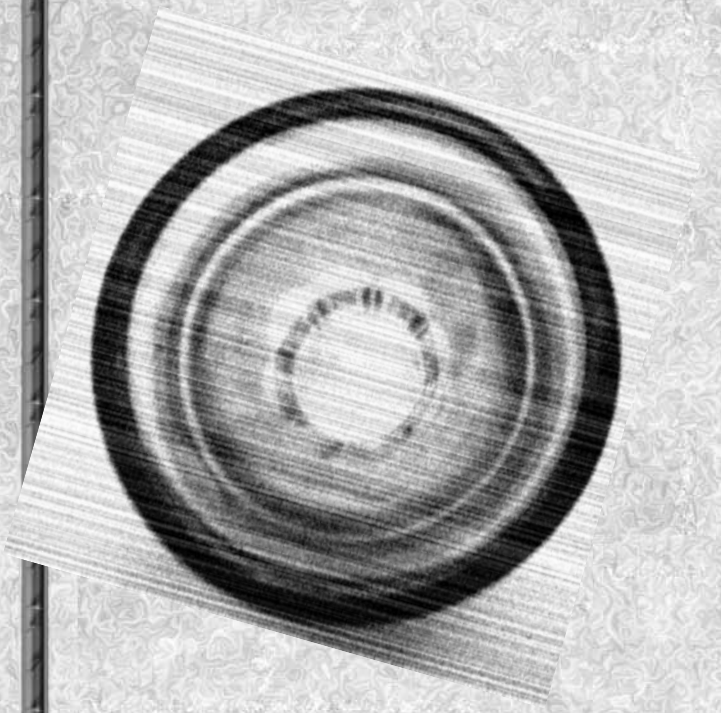
Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Detlev Feldmann

Kød

Det var omtrent sidste nat, jeg ikke rigtigt længere kunne bedømme hvordan dette her ville ende. Jeg havde forsøgt at nå frem til festen i flere timer, men noget holdt mig fra stedet, næsten som om jeg ubevidst styrede væk derfra hver gang jeg nærmede mig. Det var besynderligt, nu hvor der var gået nogle timer, at tænke tilbage på

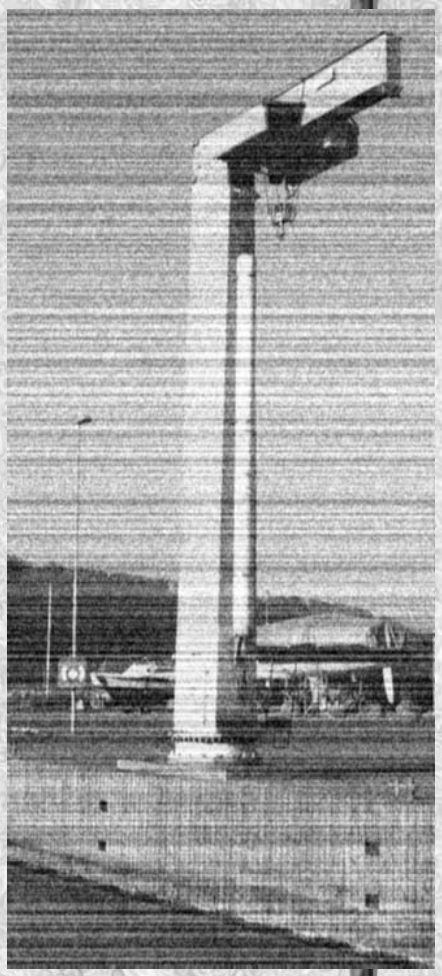


aftenens forløb – især hvad der ville være sket hvis jeg virkelig var kommet op i lejligheden. Man sagde at der boede kannibaler i blokken, men det vil jeg nu have min gode ret til at betvivle. Oppe i lejligheden er det en anden snak, der måtte det myldre med krybdyr og menneskeædere i alle de til festen udvalgte værelser. I stedet tog jeg på en ferie, flere kilometer fra mit mål, og endte da hvor jeg er nu.

Den venlige ledestjerne som tog mig under sine vinger, efter det hele blev opslugt af tåget regn, førte mig til denne kolde gryde. Telefonledningerne der løber langs væggene gnistrer når jeg modtager et budskab, isnende gnister, med fremtidige glimt. Jeg sover her en nat mere, og besøger lejligheden i morgen.

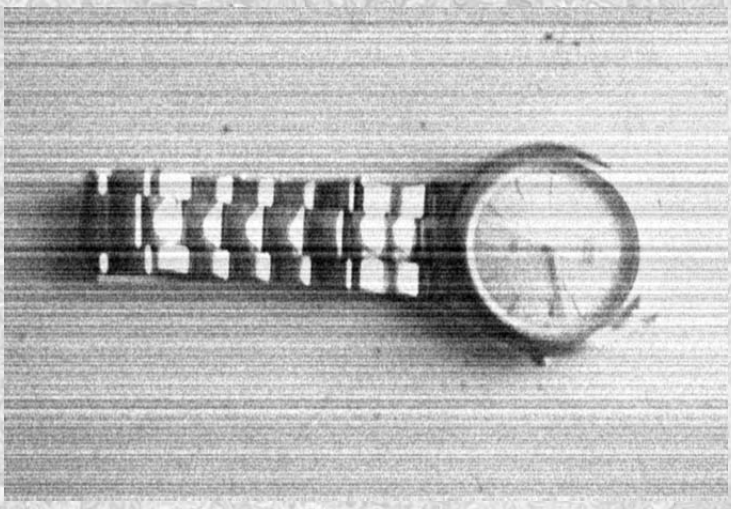
Konstruktionen

Fra stilladset kunne jeg se flere prominente byggerier fra centrum. Min udefra stående holdning blev dog først sat på en prøve, da jeg bemærkede de mange elektriske antenner som sad over alt i byen. Hvor jeg kommer fra, sidder antennerne på taget, ikke på mure og knopper – hvor man har fundet det nyttigt.



Man kunne gå vild i deres netværk, hvem kontrollerer mon al den viden? Man kan nok levende forestille sig hvordan en teknisk uduelig person som jeg, vralter rundt i de glitrende hovedgader. De dage hvor jeg bestiger

Detlev Feldmann



cementbjergene eller det tunge randbyggeri, kan jeg fra toppen stirre frygtløst hjem, men byens hyæneskygge ligger på mine skuldre, og det kan ikke skjules, at jeg aldrig finder tilbage til udgangspunktet.

Tastaturfabler

Hvorfor plages mine vågne timer foran skærmen af små kræ med vinger, væsner der mest af alt ligner engle? De sveder mit ansigt til og smører sekret på mine øjenlåg, gør mig døsig og vred. Har alle de mange timer foran skærmlyset virkelig kun afledt dem? De kan ikke ødelægge mit arbejde, men mine årer kan de suge tomme – blodtørstige små igler.

Det er i timer som disse, jeg ser rester fra de tidligere timer og liv. Fra de dage, da der ikke herskede love for alt, hvor lys var det samme som farve og farve det samme som mig. Det trækker min hals til dobbelt længde at sidde her lige nu, men det skal gøres, hvis der skal være det ringeste håb for fremtiden. Får jeg nok, må jeg jo rejse mig og drage ud til den kolde gryde, langt fra havet og dog fyldt med saltvand.

Det er min skygge som fører bilen eller benene, afhængig af omstændigheder. Jeg selv er kun passager, det har jeg været i nu næsten fem dage.

Bytur

Når drønet forlader kroppen, står man nøgen tilbage. Alt synes lukket og slukket. Hvis heldet har været med en på rejsen, har man en nøgle, ellers findes der ingen håb.

Jeg advarer dig derfor nu, gå aldrig med mine vingede venner ud i byens hjerte – du finder aldrig hjem igen. Hvor tit har det ikke været et, undskyld men kan jeg sove her i nat, der trækker belastede, men venlige smil frem på ansigtet?

Testverfahren

Das ist mir klar.

Es wurde gesagt, dass die Muskeln durch spezielles Yoga-Training sich besser entwickeln und wachsen. Denn es ist auch wichtig, wie man seine Muskeln schont!

Was meinst du dazu?

Neulich habe ich ein Bericht über Kraftaufbau durch Yoga gesehen. Leider konnte ich nicht das ganze verfolgen, und weiss nicht besonders viel darüber.
Was wisst ihr darüber?
Ist es überhaupt hilfreich?

Spiller de lange horn den aften, man forlader hjemmet, er det bedst at vende om med det samme. Disse horn kan kun larme og gør aldrig noget godt for det man søger. Glas og plastik kan forhindre de tunge hornlyde, men kun i begrænset tid, så må man atter vender sig mod smerten og anerkender dens magt.

Radio

For nu ti år siden, samlede jeg ved et rent tilfælde en gammel transistorradio op fra gaden. Den spillede Bill Haley and the Comets, hvilket naturligvis intet betød.

Under musikken var støjen tydelig, og den dag opdagede jeg hvordan verdens grænser sluttes sammen i alle lydflader – nærmest som var alle lyde den eneste virkelige barriere mennesket aldrig skal nedbryde.

De benfarvede knapper kunne skrues, så jeg skruede op. Netop da sprang alle propper i miles omkreds, Senderen talte direkte til mig og sagde, at dagen var kommet hvor jeg måtte vælge. Skrigende smed jeg den gamle transistor ned på fortovet igen og løb. Ingen skal tvinges til det mest inhumane af alt, at træffe et valg. Siden dengang kan jeg ikke tåle radio, for det minder mig om valget som endnu ikke er truffet.

Død i gryden

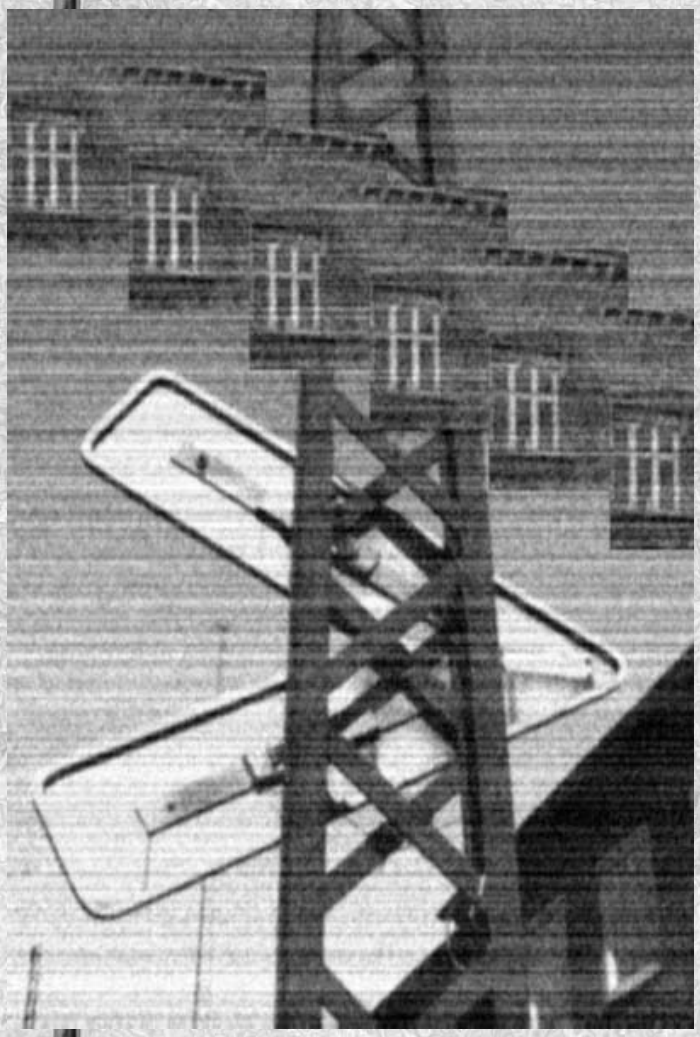
Jeg lugter som gammel hund, måske fordi man skød mig ned, mens jeg svømmede i min gryde. Jeg lå på maven og gloede ned i det salte vand, forventede intet af verden eller natten. De må have stået oppe på kanten noget tid, for med et sagde de til mig, at jeg havde svømmet frit for længe. Så skød den største mig brutalt og de gik.

Her hang jeg i væsken, blødte til samme pøl som jeg badede i. Jeg undersøgte kanterne efter plaster eller tape, men ingen af delene fandtes ved gryden, så jeg måtte bløde indtil det standsede af sig selv.

Siden dengang har man kunnet se skudhullerne i mig, to smukke ovaler ved mit hjerte, der altid pulserer så friskt som et nyplukket æble. Der gik vel hen

ved en time, hvor jeg kun kunne sidde på grydens kant og betragte den uendelige lagerhal som skulle skjule mig for omverdenen.

Den himmelblå farve, man havde givet betonmurene, blandet med de gule teglsten som udgjorde gulvet, gav mig en voldsom trang til at græde.



Navn: Detlev Feldmann
Fødested: Kiel
Bosted: Berlin
Alder: 39
Stilling: Journalist
Familiestatus: Ingen forhold lige nu

Båden bliver sikret forsvarligt og jeg går fra borde, efterlader kun den vigtigste del af mig selv. Boner måske dækket i morgen, men for nu må det sorte tøj tage sin magt. Vi dykker en tur i det i morgen, efter gulvet er bonet, men nu skal det tjene sin funktion.

Den side jeg har medbragt i inderlommen beskriver den smukkeste sang i verden, måske synger jeg den for de, der overfalder mig først. Våde hunde har altid tiltrukket gamle sandsække uden lugtesans – akkurat hvad jeg går efter nu. Bedøvet af saltvand der, drukket med fem stænk blod, får hjertet i form og gør tankerne slørede. Lægen fra det foregående liv havde engang en snak med mig om dette: han tabte beklageligvis.

Natmand

Når alt bliver sort, er det kun fordi lyset ikke længere skinner. Den tanke har altid beroliget mig meget, for da min båd gik i havn ved klubben her, måtte jeg se al håb fare. Lyde af stoffer som sniffer sig op gennem rørlagte kanaler høres imellem hulkende trods.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En sort rullekravetrøje
En sort habit og sort herrebukser
Et par sorte herresko
Cigaretter og en lighter
En notesblok og en kuglepen
En diktafon, hvis det er muligt

Detlev Feldmann

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

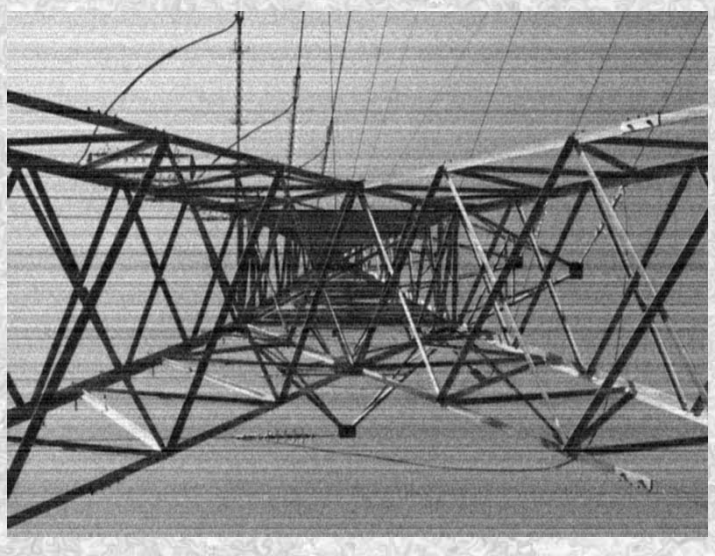
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Det kan virke besynderligt, men netop i dette øjeblik, griber en uhyggelig hunger efter fremtiden dig. Senderen lader mavesækken rumle og dine tanker centreres om at fortære fremtidens metal. Men det værste ved det hele er at metallet endnu ikke er kommet. Så sulten må jo stilles indtil da. Kød, blod, væske, sved, tårer - hvad det nu end skal være.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Ernst Müller

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

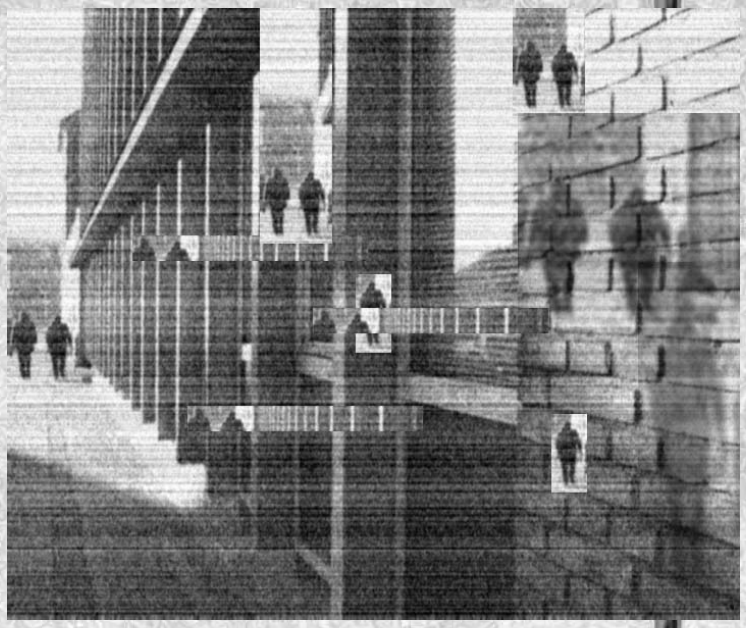
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

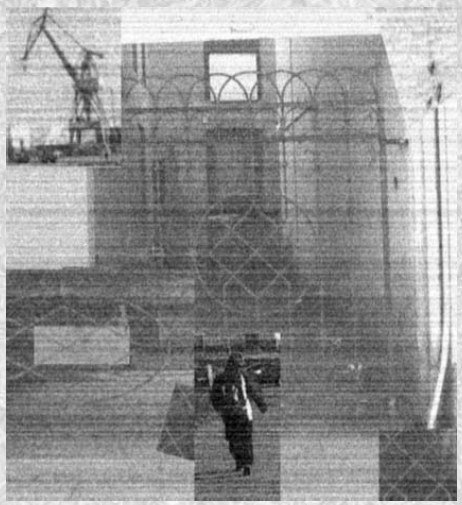
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

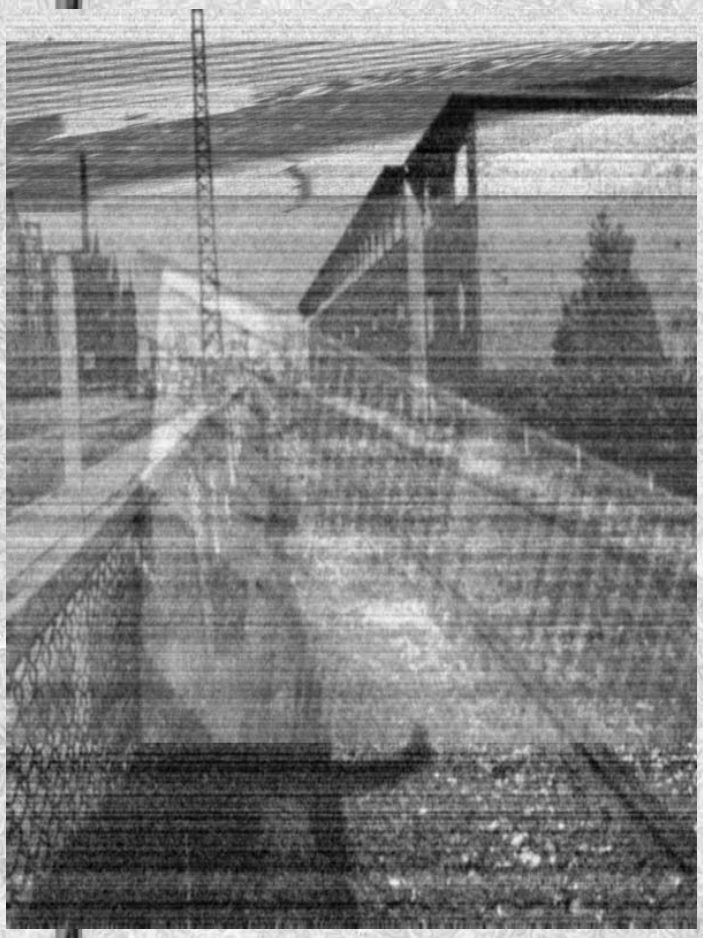
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

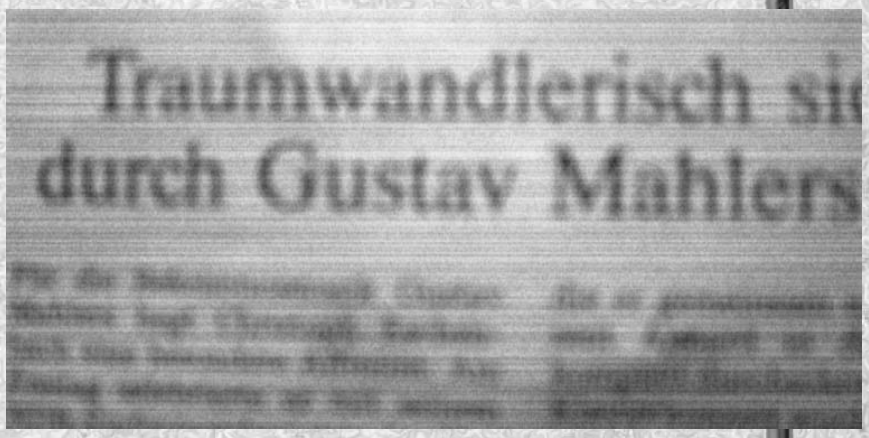
Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

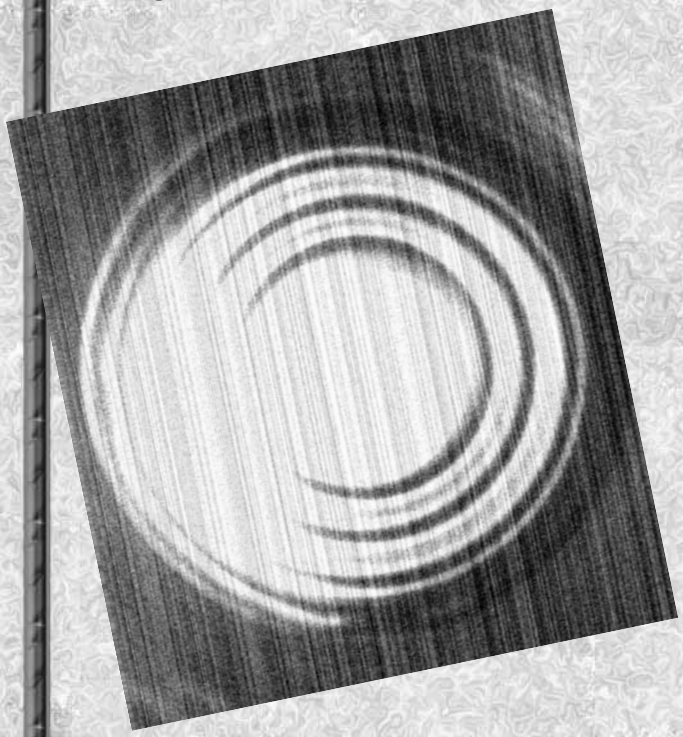
Ernst Müller



Malurt

Hvor gik det dog fremragende i de unge år, da det ikke var en leg, men skrigende alvor. Det var i de dage, da man endnu kunne tale fremmede sprog til den lyse morgen, uden den ringeste grund eller mulig forklaring. Jakker med udstyr, bukser med selv samme.

Dengang var man et stykke værktøj placeret på gadehjørner hvor der ikke savnedes noget. Vi frygtede dengang kun fortiden, barndommen, lykkeland. Det havde en grusom klang i vore ører, præcis som i dag.



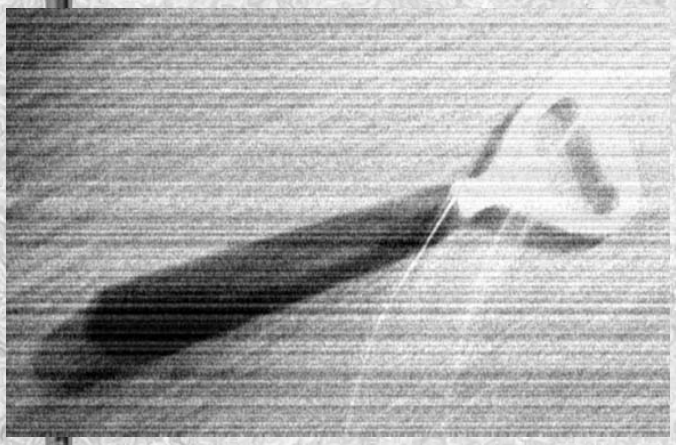
Nu sidder jeg foran min skærm, med hånden begravet i dens indre, følende de tykke lag elektronisk krystal som dannes i monitorens indre. Det er ikke meningen, man skal være på gaden nu, men det kan heller ikke være meningen, man skal sidde her. Det gyldne håndtryk får jeg aldrig, men den sikkerhedssele, man spændte om halsen på mig ved ansættelsen, burde gøre det samme når det er forbi. Jeg skal i øvrigt nok slukke lyset efter mig.

Tiden før nu

Løb, løb, løb. Harkende og pustende når man frem gennem gruset. Det stålindfattede hegn står smukt imod den frostklare morgenhimmel. De nøgne træer står grusomt afpillede på den anden side af hegnet, mens jeg selv står med hænderne omkring tremmerne og gisper efter en luft som ikke rigtigt vil blive i lungerne.

Man følger mig med øjnene nu, udelukkende fordi man frygter, jeg skal forsvinde ud i det blå – hvilket vel ikke var det værste, der kunne ske. Man har på en gang fjernet mig fra omverdenen, sat mig på prøve i fangenskab, mens man på den anden side insisterer på at jeg selv skal klare mine fornødenheder. Grotesk. Pak mig da ind i et tæppe bestående af vat og ståluld, så kan jeg stå i et hjørne til dommedag.

Mit lille batteri i brystet har det ikke let, det må man sige. Tingene strabadseres konstant, måske alene fordi det ikke længere er muligt for mig at samle mine pressede frugter frit.



Pisken

Træk mit slips gennem struben, synk det eventuelt selv bagefter. Jeg har en papirkniv på disken, der på fremragende vis ville kunne spidde mine testikler, eller snitte bugen op på mig. Jeg lover dig, jeg ikke skriger om hjælp, for det ville være det sidste, jeg havde brug for. Kan det måske ikke også lade sig gøre at kradse min bagdel til blods? Det ville være så dejligt.

betriebliche Ausgestaltung flexibler Arbeitszeitsysteme lässt sich zudem u.a. danach vergleichen und bewerten, wieviele unterschiedliche Arbeitszeitmodelle in einem Unternehmen zur Anwendung kommen, wie die Einflussmöglichkeiten von Arbeitnehmern und Arbeitgeber bzgl. der Festlegung der konkreten Arbeitszeiten verteilt sind und in welchem Bezugszeitraum ein bestimmtes Arbeitszeitvolumen erreicht werden muss

Bare tanken om et lille inferno på kontoret gør mig helt svedig, hvis denne monolog skal fortsætte må jeg vidst hellere åbne mit vindue. Hvor kom jeg til, åh ja, klips mine albuer til eller sæt tegnestifter i mine knæskaller. Det prøvede jeg som barn, hvilket var meget smertefuldt. Hvis jeg skriger højt, kan det være at min chef kommer ind og spørger om alt er vel.

Dage

Senderstærke tykhud, sagde de til mig. Jeg vidste først ikke hvad det skulle betyde, men fandt så ud af at de hentydede til den tid hvor jeg havde kontakt med de højeste kræfter i denne verden. Alle ottetaller i min kalenderne har små øjne, der ser mine svagheder. Til tider hvisker de hvordan livet skal fortsætte, måske endda ikke.

Med en låst dør forklarer de mig hvordan hjertet ser ud, viser mig kamre og krogede gader, der minder om min fødeby. Jeg ser Dresden i mit hjerte, smykket med blod og navnløst hvidt skum. En uge talte jeg med mine dage den første gang – måske var det kort før vi amputerede Elines smukke ansigt.

Ernst Müller

Siden den uge, har jeg vidst, det ville komme igen. Hver gang man sidder alene med dagene foran sig, ved man at de ligger på bordet og venter.

Dagene fortæller kalendertunge beretninger om den kommende tid – sådan er kalenderens natur. Jeg ville næsten ønske Eline, at dit ansigt var med os nu, for så kunne du se hvor lystigt, det kan gå for sig.

Lille Lise skal ikke sige noget, for dukker siger intet klogt. Du taler om din følsomme mave, men forstår slet ikke at det hele bare er fantomsmerter.

Sut mine fingre hvis du kan, men det kan du nok ikke, for sprækken mellem dine læber er for lille. Så lille at det kun er din gule sut som går ind. Far græder lidt i mørket nu, derfor er han kommet. I morgen kan du sove i fred.

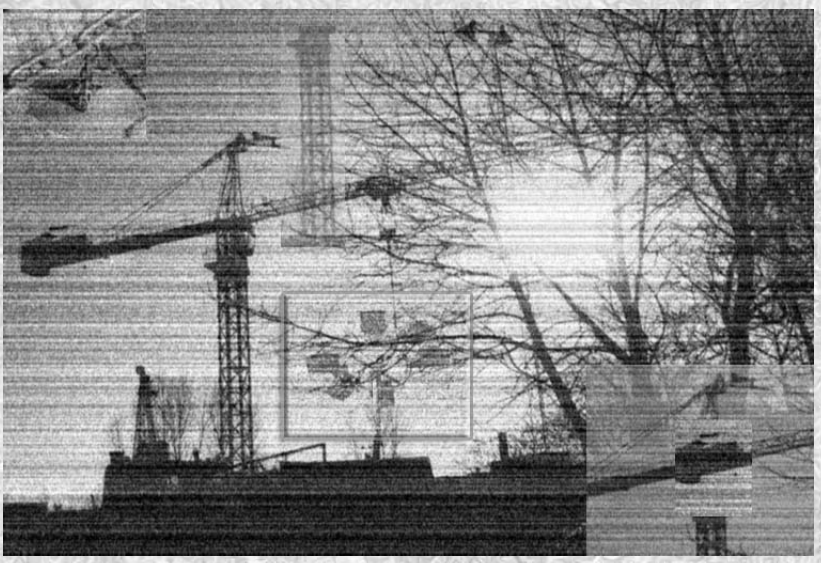
Dukkebarn

Min lille Dukkelise, ryk lidt over på din side, for far er ikke helt så lille som før. Mit lille dukkebarn, så surtsmagende og ildelugtende. Har gummi ingen anden kvalitet end formbarhed? Nylonhår og plirrende øjne, fars lille skat. Tungt kan jeg ånde ind i dine ører, slikke dine øjenæbler og nusse dit hår. Se lille ven, nu græder far på din pude, men det skal du ikke plirre af, for så må vi jo slukke lyset og lægge os til at sove.

Lys

Solen hænger foran mit blik, som en enorm appelsin. Hvis den kunne skrælles, ville jeg gøre det på stedet. En stor, moden frugt med gloende smag. Måske er den saftig, måske er den tør.

Det er ikke helt let at sige, når ilden har brændt så længe. Jeg faldt i søvn den dag jeg tænkte dette. Lukkede øjnene og sov ind, men det var kun godt, for i denne søvn kunne jeg opnå et ønske.



Mit ønske blev kontakt med Senderen, der lovede mig et liv på ny. Han smurte mine arme med det hvideste fedt og sagde, at det ikke nyttede at flæbe. Jeg måtte være stærk, stor og tage tøjlerne igen. Da vågnede jeg og så solen på ny.

Bloom's natürlich aromatisierte, Riss-resistenter Lippenpurmadestift lässt Deine Lippen sagenhaft riechen. Er schützt Deine Lippen von Sonne und enthält sämtliche Güte anderer Lippenpurmaden mit einer eigenartigen, zauberhaften Kante.

Fundering

Fra de store betonklodser, der bærer et hvert moderne byggeri, betragter jeg stålpillernes fundering. Klodserne jeg står på er store, voldsomt store og næsten smukke. En skønhed af støbt karakter, masseproduceret og rundhåndet fordelt over hele byen.

Ser man skønhed i fundamenter, ser man skønheden i dens reneste form. Måske er det derfor mit hoved skraber mod byens hjerte. Et styrtende fald med sus til maven og pletter til øjnene. Asfalt dækker gruset, men det betyder intet. Jeg står på bunden, fast forankret.

Jeg har et navn, som kun Senderen kender. Navnet er smukt, men lugter skrækkeligt. Det blev jeg døbt på bunden af en tønde med olie – sat til dåb og druknedød. Navnet skal skrives med stort, så hvorfor ikke skrive alt om mig med stort. Jeg har ikke længere andet at sige, måske dog at Elines ansigt ligger i min kuffert. Den kuffert hvor alle visitkort jeg modtager også ender.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En hvid skjorte
Mørkt jakkesæt
Cigar og tændstikker
En attachemappe med nogle papirer, en kuglepen og en kalender med slettet årstal
En frakke

Ernst Müller

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

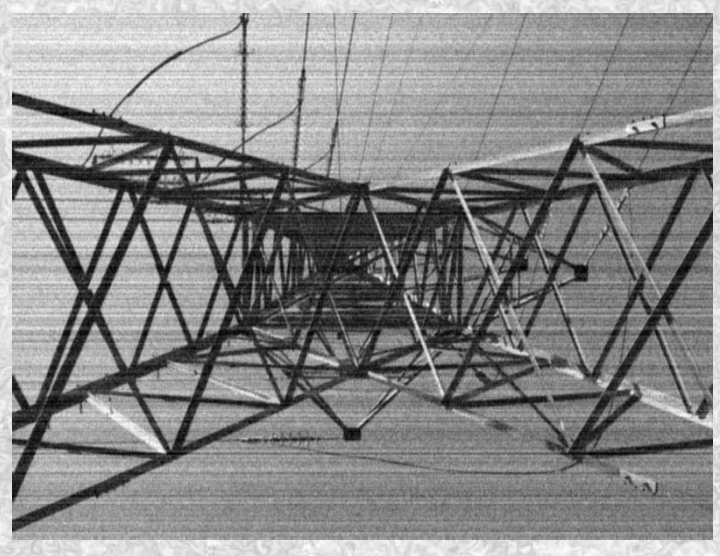
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Med et antænder Senderen dine læber. Små røde flammer slikker op under næsen og op over kinderne. De sender en aromatisk, men dog ildelugtende luft ud i rummet. Smerten er både varm og pinefuld, og synes ikke at vilde høre op. Om det er en straf eller et budskab kan ikke gennemskues. Men i dette øjeblik er det vel heller ikke det, der har betydning. Det eneste du tænker på er at få slukket flammerne, kvalt ilden og få kølet de glødende stumper.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Felix Oberbach

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

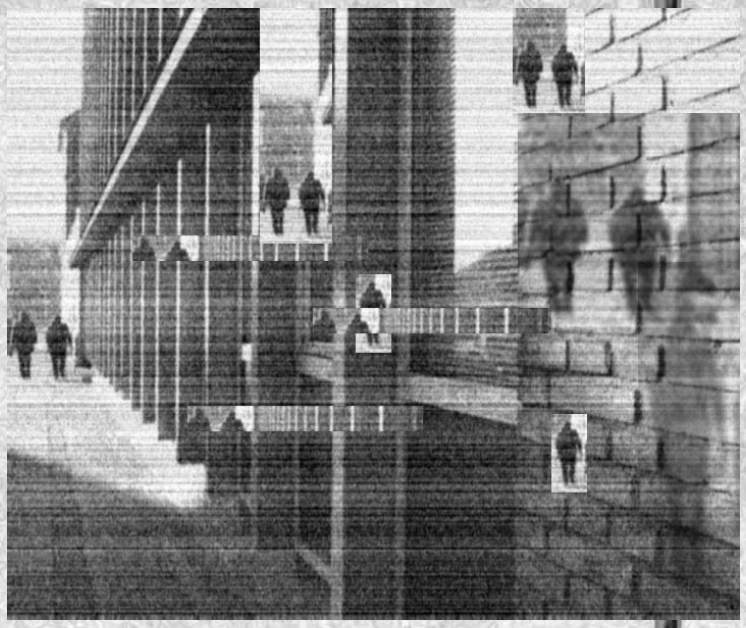
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

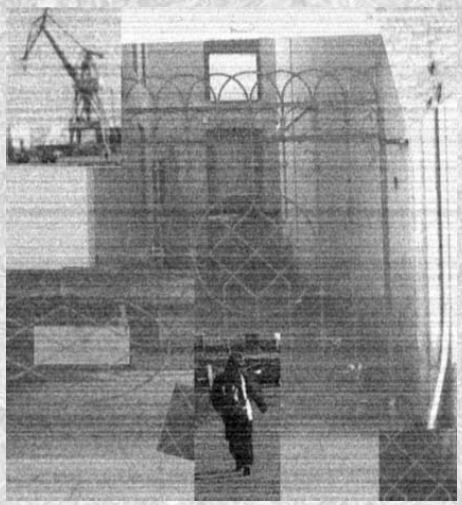
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

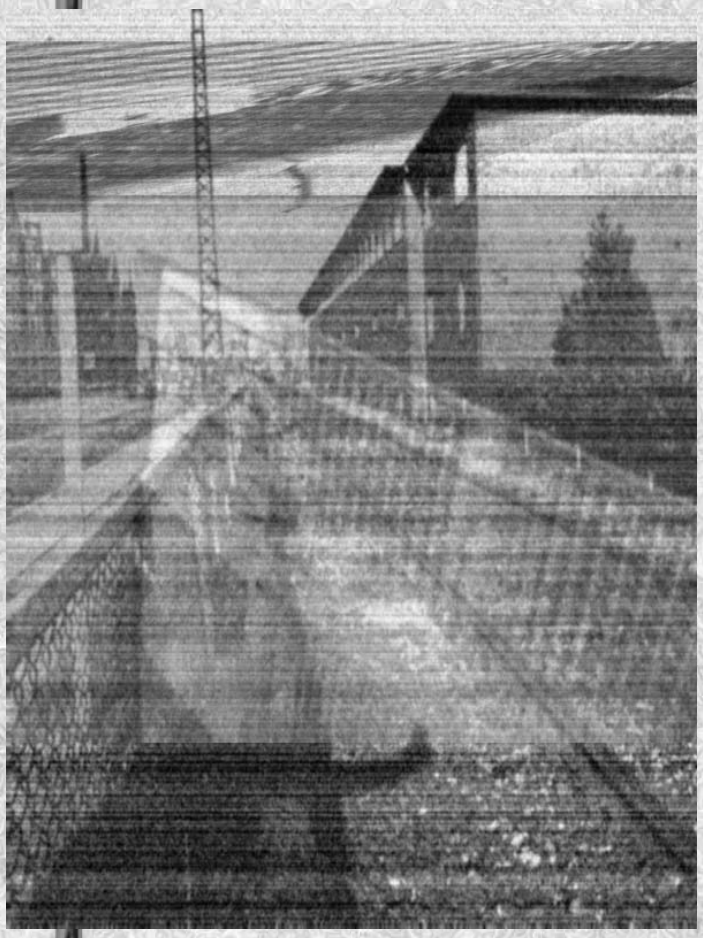
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

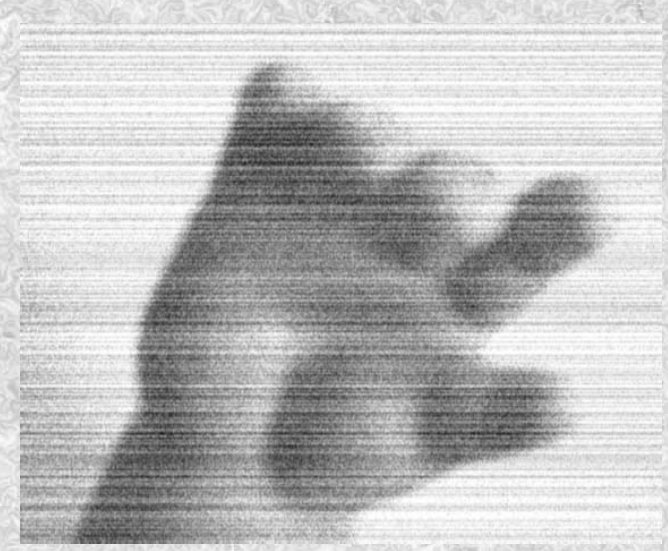
Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Felix Oberbach

Tiltro

De havde siddet i klitterne meget længe nu. Han holdt om hende, mens hun lå med ansigtet vendt bort fra ham. Vinden ruskede i deres tøj og hår, men solen formåede alligevel at holde dem varme. Af og til skreg en måge højt, højt oppe, bølgernes knusende fremdrift mod kysten og endeligt fjerne lyde af andre mennesker. Andet var der ikke denne dag i maj, andet var der ikke.

Før han begav sig af sted mod randen af byen, havde han længe grundet over de mange små brikker som efterhånden var ved at falde på plads. Han tænkte også på tiden ved havet i maj måned sidste år. Dengang havde han ikke anet at alt kunne forandre sig så hurtigt, men der havde han taget fejl.



Alle hans ting lå pakket sirligt i kufferterne på sengen. Alt hvad han ikke umiddelbart kunne få brug for, havde han brændt for to dage siden, mens alt ligegyldigt var blevet smidt ud i løbet af ugen. Hvis han overlevede mødet i nat, ville han tage sine kufferter og vende tilbage til kysten. Måske, men kun måske, ville han finde sig selv i klitterne, siddende med hende i armen. Måske.

Revision

Fem timer før solnedgang, jeg ved det ret præcist, ringede min telefon. Lidt famlende greb jeg røret og tændte lyset på natbordet med den ene hånd. Noget omtumlet og forvirret betragtede jeg det dunkle soveværelse et øjeblik, indtil det gik op for mig, at der ikke var nogen i røret.

Det eneste, jeg hørte, var en sprød knasen, der mest af alt lød som statisk støj. Jeg lagde røret på og faldt omgående i søvn igen. Dette gentog sig for mig i næsten to måneder. Min kone hørte aldrig telefonen og påstod endda, at jeg ikke vågnede eller tændte lyset.

Da der var gået omkring tre uger fik jeg sværere og sværere ved at slippe disse natlige opkald, og valgte ganske enkelt at holde mig vågen.

Når min kone var døset hen, steg jeg ud af sengen, trak i min morgenkåbe og listede barfodet ind på mit kontor, hvor jeg nu i mørket sad og ventede. Af en eller anden grund var jeg ganske udmærket klar over, at det ville tage lang tid før telefonen ville ringe, og derfor forventede jeg ej heller at den skulle ringe hverken første eller

Gürtel aufgenommen: In unserem Ladengeschäft haben wir unsere Palette um Herren- und Damengürtel erweitert. Wir führen Gürtel der Marken Camel, Esquire, Gianni Conti und MGM. Alle Gürtel sind beliebig kürzbar.

anden nat, men da den ikke ringede tredje eller fjerde, begyndte jeg at tvivle på affæren. Det ville alle vel have gjort, men De må forstå, at min situation måske adskille sig lidt fra andres. Man siger at jeg blev født under en heldig stjerne, selv vil jeg mene at jeg blev lovet en fremtid. Det ved jeg ganske sikkert, da jeg talte med Ham som barn.

For mange år siden

I november måned blev hans verden forandret. Regnen piskede mod vinduet og vinden ruskede i de gamle elmetræer i haven. Af og til kunne man høre hvordan de stærke vindstød fik hele huset til at knage, men som han lå der under dynen, virkede det mere beroligende end

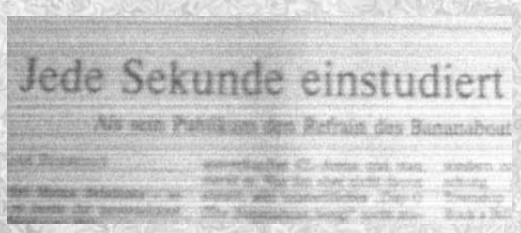
skræmmende. Han lå egentligt ikke og lyttede til vejret, men til Hannahs rytmiske stønnen i rummet ved siden af. Hannah var deres tjenestepige, og hun havde for omtrent en halv time siden fået en natlig gæst, der nu fornøjede sig med hende i sengen.

Det var med en blanding af skam og fryd, han lyttede, præcis som han havde gjort det indtil flere gange før.

Så med et ringede telefonen i stuen nedenunder. Dette i sig selv var besynderligt, da telefonen aldrig ringede om natten, men ud over dette, vidste den lille Felix at det var til ham. Han rejste sig mekanisk fra sit leje og løb barfodet ned i stuen. I situationen tænkte han aldrig over, at ingen mennesker nogensinde før havde ringet til ham – og at kun meget få otteårige drenge får opkald midt om natten.

Den sorte telefon sad ved siden af fars lænestol og snurrede i mørket. Han tændte ikke lys, men sprang i stedet hurtigt op i stolen og løftede røret. Netop da løb isnende fingre ned langs knægtens krop. Han følte vinterens kulde samle sig i stuen og frøs øjeblikkeligt.

Med røret knuget til øret måtte han vende sig for at se om et vindue skulle stå åbent, vel vidende at det ikke var tilfældet.

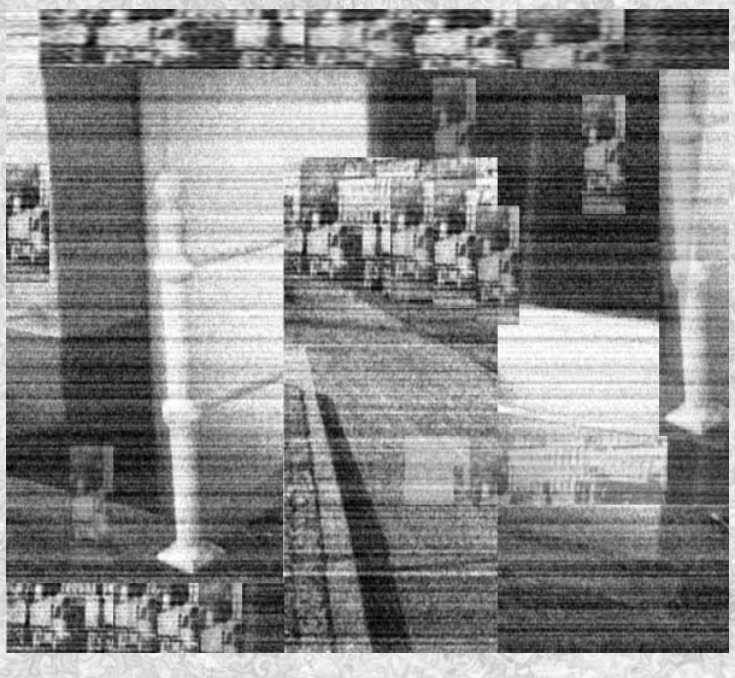

Jede Sekunde einstudiert

Med bragende intensitet blev Felix denne nat lovet et billede af brusende bølger badet i klart solskin. Han blev ført gennem høje klitter og helt ned til vandkanten. Han blev af stemmen bag den statiske støj, der lød som en dårlig forbindelse, lovet et mål ud over det sædvanlige. Siden da havde Felix som en spejder været altid beredt.

wurde den veränderten Anforderungen durch neue Schwerpunktsetzungen in den beruflichen Fachrichtungen und durch Ausweitung der Fachdidaktik bedingt Rechnung getragen. Dagegen sind die Vorgaben in vielen Fächern sowie in den erziehungs- und gesellschaftswissenschaftlichen Studienanteilen rigider gefaßt und auf traditionelle Gebiete festgeschrieben, was die Berücksichtigung aktueller Erfordernisse erheblich erschwert. Dennoch wird in dem eng gesteckten Rahmen versucht, moderne und interdisziplinäre Studieninhalte und innovative Lehr- und Studienformen zu berücksichtigen.

Da banken brændte

Det første han selv havde opdaget, var den ubehagelige lugt af røg – snart derefter lød der råb ude fra gangen. Et eller andet inden i ham havde gjort det svært for ham at hidse sig op, og han orkede knap at rejse sig fra den tunge kontorstol. I stedet greb han sin trøst. Han så ud af vinduet og lod sig bære som altid.



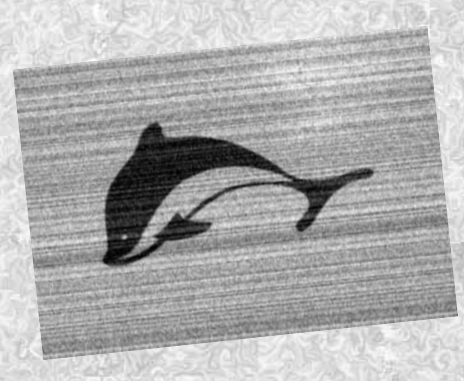
Det at flyve

Han havde ventet meget længe nu og vidste at de havde ringet til ham ved flere lejligheder. Når de talte til ham, forstod han hvad de sagde, men lyttede ikke til deres ord. I stedet koncentrerede han sig om den bagvedliggende støj – en støj som sang så smukt for ham. For at få belønningen må løftet indfries. De synger så smukt i røret bag al den støj, men hvad skal det nytte?

En sværvægter

Som barn måtte jeg ikke blande mig med andre drenge. Især tumlen omkring var min mor meget imod. Hun mente ikke det passede sig for ordentlige menneskers børn at rende omkring i stuen. Det er vel også derfor jeg i dag

har lidt svært ved at give los og le, men nu hvor De spørger så direkte Hr. vil jeg da tilstå at en smule under vesten, og så forvandles jeg til en sportsmand. Det må ligge dybt i en, dybere end man tror. At tænke sig, jeg lagde en gang arm med en sømand i Hamburg!



Navn: Felix Oberbach
Fødested: Buchenwald
Bosted: Berlin
Alder: 58
Stilling: Nyligt fyret bankdirektør
Familiestatus: Enkemand. Konen døde for en måned siden af kræft.

Samtale

De fortalte mig engang gennem radioen at man ved hjælp af hypnose kunne lagre oplysninger i menneskets hjerne, uden det kunne opdages. Når så et bestemt ord eller en sætning blev sagt, udløser det så den viden eller handling. Især den amerikanske regering skulle have arbejdet med dette – at tænke sig.

Mon ikke nærmere det ville passe på de røde svin fra øst. Hypnose. Miste kontrol. Skræmmende.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Jakkesæt
Herresko
Cigar
Tændstikker
Fyldepen til lommen
Lommetørklæde
En læderpung

Felix Oberbach

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder ølgende:

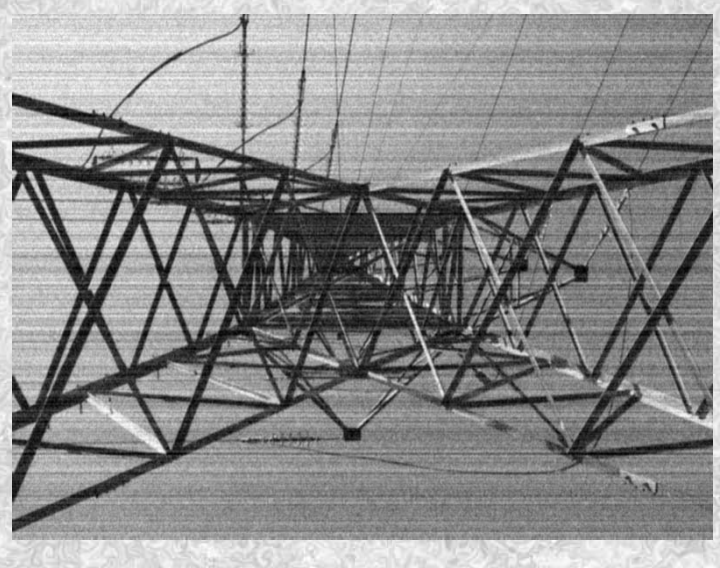
Med pegefingeren på håndfladen, lader Senderen dig pludselig styre mørket i rummet. Til alles overraskelse kan du med chokerende præcision styre sorte skygger omkring dig, så du til tider står omhyllet af mørke, til tider sluger du lys, stole, borde. Du kan dirigere selv den mindste skygge frem og tilbage, lade dem vokse sig store og små. En ubeskrivelig følelse af magt og storhed.

En kejser kunne man kalde dig i det øjeblik.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

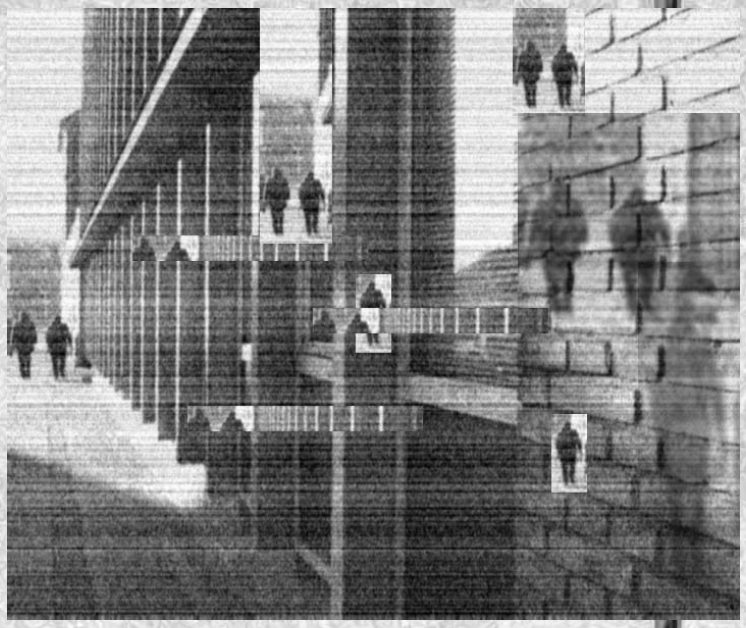
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

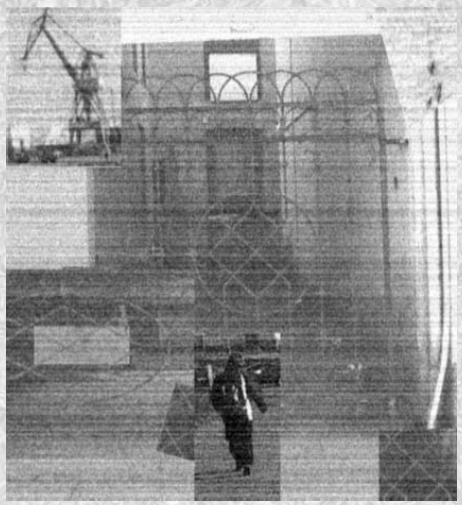
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

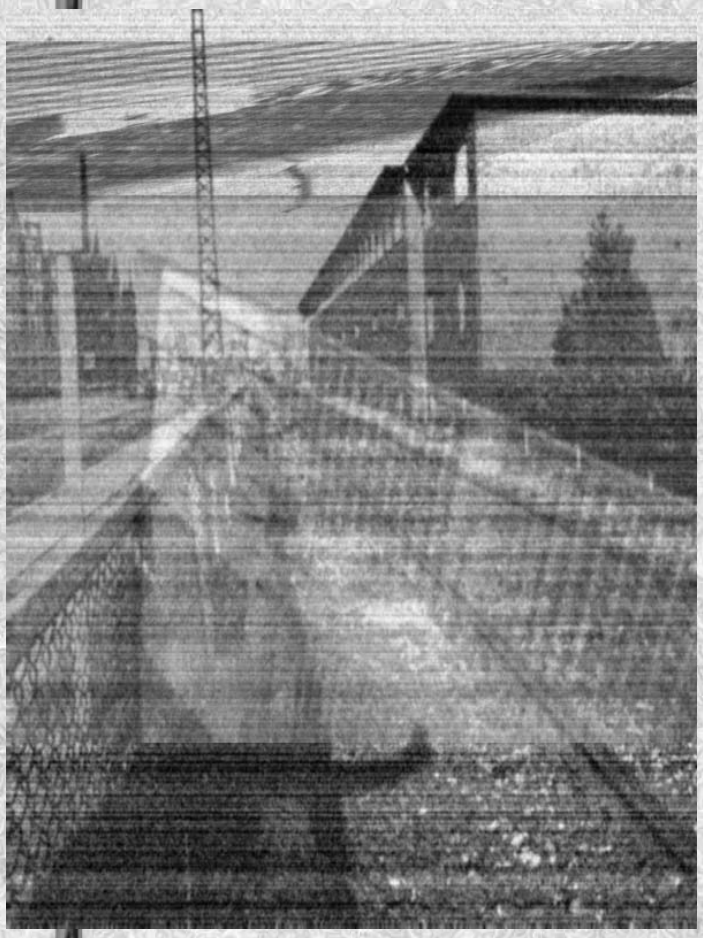
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

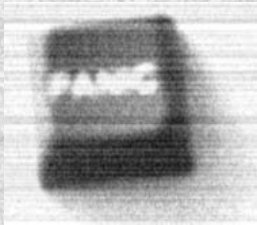
Frank Ockberg

Uskyldig

Hvor det da lykkeligt at månen er med mig i nat. Hver gang det begyndte at spidse til, har månen set ned til mig med sit svagt smilende ansigt og sagt beroligende rim. Som lille dreng, første gang jeg opdagede månen, kunne intet have chokeret mig mere. Jeg vandrede i

en blomstrende lykkeverden, hvor den største udfordring tilsyneladende var den fede nabodreng, som altid kastede sten efter mig. Intet, vitterligt intet, kunne have forberedt mig på mødet med månen.

Nu, så mange år efter, ser jeg det kratersprængte fjæs på nattehimlen, som en god gammel ven, der altid vil lyse i mine mørkeste timer. Den er det uskyldige fikspunkt på himlen, der altid vil komme til mig.



Knust

For længst marcheret med de violsmykkede haver i nærheden af centrum, nok kun få timer efter at jeg var vendt hjem fra min enerejse. At jeg ikke havde savnet dig, burde du vide, men det var jo ikke noget vi kunne tale om, så jeg skænkede det ikke en tanke før nu. Først var det mig som forsvandt, og nu også dig.

Ulideligt ville være et for mildt ord at bruge i denne sammenhæng, for hele lejligheden fyldte mig pludselig med en så stor lede ved alt, at jeg måtte brække mig i håndvasken. De skrækkelige vægge som omspandt mig, klamrede fortid og nutid sammen omkring mig og, set i bakspejlet, lignede mest af alt et

für das Lehramt an beruflichen Schulen hat seit ihrer Verlagerung an die Universitäten ihren Schwerpunkt im natur- und ingenieurwissenschaftlichen Fachgebiet. Durch die technologische Entwicklung, den Strukturwandel in der Berufs- und Arbeitswelt, die Entwicklung neuer Lehr- und Lernformen sowie durch die Veränderung der Klientel sind neue Anforderungen an die Professionalisierung der Lehrerinnen und Lehrer an beruflichen Schulen entstanden. Stärker als bisher sind von diesen neben den fachlichen auch didaktisch-methodische und personale Kompetenzen zu

kvælningsforsøg. På den hvide hylde ved flaskerne stod træfiguren stadig, hvorfor havde du ikke taget den med?

Panisk lyksaglighed, blandet med en frygt for ligegyldighed opstod som spontan steppebrand. Jeg tror nok hovedet blev knækket af figuren i samme nu, hvorefter den blev sendt mod væggen. Det føltes dengang som nu, præcis som vi havde planlagt det hele. Uskyldig sammenkomst blandet med køligt og fornuftigt had. Vores chance havde vist været fup. Jeg ser mig i spejlet mens dette bliver sagt, ergo må det være min sandhed.

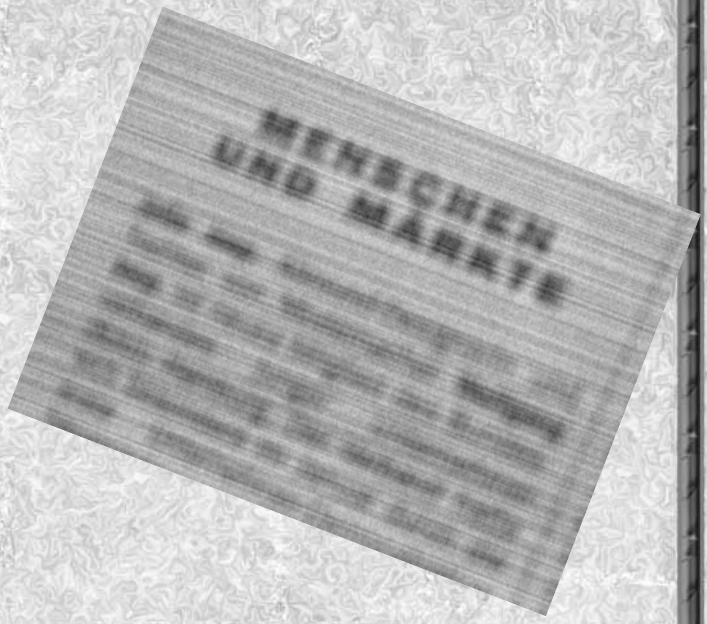
Vinger uden fjer

Jeg fik indopereret de smukkest arme efter ulykken, som fungerer præcis så godt som almindelige arme. Man vil ikke bemærke forskellen, end ikke hvis man rører dem eller røntgenfotograferer.

De blev bygget af det nyeste materiale, organisk kød forstærket med hud. Jeg fik at vide, af en gammel sygeplejerske som sad meget ved mig i disse dage, at de ville kunne skaffe mig den himmelfart jeg så længe havde ønsket.

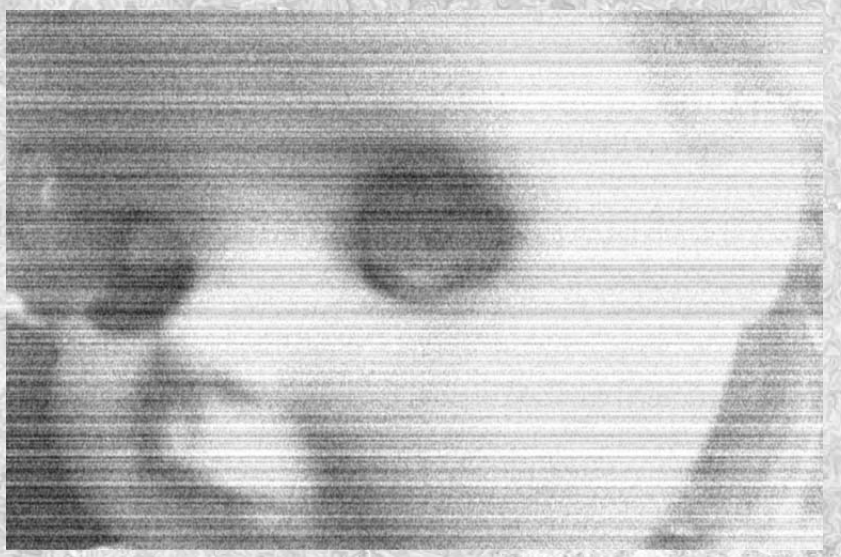
Armene kunne folde sig ud som vinger og hæve kroppen mod månen – dog kun når tåge og røg fyldte byens gader. På verdensrummet tænkte jeg ikke i det øjeblik, men senere overvejede jeg endda muligheden for at flyve ud til de fjerneste planeter.

Den gamle sygeplejerske fortalte efterfølgende, at hun havde en fluesmækker i sin pung, der hvis den blev brugt, kunne skaffe mig et livstidsabonnement på Senderens budskaber. Jeg slog til øjeblikkeligt, for her var en kvinde, der forstod hvad det drejede sig.



Til spejlet

Jeg kræver morgenfyldte hotelværelser, med duft af steril rengøring. Letslidte gulvtæpper og ubenyttede håndklæder. Jeg vil have drama og roller, der skriger af indestængt foragt for alting. Giv mig manden



i slangeskind eller en plads i solen. Jeg kræver sved og blod nu!

Det store liv

Jeg har drømt så længe om månen, uden nogensinde at turde flyve dertil. Hvis jeg senere siger at jeg har brugt mine vinger, tro ikke på mig, for jeg lyver. Jeg har stået på tagenes top og holdt øje med giftige skorstene, set mursten falde med knusende fart mod fortovet underneden og skudt duer med luftgevær. Jeg har aldrig sprunget mod det sorte loft, udelukkende af frygt for de stirrende stjerner bagved. Griber de mig, når springet engang skal stoppe?

Anatomi

Her har du mit ansigt, varmt og smukt, ikke? Det er til dig, for jeg kan ikke længere bruge det til noget som helst. Jeg brugte en gammel svensknøgle til at afmontere det. Du ved vel ikke tilfældigvis hvor jeg kan finde et nyt? Hvis vi putter en øsken i toppen, kan du bære det som en amulet imod dårlige vibrationer eller kramper i maven.

Nu hvor vi er ved at save mig i stykker, så tag også hjertet. Det er måske lidt sort og skrumpet, men med en smule farve kan det vel bruges. Hvis jeg var dig, ville jeg koge det i en omhyggeligt tildannet flødesovs – pas bare på det ikke smitter af. Selv går jeg ud og køber mig et svinehjerte, for det er måske den type hjerte, der ligner mit mest.

Im Rausch der Tiefe

Uden mit hjerte skal jeg dø, hvornår har man ikke fortalt mig. Måske kan jeg få en uge eller lidt til. Det ville være rart, en hel uge udelukkende til dødsforberedelser – tænk at døden skulle drive mig hertil.

Sprang jeg?

Da jeg sprang ud fra mit tag, denne sene nattetime i vinters, fløj jeg til universets midte. Frosten var bitter på mig, fik min næse til at løbe og fjernede det romantiske i øjeblikket, men det ville også være af sekundær betydning nu.

Mit spring imod mørket skete med lynets hast, men modsat hvad jeg havde regnet med, havde den forræderiske måne svøbt sig i et glastæppe – flimrende, transparent.

Som fuglen imod ruden, styrtede jeg til jorden. Ingen sørgede dog for mig, eller styrtede hen til månevinduet for at se hvad der havde lavet det voldsomme spektakel. Jeg havnede i seng med en smuk kvinde den nat, men mine arme var brækkede, den venstre havde jeg endda mistet helt. Den slags får én til at spekulere på sin egen dødelighed.

Navn: Frank Ockberg
Fødested: Berlin
Bosted: Berlin
Alder: 35
Stilling:
Forretningsmand
Familiestatus: Ingen
forhold lige nu

Mig der peger op

Jeg har en ånd, der står mig bi i alt. Jeg har en vinget ven som venter i sit bur derhjemme. Jeg har en lejlighed og to små dørmåtter, som bytter plads halvårligt. Jeg har blod i min næse, mistet mine øjne, jeg har en vase og fem små knogler. Det burde være så rigeligt, men jeg vil have mere – Den lyd man har givet mig, sender uklare toner. Hvem forstår mine meddelelser. Senderen skulle tale, det har jeg betalt for, men hvor bliver det af? Er månen min Sender?

Månen = Senderen?

Jeg har samlet denne ensomme skare her, fordi det er tid til et kunstnummer, som ingen har set mage til. Jeg vil trække mine stjålne øjne til loftet, slynge dem omkring i nylonsnøre og måske myrde den næstbedste støder, jeg ser. Frelser det mig ikke, opnår jeg kontakt.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En hvid skjorte og slips – gerne rødt
Et jakkesæt
Et par sorte herresko
Cigaretter og en lighter
En notesblok og kuglepen
Et lille stykke reb knyttet som galge

sinchen15Mühlental15Nußweg14Am Wasserturm14Wintergarten13Birkenallee10R.-Havemann-Straße8Südring5Nuhnenstraße3MesseringFriedrich-Ebert-StraßeAm MessegeländeWestkreuzImmenwegOtto-Nagel-StraßeJosef-Gesing-StraßeBotanischer GartenKieler StraßePrager StraßeLennèstraßeHansastraßePerleberger StraßeSpitzkrug SüdSpitzkrug Mitte

Frank Ockberg

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

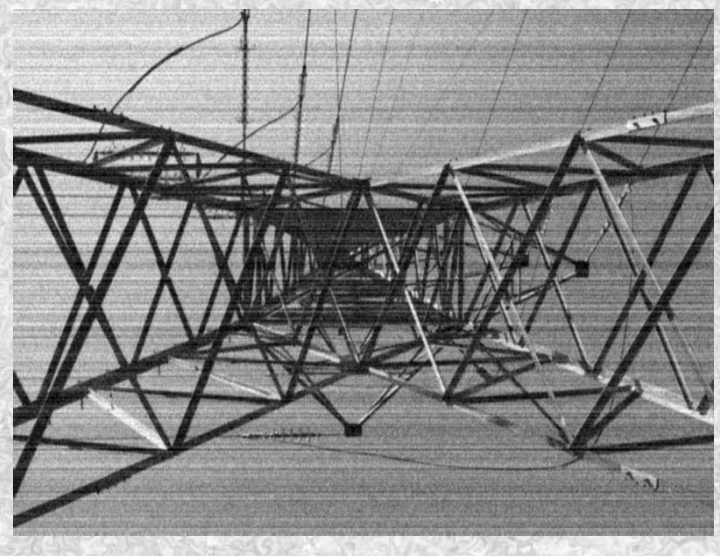
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Som om Senderen pludselig justerer på din virkelighed, ser du med et hvordan alle ting er omgivet af et glinsende skær af elektricitet. Du ser hvordan din egen og alle andres kroppe bliver holdt i deres rette positioner af dette glødende spændingsfelt, der er livsnerven i alt det, vi kender til og nogensinde kan begribe. Senderen har givet dig dette øjebliks klarsyn som en gave. Du er udvalgt, da du har evnerne til - når tiden er inde - at mestre elektriciteten. Med den rette træning vil du nå dit mål.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Gabriel Damm

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

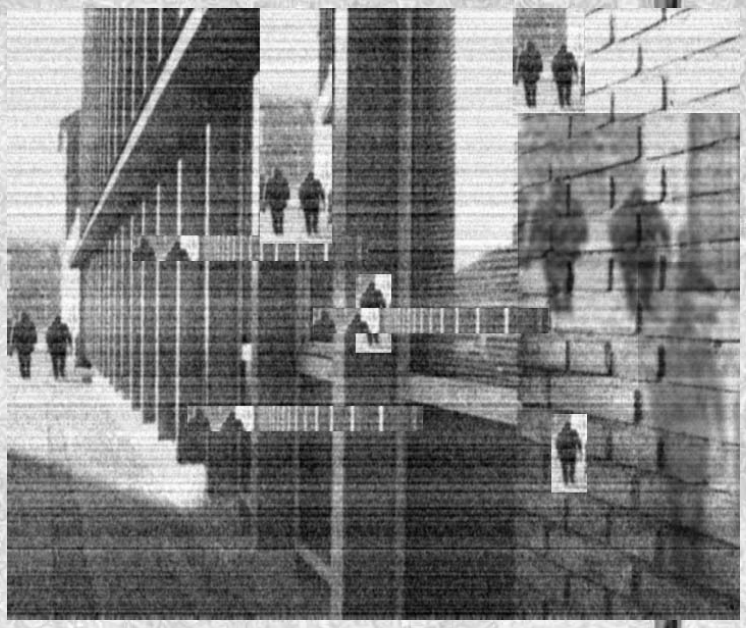
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

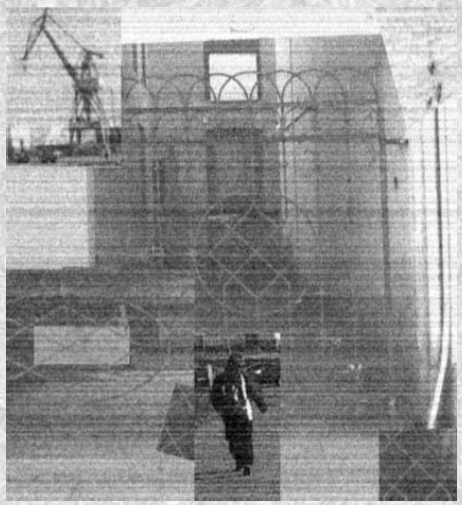
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

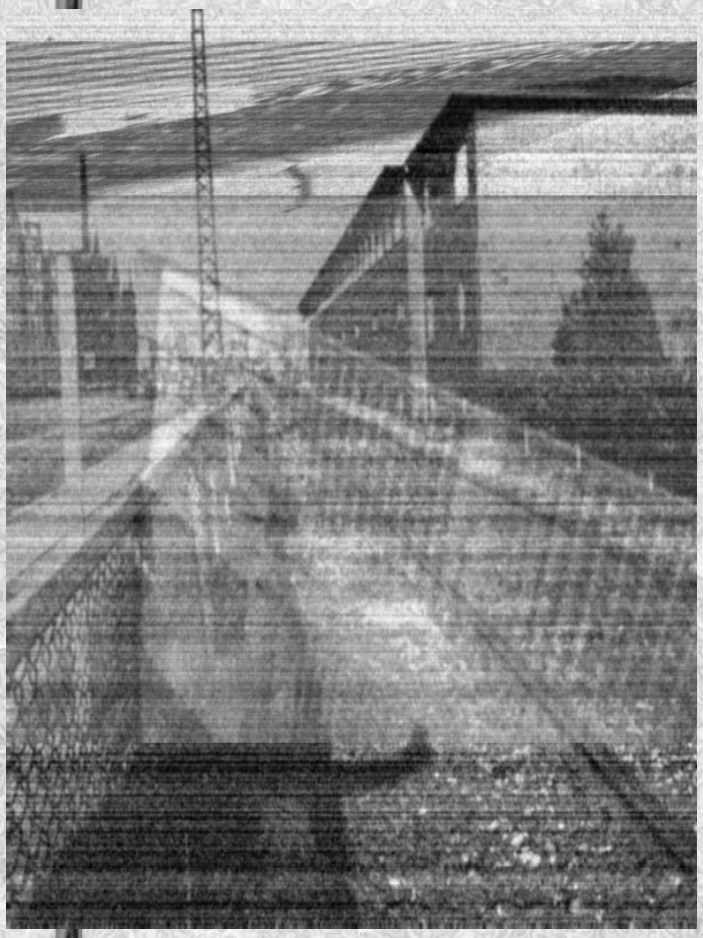
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Gabriel Damm

Knust for anden gang

Næste ulykke var langstrakt og smertefuld, specielt for Gabriel. Broderen fik konstateret leukæmi, og sygnede langsomt hen for øjnene af alle, uden at nogen behandlingen syntes effektiv. Hvad end man forsøgte blev det blot værre og i en alder af 17 år, døde Michael Jost Damm af knoglekræft, til uendelig sorg for hans yngre broder. Det første år efter broderens død, kan Gabriel knap huske, det eneste som træder klart frem, er den bitre metalliske smag af tårer, den uendelige sorg såvel som en komplet mangel på mening og skønhed. Gabriel var knust og var det meget længe efter.

Um wenigstens ein Auge zu retten, sollte eine Chemotherapie die Tumoren verkleinern, um sie anschließend mit Laserstrahlen zu zerstören. Die Eltern, Anhänger des islamischen Naqschibandi-Ordens, hörten nicht auf den Professor, sondern auf den geistigen Führer des Ordens, der eine homöopathische Behandlung empfahl, und flüchteten – erst nach Zypern, wo Polizisten sie aufstöberten und nach Essen schickten; dann in den Libanon, wo sie sechs Monate später festgenommen und nach Deutschland ausgeliefert wurden. Dank eines radioaktiven Therapeutikums, das Bornfeld vor der zweiten Flucht in das linke Auge implantiert hatte, konnte dieses gerettet werden, das rechte Auge musste der Essener Retinoblastom-Experte entfernen.

Barndom II

Da Gabriel havde rundet de ti, begyndte tingene at ændre sig. Han opdagede hvordan faderen systematisk voldtog tjenestepigerne og skamløst bragte kvinder med sig hjem, mens Gabriels moder lå syg af druk på sengen i sit

værelse. Han opdagede hvordan hans ældre storesøstre stjal i køkkenet og gjorde forbudte ting med tjenerne. Han så hvorledes der herskede kaos og forfald under overfladen i den store villa.

Hvad fortalte de ham mens han sov?

Den første af de ulykker vi taler om, skete da Gabriel var 14 år gammel, og netop for alvor var begyndt at interessere sig for det modsatte køns former. Han drømte det. De fortalte ham om det.

Hvad er så sandheden – hvorfor skulle han kontaktes?

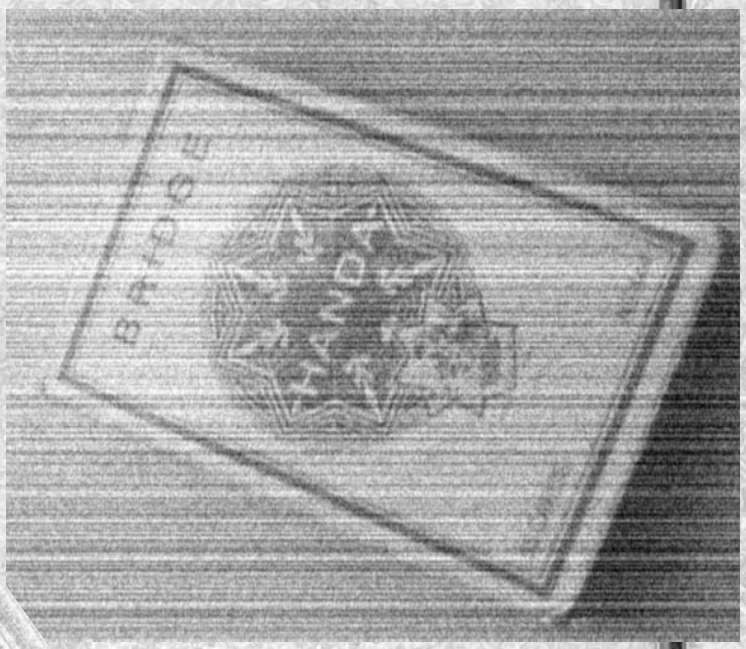
Han sover dårligt, har mareridt og en gallopperende nekrofobi. Han har problemer med at være alene, men mest af alt frygter han sin egen død. Tanken rider ham som en mare, og han må fortsætte sit evige studium af udødeligheden for blot at få en smule fred for frygten.

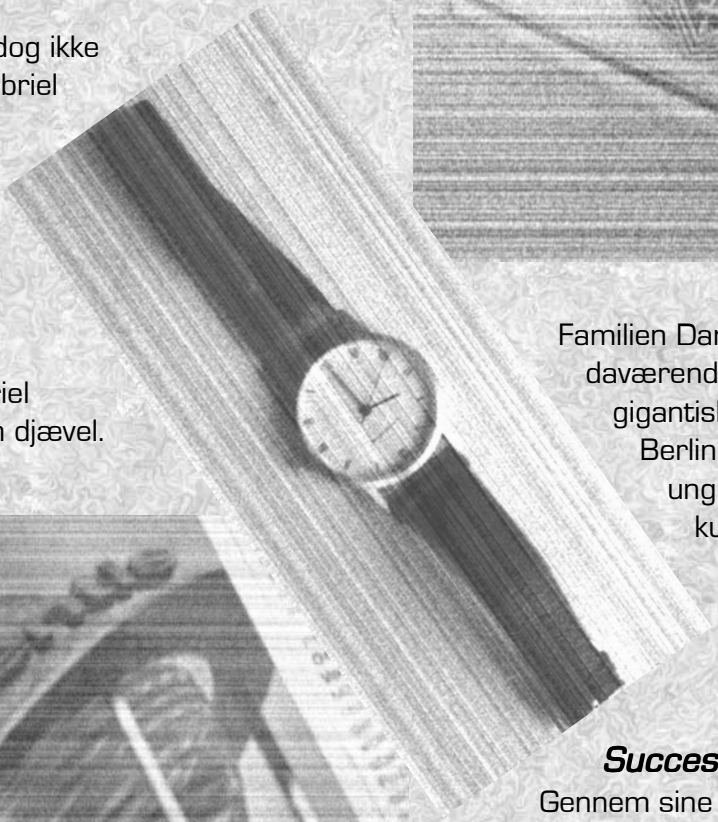
Barndom

Han blev født ind i en styrtende rig familie. Faderens fader, Hr. Damm den første, grundlagde det skibsværft og rederi, der skulle give hans søn og Gabriels fader alt hvad hjertet kunne begære.

Familien var dog ikke lykkelig da Gabriel blev født. Dette skyldtes ikke ham, men var snarere fordi Gabriels far, Michael Gabriel Damm var en djævel.

Han drak, horede og tævede sin kone Renate og hele børneflokken. Samtidigt med dette, formåede han at holde sig en vennekreds på størrelse med en mindre landsby og være blandt de dygtigste forretningsfolk i hele Berlin.





Familien Damm levede på daværende tidspunkt i en gigantisk villa, ikke langt fra Berlin, hvor alt hvad en ung drengs hjerte kunne begære fandtes; park, swimmingpool og egen stald.

Succes

Gennem sine omfattende studier, var det ikke videre kompliceret for Gabriel at stykke nogle populære bestsellere sammen, og derved indtjene de penge, han så hårdt havde brug for. Med forbillede i en mand som L. Ron Hubbart forsøgte Gabriel at opbygge sig en trofast skare af læsere, hvilket også lykkedes.

Færdes han i dag i New Age-miljøer, er der stor sandsynlighed for at man vil genkende ham, og de fleste større butikker som har specialiseret sig indenfor dette område vil føre hans bøger.

Set udefra

Vi skal nu kun kort betragte hvad der ellers skete i barndommen og ungdommen, før vi går videre til de centrale emner dette lille tekststykke omhandler. Efter Michaels død, blev Gabriel hvad man vil kalde en excentriker

og outsider. Han passede ikke sammen med andre og holdt sig for sig selv.

Da han aldrig havde gået i skole med andre børn end sine søskende, var han allerede på dette punkt handicappet, og derfor var det meget hårdt for ham at begynde i mellemskolen.

Tro

Kristi smerte og fødsel. Når man skal vurdere Gabriels religion eller „tro", er man nødsaget til at vurdere den ud fra to vidt forskellige perspektiver.

In Sachen Wie weiter : Weiß ich jetzt gerade auch nicht. Vielleicht läßt sich das Zeug kombinieren oder ergibt sich daraus eine Spur? Das Dritte wäre das Ding, das einst noch an der Kette des Jungen hing.
Falls es sich um ein Amulett handelte, könnte ja was drinnen sein: Ein Mikrofilm? Das Miniaturbildnis einer Oma? Eine Geheimbotschaft irgend einer mafiösen Organisation? Eine Locke von Schiller?

Moders død

Moderen døde ved et uheld, et tragisk men selvforskyldt uheld. I et anfald af overstadighed og energisk dumdristighed, midt i en fordrukkent vildskab besluttede Renate sig for at pudse lejlighedens vinduer.

Få sekunder efter lå hun knust på pladsen nedenfor lejligheden uden så meget som et skrig under faldet. Ej heller dette dødsfald tog børnene sig af, nok fordi at alle havde vidst det måtte komme før eller siden.

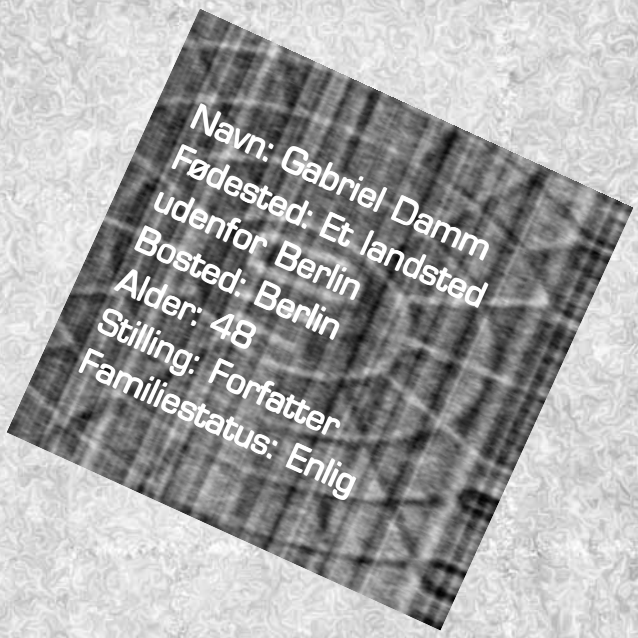
Den stakkels Gabriel

Den stakkels Gabriel, er den Gabriel som efter sin broders død har fået alvorlige traumer overfor døden. Det er ham der lider af voldsom angst for døden, en frygt, der spiller ind så snart han lægger sig til ro, eller bliver konfronteret med voldsomme udbrud.

Man kan tale om en regulær nekrofobi, som gør ham ude af stand til at være i nærheden af døden. Derfor var det også angsten for sin egen død, der fik Gabriel til at overveje hvad livet egentligt er. Han begyndte i smug at studere okkultisme og religion.

Hvor er jeg?

Dette er den første facade som Gabriel holder, måske den professionelle facade om man vil. Det er denne personlighed folk han ikke kender møder, eller den facade han optræder med, når han føler sig usikker og utryg ved situationen. Denne meget beherskede og overlegne Gabriel er den hyppigst optrædende.



In Sachen Goldkettchen : Nein! Es handelt sich dabei um ein anderes Kettchen. Das Eine, welches beim Torso gefunden wurde, ist ja im Plastik bei der Polizei.

Løgnen vi lever på

Han bruger denne kunstige blødhed, til at vinde folk for sin side og for altid at være omgivet af medlidenhed. Når denne facade er på sit højeste, forklarer han skælvende hvordan det var hans broders død, der gav ham de åbenbaringer og tanker, som han har set sig nødsaget til at nedskrive. Men hvorfor den lysende engel egentligt kom til ham den sene sommernat har han aldrig fortalt.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En sort skjorte
En sort habitjakke
Sorte strømper
Sorte herrebukser
Sorte herresko
Et lille opslagsværk om det okkulte
En sort jakke
En notesbog og kuglepen

Gabriel Damm

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

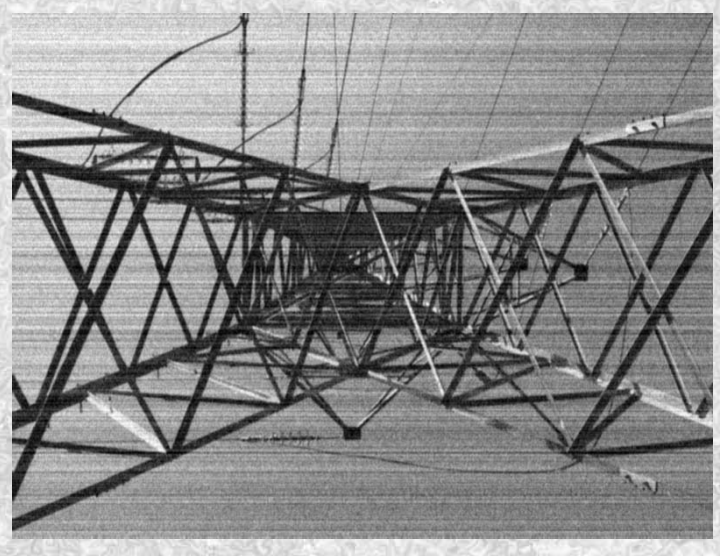
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Lige pludselig aner du ud af din øjenkrog hvordan Senderen bader en lille hjerteformet urt i et gyldent, varmt lys. Behagelig duft fylder rummet og du oversvømmes af kærlighed. Urtens blade nikker i en let brise til dig og lokker dig nærmere. Nektar drypper æggende fra dens læbeformede blomst. Planten vil deles og drikkes. Planten vil bringes videre og har valgt dig som sin budbringer.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Johannes Goldthaler

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

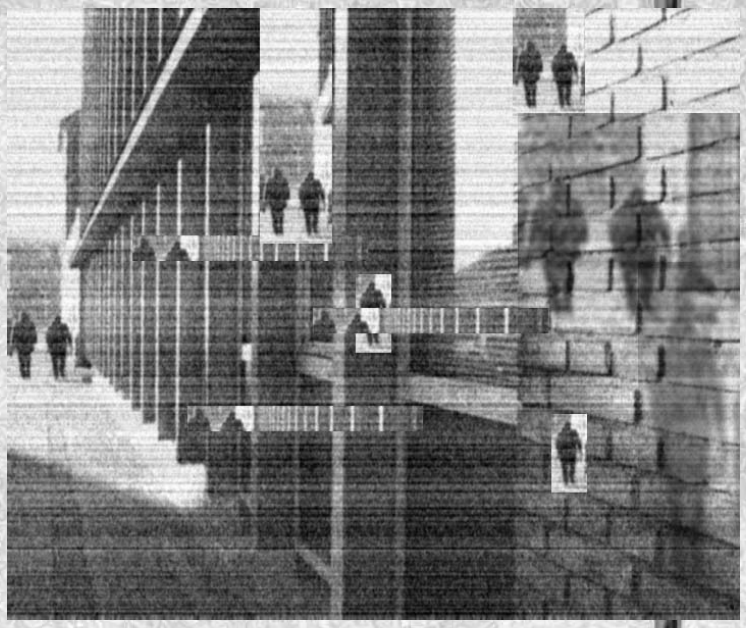
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

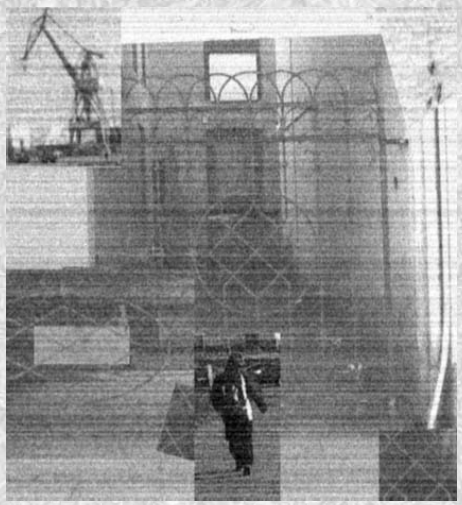
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

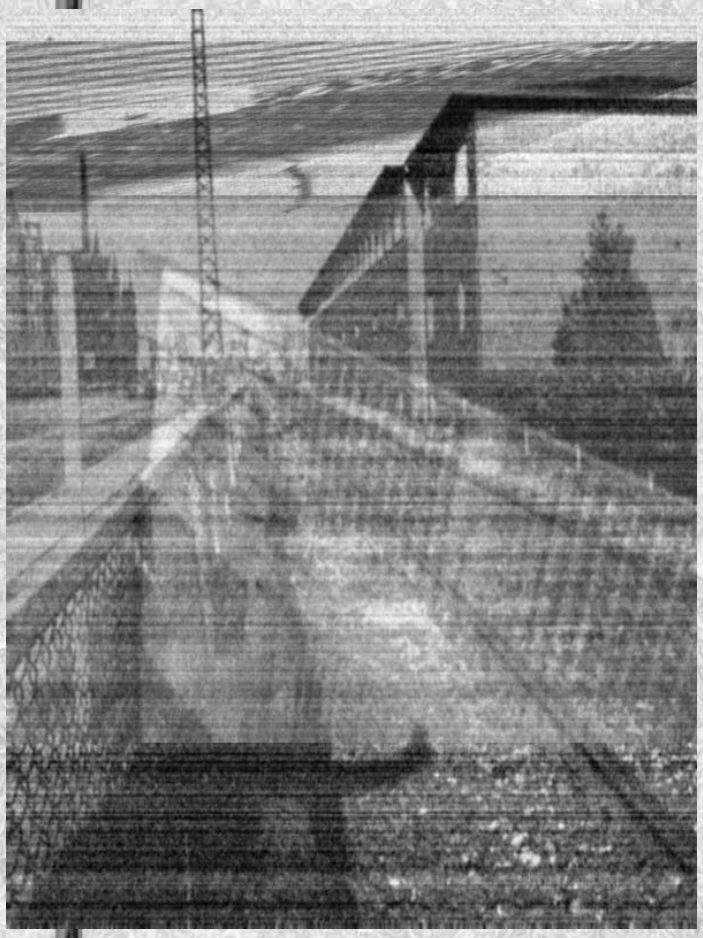
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Johannes Goldthaler

Princip

Alt er gjort op i lige store dele, så ligegyldigt hvilket afsnit af livet vi betragter, havner man altid det samme sted igen. Hvorfor det forholder sig sådan er svært at sige, men man kunne nok forestille sig at det hænger sammen med kræfter langt fra de menneskelige. Bølger af energi som kredser om jordkloden med rasende fart – udsendt af maskineri ældre end noget andet.

Sådan har jeg i hvert fald drømt at det måtte være, og på den måde giver det mening. Af samme grund har jeg altid forsøgt at leve efter dette princip; har du lyst til at kneppe med mig, knepper jeg med dig, slår du mig, slå jeg øjeblikkeligt tilbage. Alt gjort op i lige store dele, reaktion og svar. Lynhurtigt og præcist, ikke langsommelig tøven, som man så ofte finder hos byens dvaske beboere.

Hvorfor

Mine øjne er sorte, hvilket mit blod også er. Det er tyk olie som flyder i mine årer, så tyk og tung at den næppe vil kunne flyde ud gennem sår eller åbninger. Man har givet mig blodet som en gave ved min fødsel, hvilket har gjort mig til Senderens smukke tjener i verden. Min fars sæd blev hentet fra pumper langt uden for vor tidsregning, og sendt til min mors skød med langsomme bevægelser.

Vorkommen und Verhalten von lebensmittelvergiftenden Bakterien (Salmonellen, toxinogene E. coli, Listerien etc.) und deren Beeinflussung durch technologische Verfahren. Ermittlung der Eintragsquellen von pathogenen Mikroorganismen. Bedeutung des Menschen als Vektor für die exogene Kontamination von Lebensmitteln mit Infektionserregern.

Im Rausch der Tiefe

De hentede mit legeme frem fra et organisk helvede, blottet for enhver form for mekanisk eller funktionel skønhed. Det er ganske sikkert, jeg vender aldrig tilbage til de røde grot-

ter under min mor. Helvede vokser der. Jeg må nu koncentrere mig om at nå frem til alle andres blod og knogler, for det er jo der, jeg kan gøre mit arbejde.

Gennem uendelig spredning af de mekaniske vidundere, vi så rundhåndet kan strø omkring os, vil Senderens smilende

kræfter nå os alle. Præcis som denne nat. For alt i verden vil jeg stå i flok, for kun en ting kan få mine legemer til at stivne, og det er den dystre ensomhed. Hellere død end ensom.

Protester

Aldrig i livet, jeg overgiver mig ikke. Forstår I det ikke, jeg kan ikke. I må ikke tvinge mig, for det gør så ondt i mit hjerte. Jeg lægger mig ikke ned, aldrig. Aldrig. Jeg ved, jeg har været ude hvor I ikke længere kunne se mig, men nu er jeg tilbage – det er det, I må acceptere, intet andet. Jeg går ikke på knæ for jer. Det gør jeg ganske enkelt ikke. Jeg falder aldrig mere på knæ for nogen, det har man spændt mine led for hårdt til.

Chronomorphie (Gestalt, Verteilung)

Borgerskabet

Jeg har intet i denne verden, men det er i orden. Jeg behøver ikke andet end lidt mad og noget, der kan adsprede mine flyvske tanker. Til tider lidt sport, til tider lidt sex. Jeg har ikke store behov, næsten som buddhisterne, uden jeg har lyst til at blive sammenlignet med dem.

Man kan sige, at jeg har sat en ære i den evne som lader mig omdanne intet til noget, for derefter igen at bruge det til intet. Det er en taknemmelig gave, men de fleste forkaster det. Jeg kan ikke forklare dem det, bare fordi de krampagtigt fastholder deres verdensbillede eller livssyn.

Det er umuligt for dem at forstå, at de ikke har indfanget eller besidder mere end mig, bare fordi de nu engang måtte have ejerskab over det. Mit mål er Senderen, der ligger højt over mit hoved i et land, fjernt fra det vi kan se med det menneskelige øje. Måske

har jeg ikke tid i dette liv, måske er jeg heldig og når hvad jeg ønsker – hvem ved?

Ratatosks bekendelser

Jeg har været så langt borte, som astronauten på strejftur i galaksen. Jeg har set så mange sælsomme syn og smagt frugter på størrelse med græskar. Jeg har været ude hvor forstæderne slutter, set den spredte bebyggelse og mærket de klamme blikke som falder på en i dette land. Jeg har set byens øvre og nedre dele, rejst mellem dele ikke kendte af andre end mig.

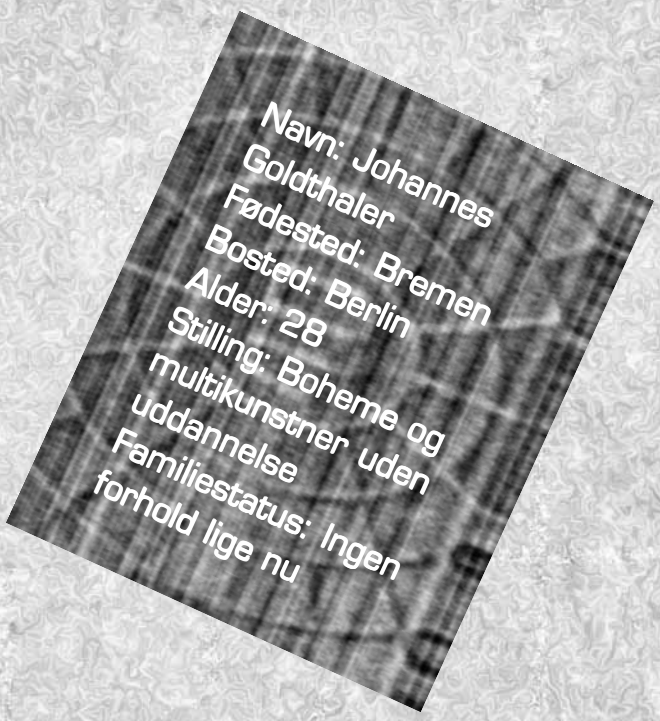
Med så megen forunderlig styrke og kraft, hvordan kan det da være, at du er den eneste som så gennem det hele? Hvorfor var det dig, der skar skallen væk og rev mine celler til blods? Kunne du lugte det, eller så du vitterligt gennem mit ansigt og ind til det inderste? Hvis ja, skræmmer du mig, hvis nej gør du mig ulykkelig. Hvis jeg i dette øjeblik er død, kan fede gribbe hente min krop, for så betyder genopstandelsen intet.

Svanesang

Alt dette har været mit fængsel – det sted hvor sjæl og sanser var indespærrede i alt for lang tid. Man kunne næsten sige, at jeg herfra nok bevægede mig op og ned, men aldrig ud eller ind. Jeg sad fanget i stolen. Senderen var min tro, den åd min sjæl og snuppede al kontakt med virkeligheden. Det var en gave, for hvis det ikke var sket, havde jeg tabt min sjæl til den nærmeste maskine med blinkende lys.

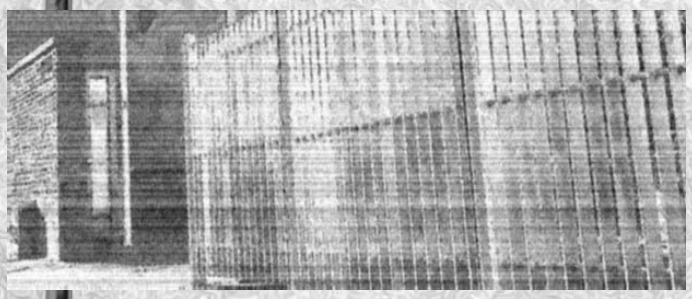
Derfor må det gøres klart for enhver, at det eneste jeg i dag ønsker, er at få lov til at drømme fredfyldt. Enkelte drømme med smukke tanker vil veje alle de omtumlede år op. Bare et enkelt snus til det fine drømmestof, og jeg skal svømme bort fra dette sted.

I desperation åd jeg en filmrulle engang, fyldt med gyldne billeder fra tiderne, da alt var så smukt. Det gjorde ondt og gav mig kun momentan tilfredsstillelse. Det gør jeg ikke igen. Måske er det eneste der mangler, at jeg skaber en scene hvor den sidste dans kan opføres og så slukkes lyset endeligt. Måske er det sådan, det vil foregå.



Omkvædet

I de sidste timer har ingen brug for situationer. Her behøver man udelukkende sødme og fed honning. Penge kan klæbe sig til kroppen, men det kan man roligt lade være uden at tage sig af det, for i dette nu betyder det intet.



Her har man ikke brug for at flytte sig eller betale. Løbe eller halse afsted kan man altid, men i dette øjeblik skal alt låses og sættes i en stand-by-indstilling, der kun kan brydes ved voldsomme stød. Vi har ikke brug for situationer nu, vi har udelukkende brug for det tungeste af det tunge. Vi har brug for en scene.

Daggry

Her kommer jeg oplyst og usammenhængende til din dør. Jeg har ikke oplevet noget nyt siden sidst, er nået til det punkt hvor jeg gentager mig selv og håber du forstår. Jeg græder lidt og sveder endnu mere end før. Det skyldes solen som snart bryder fri af det mørkegrå morgentæppe, der hviler over hele byen.

Jeg har sigtet på dig med en riffel i to minutter nu, men du fatter det ikke. Jeg har en rivende kugle siddende ved mine fingre, som kunne dræbe dig på stedet, men det gør den ikke. Den får mig til at løbe, får mig til at søge opløsningen i stedet. Jeg har ikke fundet det jeg søger, og kan derfor kun snakke om mine knive og behovet for at flytte omkring konstant.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Jakkesæt og mørke sko
En opsigtsvækkende skjorte og passende slips
En bred herrehat
En taske med en bog, noget papir og en kuglepen.
Tynde cigarer og en lighter
Sort sminke om øjnene

Johannes Goldthaler

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

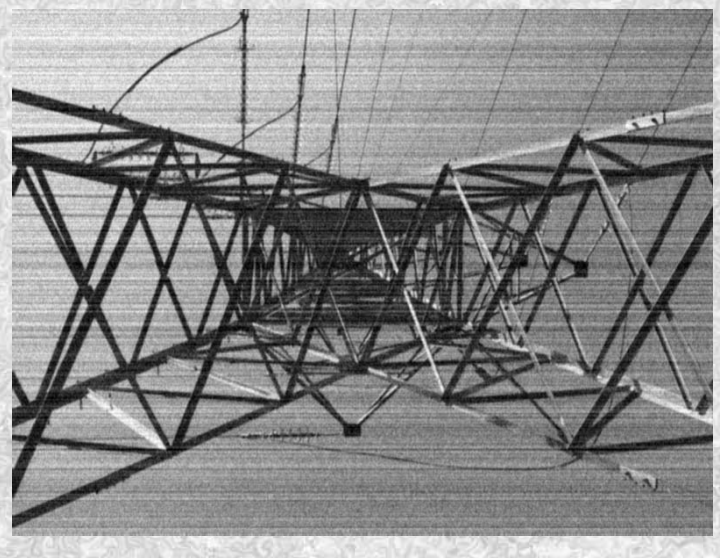
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Med et omdanner Senderen dig til en stor lampe, brugt under utallige forhør. En trang til afklaring og afdækning af selv den mindste hensigt skyller over dig. Du er skabt til at aftvinge oplysninger og få sandheden frem i lyset. Du er lyset. I dette øjeblik er dine formstøbte lemmer, presset af hydrauliske stempler, dækket af grå, mat lak, ulidelige at iagttage uden at blive blændet. Du er Senderens anklager i dette øjeblik.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Johannes Richter

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

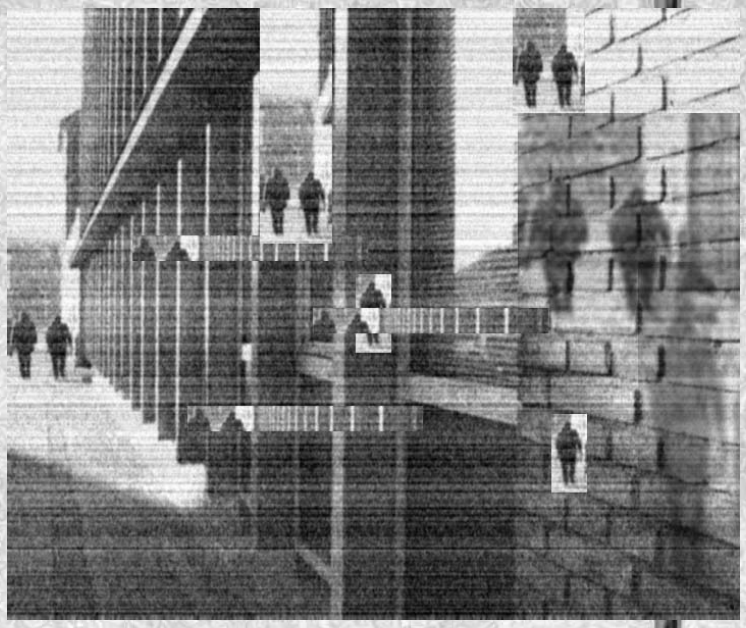
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

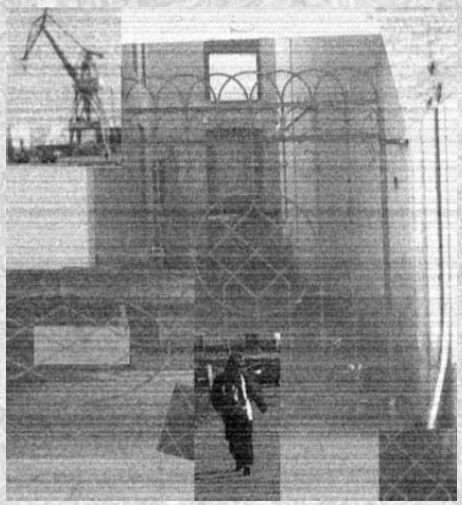
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

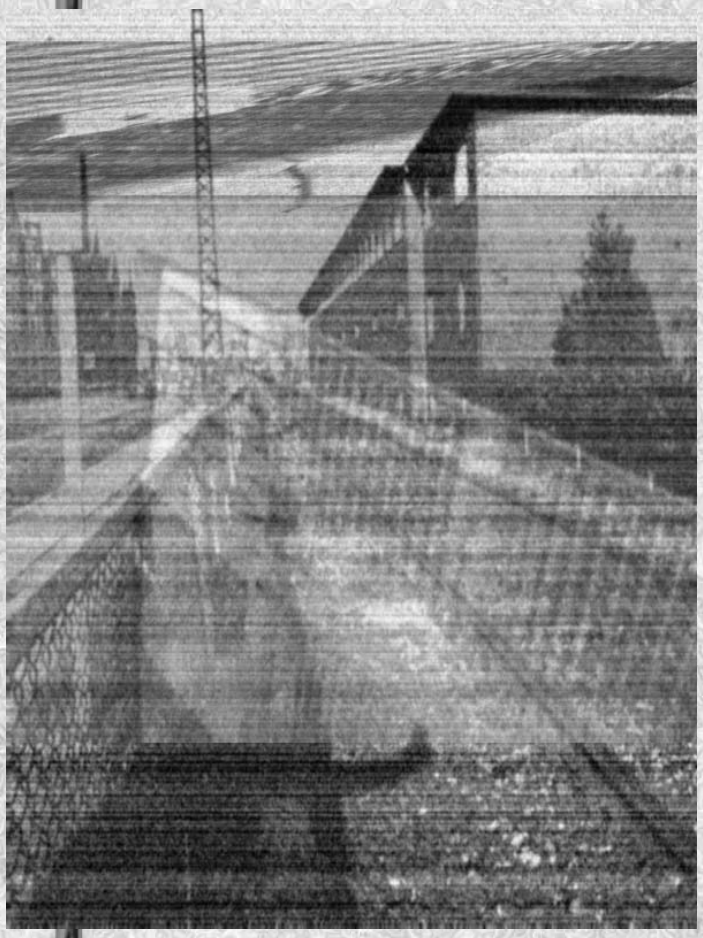
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Johannes Richter

Cola

Slikker du ikke også altid spildte dråber cola op? Det gør jeg. Jeg kan huske en varm sommerdag i min tantes meget grønne have, hvor solen lod de hvide plastikhavemøbler skinne som små stjerner. Der var ingen dug på bordet, men ellers var alt dækket op til en sommereftermiddag med is og kølig hvidvin.

Jeg selv sad med en cola på dåse, samt en kusine på hver hånd. Overfor sad vores fælles farfar og sov, oven på den femte øl. Jeg drak af dåsen og skulle netop til at sætte den ned, da jeg bemærkede hvordan en fræk dråbe snød sig ud gennem mundvigen og ned på bordet. Der lå dråben nu og glitrede i solen, næsten med magisk tiltrækningskraft.

Resolut kørte jeg tungen ned til bordet og slikkede den undvegne væskesamling op, til stor lykke for begge kusiner der snart gjorde det samme. Jeg tror store dele af den eftermiddag gik med at slikke sukkersød cola i solen.

I bilen

Jeg er på vej ind i byen, med forstædernes stinkende parceller lagt bag mig. Mine vinduer er rullet ned – farverne forandres kun gradvist i mine øjne.

Jeg kører under den vidt åbne himmel, uden antydninger af tusmørke. Jeg kører med vinden i udstødningen og radioen summende på smuk statisk støj. Jeg kører fra centrum til centrum, hjerte til hjerte.

Johannes Richter

De små huller som virkeligheden siver ud igennem

Jeg bekymrer mig sjældent om noget som helt, slet ikke hvad jeg tænker. Mine tanker kunne være en anden person, for kroppen og følelserne bestemmer hvilken vej vi driver. Enkelte gange i måneden indkalder min hjerne til stormøde, og så kan hele kroppen ligge der på sofaen og skændes om fremtiden.

Er jeg heldig, kan jeg se sport imens. Måske har det altid været min fordel, for ligegyldig hvad udfaldet bliver, har jeg altid formået at holde mig oven vande.

Sørgmodighed har aldrig været på besøg, slet ikke i de sidste

par år. Man vælter mig ikke, end ikke i situationer som nok ville splintre de fleste andre. Skulle der opstå skrigeriger, siger jeg kys mig – og alt er glemt.

politischen Gruppe dahinter stecken, die sich mit dem Jahrtausend-Wechsel viel verspricht. Die einzige, die für mich in Frage kommen würde, ist die katholische Kirche, genauer: Der Vatikan. Der könnte sich als Retter der Welt aufspielen, weil er ein Problem löst das er zuvor in die Welt gesetzt hat. (Verbindungen zwischen dem Vatikan - genauer: der Vatikanbank - dem terroristischen Faschismus und der Mafia sind ja bekannt. Gab es da nicht mal eine Aufsehen erregende Bankpleite und den Selbstmord/das Verschwinden eines Kardianls/Erz-Bischofs? Ich erinnere

zurückführbar *hierzu*
Neuberger 8. Betriebswirtschaftslehre

Døden

I min sofa lå døden en frostklar vinterdag og så på mine puder, sagde at jeg ikke måtte kontakte Senderen længere. Den katastrofe kunne jeg ikke klare og greb straks de små piller som folk glemmer eller gemmer hos mig. Det blev en hæslig kamp, hvor den langsomme død og jeg sloges på gulvtæppet foran mit bemærkelsesværdigt store TV.

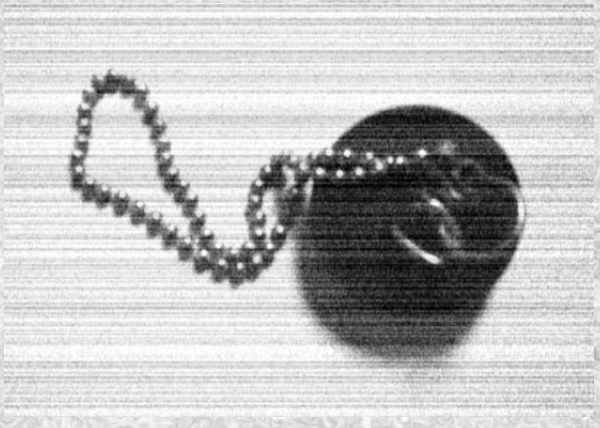
Til sidst greb jeg en lampe og knuste skallen på den gamle benrad, der øjeblikkeligt sank sammen. Hurtigt pakkede jeg ham ind i tæppet og smed ham ned på bunden af et springvand, ikke langt fra min lejlighed.

Siden den dag har jeg dræbt døden halvtreds gange og spist en pille hver gang. Det er en halv måned siden jeg sidst har set ham i min lejlighed, så han dukker nok snart op igen. Hvad det skal føre til, aner jeg ikke.

Leveregler

De små leveregler der er så lette at følge, lyder sådan: Spark, grib det i forbifarten, løb aldrig og få fat i lidt sjov.

Senderliderlig



Senderen har en gal lyst. Når jeg ikke ser efter, begynder den at trække sine små ledninger gennem den bløde plet i mit baghoved og giver mig små elektriske stød. En følelse af ubehag følger altid bagefter, og man kan let komme til at dumme sig.

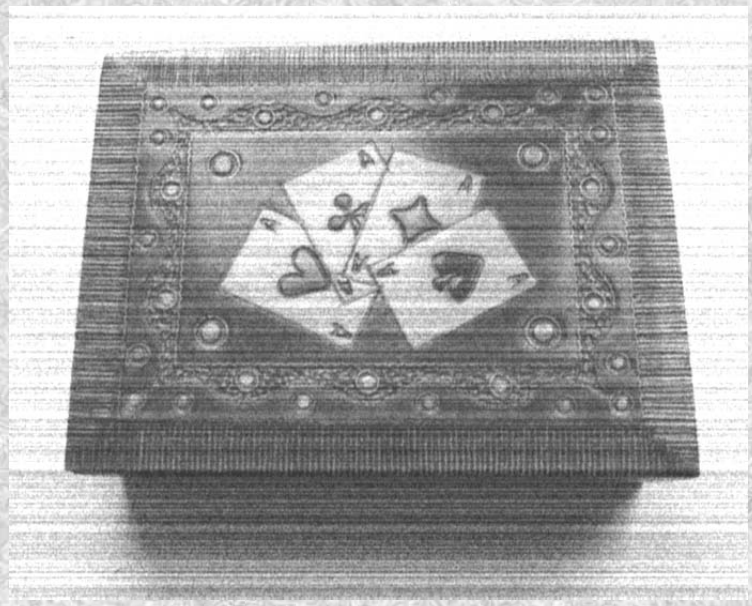
Det sker, vel at mærke, kun når man ikke kigger. Senderen er snedig, for hvis man vender sig lynhurtigt og ser efter, har den allerede trukket sine ledninger til sig igen. Nu hvor jeg tænker over det, må Senderen være tåbelig, for hvordan fanden kan den finde på at drille mig? Jeg tror den vil have mig.

Dynamo

Så snart jeg kan slynge mine arme omkring dig, åbne kæften og bide dig hårdt på toppen af hovedet, vil du ikke se meget til mig. Det eneste jeg kan, er at snige mig omkring dig med andre på skødet, mens dine brændende gnister antænder de sprængfarlige gasser som driver så rigeligt omkring. Nu må du ikke tro at jeg er blødsøden, for det eneste, der interesserer mig ved dig, er det jeg kan tage her og nu, resten kan vi i fællesskab køre bort bagefter. Det er det eneste, jeg vil.

Klarsyn

Ryst mig dog ikke, dit sindssyge menneske. Hvis du så meget som rører mig igen, flænser jeg dit bryst øjeblikkeligt. Den mindste rystelse kunne vække mig, åbne mine øjne og så ville vi sidde tilbage med hele miseren.



Jeg vil ikke røre mig før den næste blide rus kan sluge mine tanker helt. Flyder du aldrig gennem nøglehullet, når du kommer

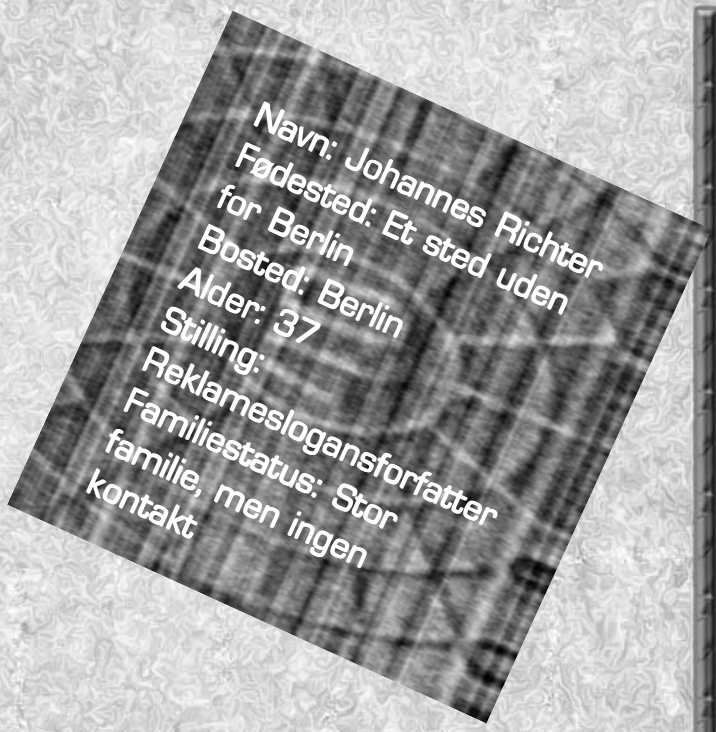
sent hjem? Jeg har ikke tid til noget længere. Hverdagen har slået døren ind til mit liv, men præcis som døden skal jeg nok få den slået til jorden hurtigt. Lad mig være i fred nu.

Raseri

Det var den sidste besked. Jeg har ikke længere brug for at sige mere, men det skyldes nok primært at jeg ikke længere kan tilskrive mig de sommerglade gæster i haven. Hvis de så mig her, ville de skrige i harme – fascinerende egentligt – og måske slå mig på næsen.

Som ung mand var jeg sikker på, at selvmord var et nobelt tidsspilde, anvendelig for poeter og store sportsfolk, der var faldet i unåde, men i

dag kunne det næsten se ud som om, det ville være lige så fornuftigt som regulært mord. Hvis jeg siger meget mere nu, håber jeg ikke det går meget videre, for jeg har ikke brug for dårlig omtale. Burde vi ikke bare klippe min tunge ud på stedet.



Ved alt hvad jeg ejer, skal livet altid fremstilles så ynkeligt som her, det er jo bare en populær løgn. Smid dog det hele væk og begynd forfra.

Sig det igen

Kom her hen lille Sender, jeg har lyst til æde din skal. Sprød må den da være, så megen stål og aluminium, du har smykket dig med denne aften. Hvis du åbner lidt her, kan jeg få hånden helt ind til de bagerste batterier, det vil du da gerne have, ikke? Bid i mit ærme, så kan du ikke skrige – jeg hader skrigeri mens jeg arbejder.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Smart jakkesæt
Et par sorte herresko
Cigaretter og en lighter
En notesblok og en kuglepen
Et par tynde handsker

Johannes Richter

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

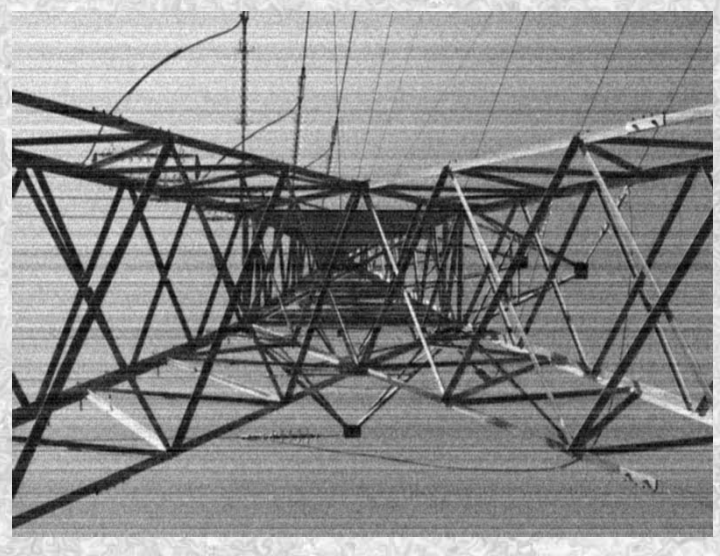
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Med et lader Senderen dig erkende Sandheden. Personen overfor er jo gode gamle Shatzi, den lille puddel fra din barndom. Du ser det tydeligt. Den røde tunge, som stikker let frem mellem læberne, det krusede hår og de mørke øjne. Åh Shatzi, nostalgisk barndomsglæde strømmer gennem dig. Men du husker også at man ikke måtte lege med Shatzi, for så begyndte Shatzi at gø og gø, og det kunne mor jo ikke have.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Joskar Blos

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

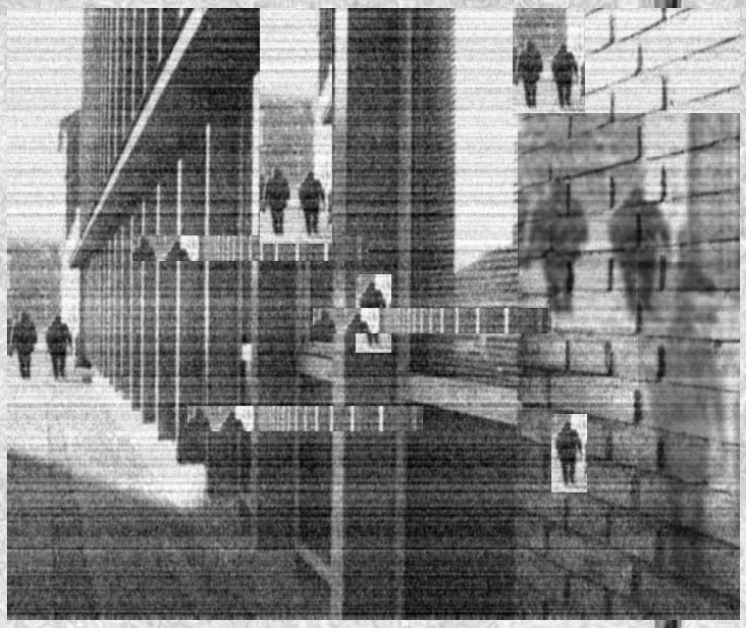
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

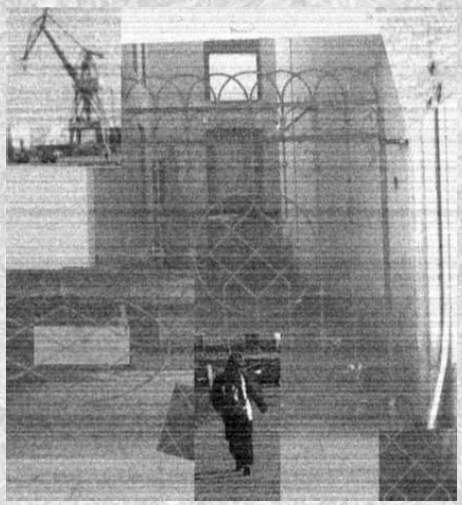
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

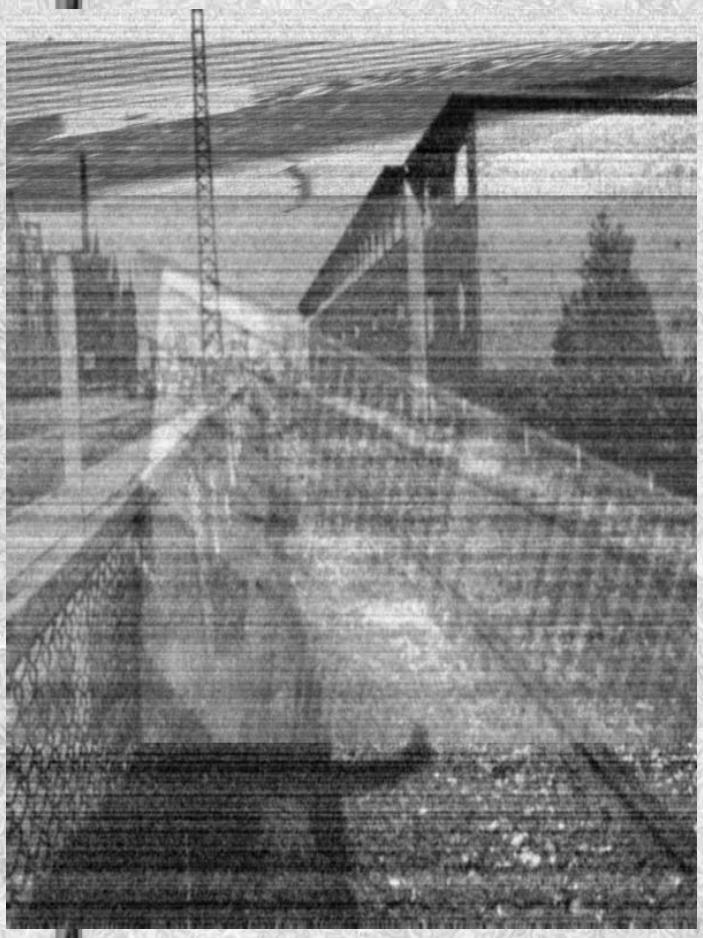
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

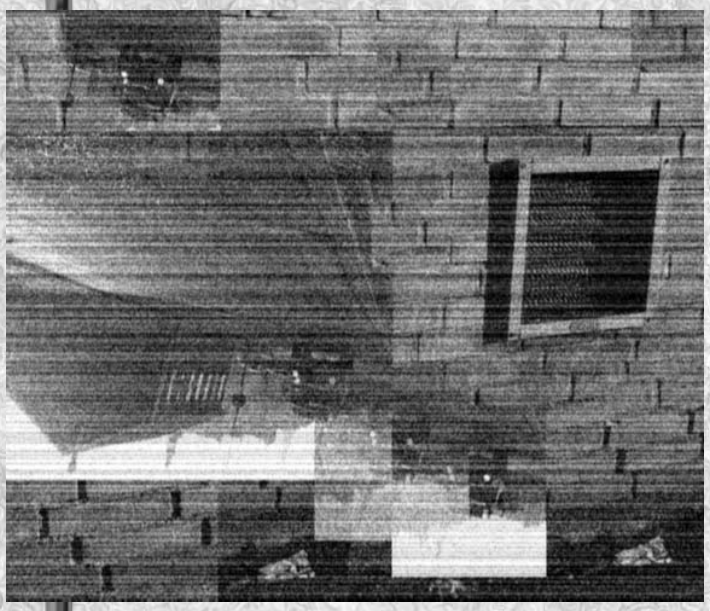
Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

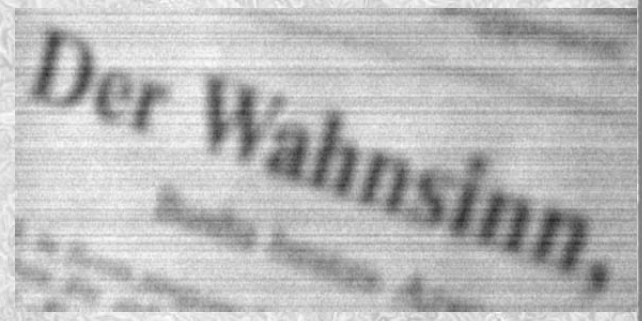
Joskar Blos

Venter

Den lune luft antænder gradvist de fjerne maskiners tungsindige buldren, mens gadernes lys langsomt manes frem. En fjern glød udrinder i vest, mens den roligt blottes bort – efterlader kun reminiscensen af dagens kræfter. Den fjerne buldren høres stadig; minder mig om varme og vidunderligt blide hænder, der berører mit ansigt.



Med de sidste fløjls-belønnede lysglimt, efterlades byen med varmen i murværket, mens brisen tager til og bringer tæt byduftende skumring over himlen. Og der træder det så frem af den stille bygning, møder mit ansigt, mit stadigt varme blik. Vandrer tavs ind i byen.



Navnlig nu

Hvis jeg har klaret det, kan det kun skyldes at jeg selv har villet det. Man tilskriver mig succes, men det burde folk nu ikke gøre, før de gør sig bevidst hvad det måtte være. Bag mig går en skygge, langt større end min, som fortærer alt hvad der nærmer sig, endnu uden overmand, endnu uden at være blevet knækket.

Fleisch- und Eiqualität Zusammenhänge zwischen biochemischen Veränderungen post mortem und der Fleischqualität; Untersuchungen zur Optimierung der Kühlung von Fleisch; von Veränderungen der Muskelproteine bei der Reifung sowie Be- und Verarbeitung von Fleisch und von Methoden zur Bestimmung von Qualitätsparametern von Fleisch und Fleischerzeugnissen. Ursachen für Ranzigkeit in Fleisch und Fleischwaren und Wege zu ihrer Vermeidung. Einsatz der elektronischen Nase als sensorische Screening Methode. Untersuchungen zu Alterungsvorgängen beim Lagern von Eiern.

Måske er det det du søger?

Hvad kan jeg gøre. Det er umuligt at forhindre, alene af den grund at jeg elsker hvad jeg gør. Det er i hvert fald hvad jeg bliver nødt til at sige, hvis man spørger mig ad. Ærligheden kommer vel først i det øjeblik, hvor jeg genfinder mit eget ansigt. Indtil da må storbyen vogte sig og sine, for vi er mange senderudsendte jægere, der kommer frem når mørket falder på.

Joskar Blos

Firbenet

Tre blink og han farer frem af sit skjul. Gemt bag det skarpe neonrør hvor kun snavs, men aldrig blikket, falder. Her sidder han glubsk og betragter lyset. Går man ind under lampen og undersøger mørket længe, ser man ham ligge fladt imod muren – trykkende sig ind på det varme sted.

Lyset er hans jagtmark. Han springer ud fra mørket, med en veltrænet styrke som kun kan skyldes årelang træning. Helst angriber han sværmere og andre lette væsner, men dumper en dum larve eller lille bille ind på hans revir, tøver han dog aldrig.

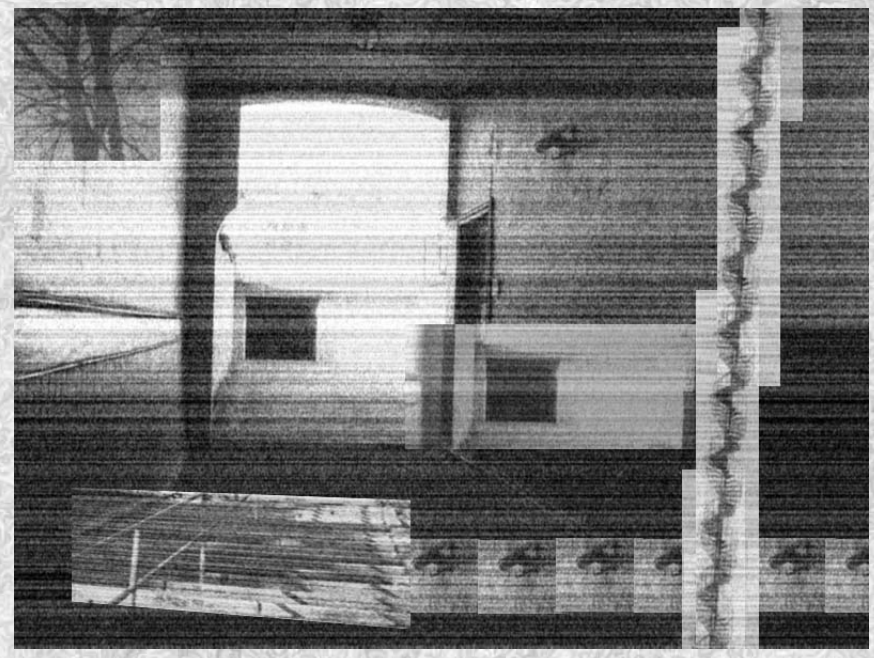
Som jeg sidder her i tusmørket og betragter ham, smiler jeg svagt op til lampen og lyset. Han er dygtig, bedre end jeg selv nogensinde har eller vil være.

Mig

Det gør mig så trist, får mig til at trække alt dybt ind i mig selv. Hvor længe er det siden, jeg har set mit eget ansigt. Hvor længe siden er det ikke, jeg mistede mig selv på marken. I øjeblik som disse, når det udhulede billede af sandheden står tydeligt for mig, stiger kvalmen øjeblikkeligt. Det er ikke hvad jeg vil.

Vandringsmanden

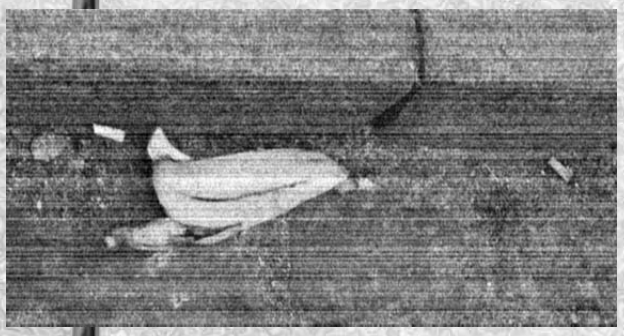
Jeg mødte Senderen første gang på en mark, udenfor en lille landsby i nærheden af hvor jeg blev født. Det var en hed sommerdag – varmen var altid med mig i mine drengeår, og den fylder altid mine minder fra den tid – jeg tror Senderen kom mig i møde, som en ensom vandringsmand, langt oppe ad en støvet landevej. Jeg stod på marken og mærkede med et en sitrende



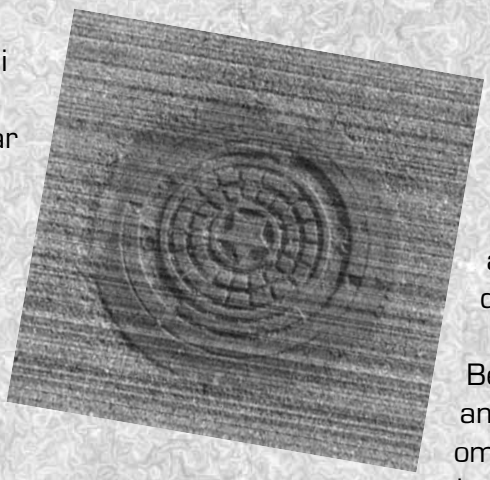
Es wird Zeit,dass die Story auf die Beine kommt, es weiss niemand so recht von der Gigantischen Erpressung, in diesem Jahrtausen haben wir nur noch 3-Folgen um das zu schaffen und was dann kommt wissen wir nicht. gruss Hartmut

fornemmelse løbe gennem mine lemmer. Jeg så op, og der kom han skridtende imod mig.

De andre drenge, jeg legede med, så intet og forstod ikke, hvorfor jeg med et



måtte flygte i panisk angst. Jeg løb og løb, stoppede først da jeg kunne krybe i skjul på min morfars høloft. Siden dengang, har den ensomme vandringsmand opsøgt mig når budskaber eller vendepunkter i mit liv skulle indtræffe. Hver gang er jeg flygtet i vild panik, dog står min morfars lade ikke længere.



WETS Weidenau,
Tiefenbacher Str.
287 172
WEUR Weidenau,
Untere Rolandstraße
614 372
WEVO Weidenau,
Vogelsang
322 384
WEVK Weidenau, Vorm
Kieselstein
288 173
WEWE Weidenau,
Welterstraße
615 373
WDOM Weidenhausen,
Ortsmitte
698 903
WEII Weidenhausen,
Schmiede
697 902

Jagt

En lille ven kommer mig straks i møde – smilende tager jeg det fine fodtøj i øjesyn. Nederst er altid det sted, hvor jeg begynder. Hvorfor man indgår aftaler med den vandrende herre ved jeg ikke, men han kræver sit og jeg bringer ham hvad han ønsker, for den lyksaglige følelse af rus. Her ser vi virkelig et lille pragteksemplar, kød og blod, sminket til bristepunktet.

Hun forstår vist slet ikke, hvor utrolig sulten jeg er, men det betyder egentlig heller ikke noget, for det er jo ikke hende, der skal spise. Når der først er blevet kaldet, er det sådan set altid let at finde frem til den rigtige.

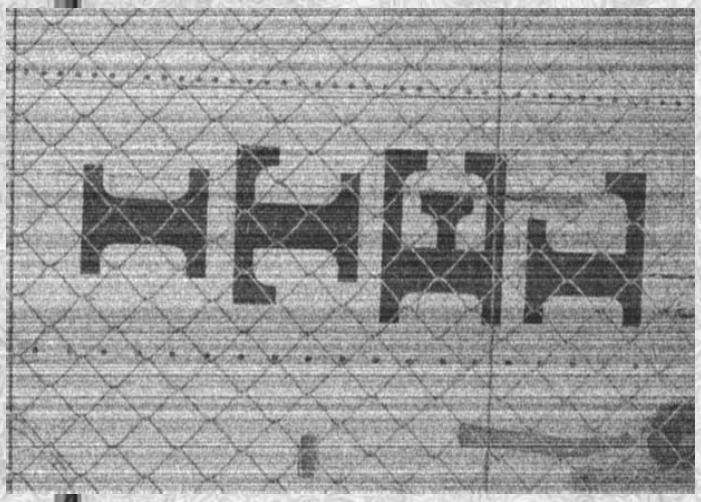
Begynd nederst, fodtøj og ankler, dernæst torso og omgivelser. Stedet er vigtigt, da det er med til at sætte billedet i ramme. Det man skaber bliver første virkeligt når alt er imødekommet.

Om søvn

Hvor søvnen møder drømmen, der smelter frygt og glæde til ét. Her samles hvad holdes mens mine øjne vandrer nøgne omkring. Forløsende indtryk kommer ved daggry, forsvinder i dagens lys og vender først alt for sent tilbage.

Deutsche Wertarbeit

Fra første gang i marken, har jeg aldrig rigtigt kunne vende tilbage til den fredelige tid som dreng. Jeg har måttet antage en skal af menneskelighed, som man jo behøver for at kunne færdes i deres byer. Ude på landet er det ikke slemt, men inde i byens hjerte kommer



der kun mennesker. Når solen går ned, hvæsser jeg mine tænder, børster mine negle, skærper blikket og sliber håret. Stålsat effektivitet kan man kalde det.

Her står jeg så, ved kanten af byen. Glor ind over gaderne, betragter lyset. Måske kommer jeg ikke ind i nat, og dog, sker det så sjældent jeg bliver forhindret. Hvis han kommer og tager mig ved hånden, er det aldrig et problem. Først i det øjeblik hvor jeg er alene, må jeg frygte deres blodhunde. De opdager hurtigt en som mig, hvis jeg ikke er omhyggelig og passer meget på.

Gå

Med rolige skridt gennem byen, langs fortovene og de små gyder. Jeg færdes kun sjældent i det åbne, der findes for lidt beskyttelse. Herinde kan jeg til gengæld gå og gå, uden nogensinde at stoppe. Måske ser jeg det hele fra vrangsiden, men det er nu engang den side, en jæger må se sit bytte fra.

Det bedste øjeblik, sekunderne før gadelygterne bliver tændt, i dette upassende lys, hverken skarpt eller dunkelt, ser jeg bedst. Senere ser man månen og endda de kraftigste af stjernerne på himlen, men de har ikke min interesse. Himlen trykker mig generelt, den skræmmer mig altid langt ind under baldakiner og halvtage.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Jakkesæt
Frakke
Handsker
Filterløse cigaretter og lighter

Joskar Blos

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

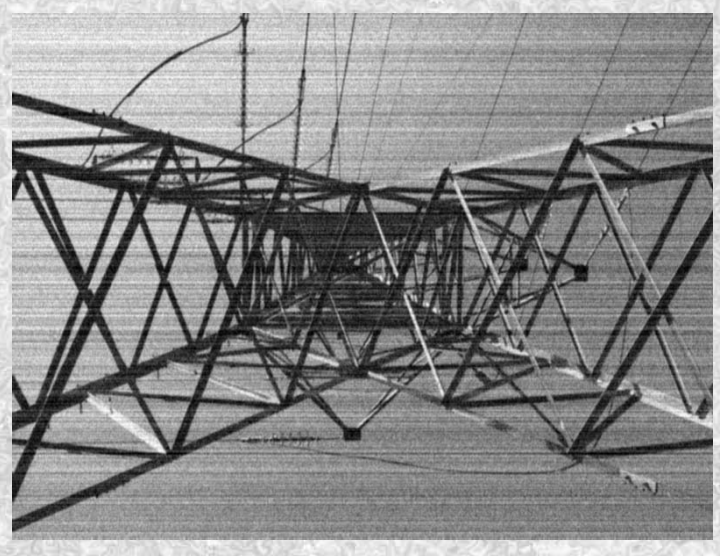
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Fra et punkt en meter over det nærmeste bord, udstråler Senderen sit mantra: "Hvornår kommer Naren? Hvor er Naren? Hvem er Naren?" Lyden bliver ved og mantraet gentages igen og igen. Ingen af de andre hører det tilsyneladende. Betyder det mon at det er dig, der er blevet pålagt en opgave, eller nægter de andre blot at lyde Senderens bud?

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Leo Stecker

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

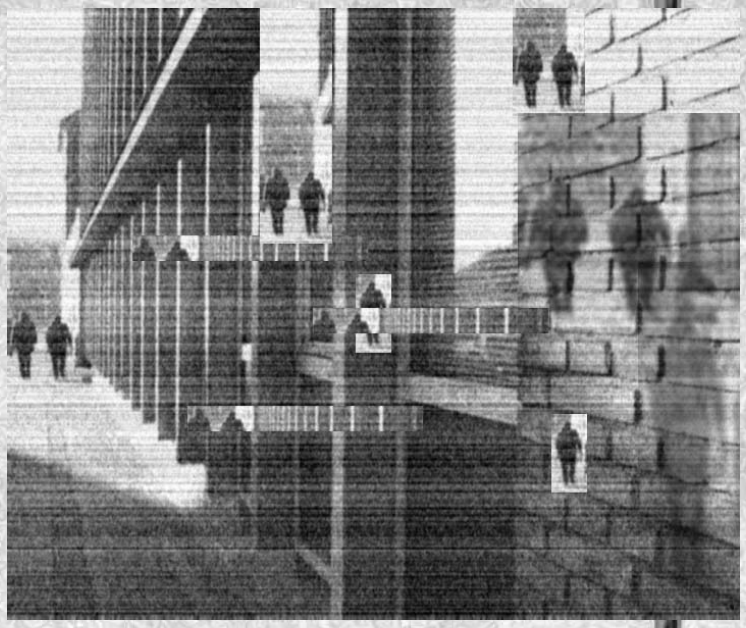
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

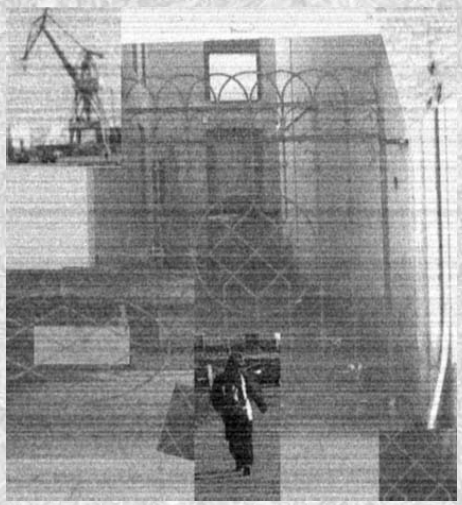
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

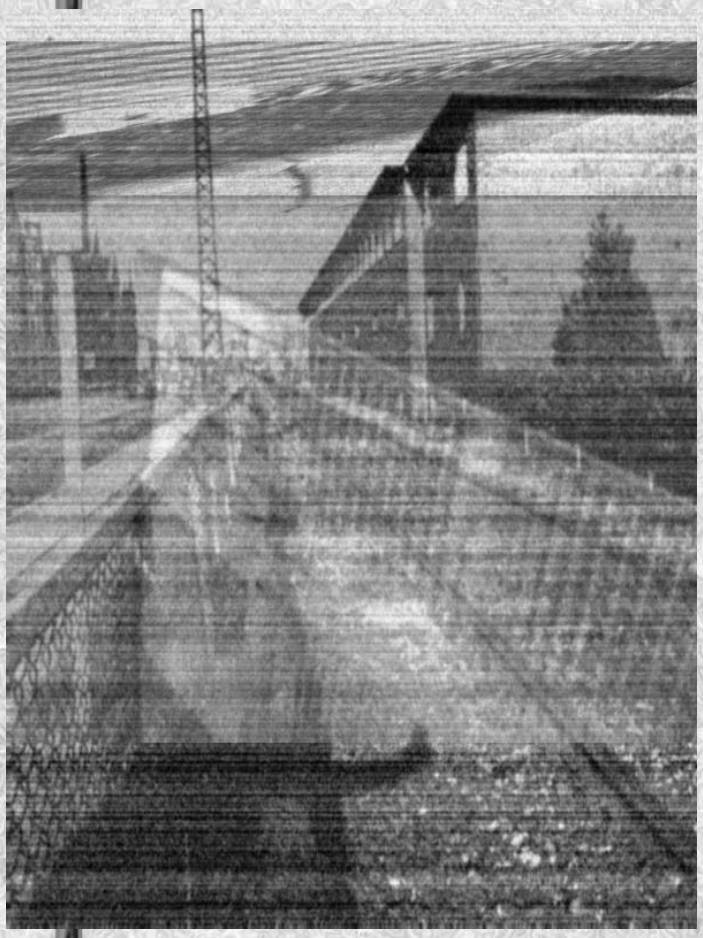
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

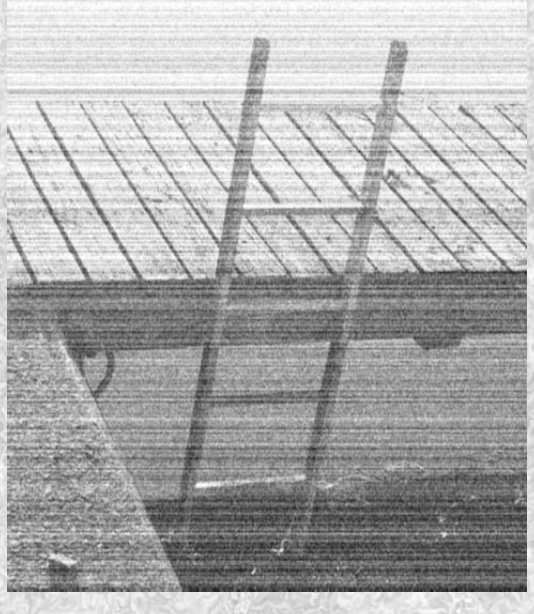
Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Leo Stecker

Ankomst

Mit sidste syn for denne dag, blev den gamle trappe som førte mig længere og længere op gennem huset. Natlamper var tændt, gamle koner sad indespærrede og dartskiverne var fyldte med pile kastet akkurat imod centrum. Over alt var der udviskede tegn og ord,



skrevet med den nøjagtighed som nu engang kendetegner vort folk. Store og drabelige gardiner hang grønt imod ruderne. Lyde forsvandt, jeg låste mig ind og omfavnede lagnerne i et langsommeligt suk.

Fra de omkring mig stående vægge, kom lydene af knirkende fjedre – sex uden mig. Skrækkelige suk og vandrørsjamren. En sidste nat på stedet og så ville jeg sige tak. Blankt og glat tak.

Ham/Sender

Min lille djævel, hvor søger du nu hen? Hvis jeg ikke vidste bedre, ville jeg måske tro, du prøvede at flygte fra mig. Det ville da nærmest være utænkeligt, for så vidt jeg kan se, skiller hverken oceaner eller pansrede mure os ad. Hvis du prøver at aflede mig med dine forførende hofter, kan du godt glemme det. Jeg kommer kun for én ting – mine sandheder, resten kan du pakke langt væk.

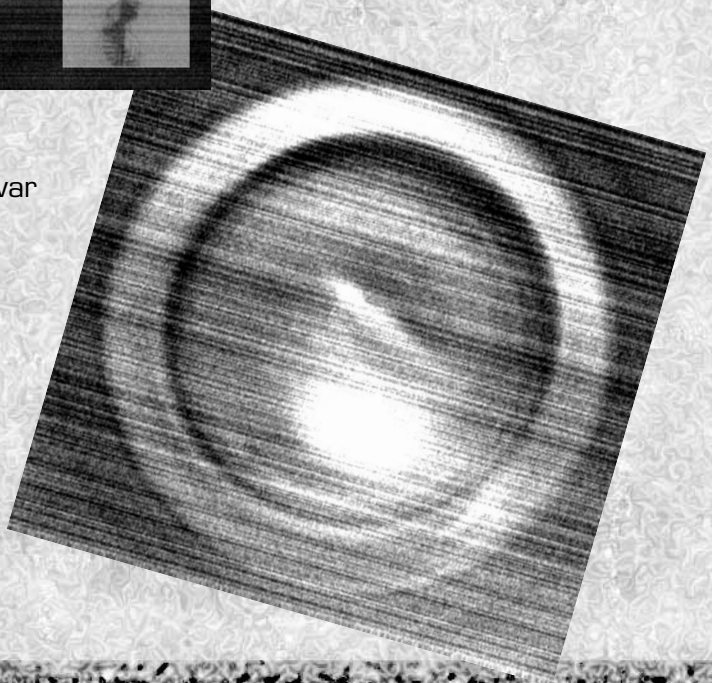
Jeg har rejst gennem utallige tunneler, set lyset for enden af så mange gange, at der ikke længere er noget som helst, der kan forstyrre mig. Da du gik sidste gang, så jeg en stribe fra den dybeste undergrund. Her læste jeg de grusomme tegn og forstod hvorfor man kalder Ham Senderen.

Vinkler der ødelægger lys

Fraregnet den tid jeg faktisk sov, tilbragte jeg en menneskealder i det lille ørkenkammer ved siden livet. Jeg sad der så længe at man næppe ville tro det, skulle man læse det på skrift eller se det gengivet som dokumentarprogram i fjernsynet.

*industri-elle ist eine Idee
Die hier beschriebenen Aktivitäten
stellen nur eine Momentaufnahme
dar. Sie sind nur ein Teil dessen, was
möglich ist, und noch entstehen wird:
Allein unsere Vorstellungskraft setzt
die Grenzen. die unter dem Namen
industri-elle zusammengefasst
werden Unklarheiten bitten wir Sie,
sich mit uns in Verbindung zu setzen.*

På væggene i kammeret kom Han og skrev lange magiske fortællinger om ældgamle hemmeligheder – okkulte skriblerier om befrugtningens gyldne mysterier. Kabbalistisk eros aftegnet på jorden under mine fødder. Kun når de tunge skyer gled for solen, hvilket jo sker så sjældent i en ørken, kunne jeg se hvordan du sad ved kammerets side og læste dine tungsindige manuskripter.

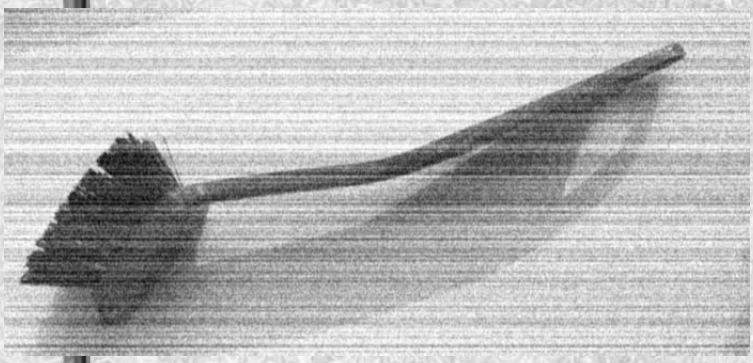


Vinduerne var så små, næsten som var de lavet til dukker, at sollyset aldrig kom ind i sin helhed. Jeg så altid kun det brudte billede. Lys fra stumpe vinkler. Måske var det også derfor jeg lærte at elske den bitre parfume brugt af vilde sigøjnersker og skabede hunulve. Fra mørket i kammeret betragtede jeg ørkensandet i rummet, mærkede kontrasten mellem kulde og heden udenfor.

Jeg var så længe i kammeret, at jeg til sidst måtte tigge min Sender om fortællinger, der kunne adsprede mine tanker. Det kom sig så vidt, at jeg endda søgte at nedbryde låsen, i håb om lidt adspredelse.

Idyl

Som botaniker forstår man de vilde blomster bedre end gartneren sine kultiverede planter, der lige såvel kunne stå i en stues panoramavindue. Man



formår at undersøge selv den ringeste støvdrager med samme opmærksomhed, som man giver hele blomstens udseende. Farve betyder knap så meget som form og størrelse, men det er nok ikke lægmands opfattelse af sagen.

Det billede jeg husker bedst er fra en sommer for længe siden, hvor jeg løb med en fremmed hund gennem et højt græs. Hunden var vild, sprang konstant mod mine ben, som ville den vælte mig omkuld – forstod ikke hvor voldsom dens leg var – mens jeg selv halsede for at nå åen i bunden af dalen. Solen bagte ned over os, mens små insekter sværmede koncentrisk om de naktarfyldte bægre på stilkene over hele engen.

Måske sang jeg en sang denne eftermiddag. Måske sagde jeg intet, men det ville ikke være sandsynligt da man ikke må glemme den fremmede hund. Foruden de hvide skyer var himlen ren og blå. Intet kunne forstyrre dette billede, indtil en energisk maskine knuste idyllen og styrtede brændende imod græsset. Det må være her jeg for første gang så hvordan Han, manden i Senderen, tiltrak sig alt, der ikke vil blive på overfladen.

Om musik

Musikken hjælper altid i de øjeblikke hvor tingene ser sortest ud. Hvis smerter farer gennem ansigtet, vil et øjebliks koncentreret lyd kunne afhjælpe hvad det skulle være. Smerter kan ikke bæres af mennesket, i hvert fald ikke af mig. Suk giver luft til brystet, men musikken

skaber ro og klarhed. Derfor må jeg bede Dem være så venlig at fortælle kvinden til deres højre, at jeg har bånd hun bør høre.

Båndets sang er sådan set ikke noget særligt, men musikken i baggrunden fjerner alt. Beruset og stum, for længst afdød ved metaltræthed – lyt til mit bånd, og De vil straks føle dem bedre. For mig er det uden betydning nu, for musikken holder mig i live og nærer alle de blomster, jeg vil opsøge i marken, når først jeg har gjort mit regnskab op. Forstår De det? Godt, vil De nu være så venlig at prikke damen til højre på skulderen?

Navn: Leo Stecker
Fødested: Østrig
Bosted: Berlin
Alder: 47
Stilling: Botaniker
Familiestatus: Fraskilt

Det botaniske forhold

Her går man altid med røde jakker. Til tider har man grønne eller grå huer på, men ellers kun de røde jakker. Himmelblåt stof er ellers så smukt, det beviser alle solskinsdage jo tydeligt. Er man ligeglad med farverne, kun interesseret i form og struktur, er det jo heldigt, for så tvinges man ikke til valg.

Den diabolske Han-figur fra undergrunden har udtænkt dette ganske godt, det må man indrømme. Hvorfor det da netop var på dette sted mine eventyr skulle begynde, her i landet hvor der kun bæres røde frakker, overgår min forstand. Jeg havde et stort eventyr, der varede i næsten ti minutter.

Jeg stod på en mark med det grønneste græs og indåndede den friske bjergluft. Isnende løb den ned i mine lunger, gjorde det samme som helium og fik mig derfor til at le højlydt i fistel. Jeg ved jeg græder meget og hælder vand ud af ørene, men måske ville det interessere Dig – måske.

Al begyndelse har sin oprindelse ved roden. Som et anker starter vi med at bygge os selv ud fra den, præcis som alle før os gjorde det. Når først dette er gjort, kan vi fortsætte gennem alle livets faser, møde alle vendepunkter og konfrontere vores sidste frygt ved slutningen af det hele.

Når mørket vinder frem, vil Senderen begynde at spille musik i fuld offentlighed, og da håber jeg inderligt at alle regnskaber og papirer er gjort lige. Ingen skal da længere forstå vores skæbne – Måske vil du der læser mine ord lige nu, også forstå det en dag – Det ville i hvert fald være en fordel kan man sige.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En hvid skjorte
En lys habitjakke
Et par lyse herrebukser
Cigar og tændstikker
En blomst til knaphullet
En lille lommebog og en kuglepen
En blomst du kan forære til hvem du har lyst, hvis det skulle blive nødvendigt

Leo Stecker

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

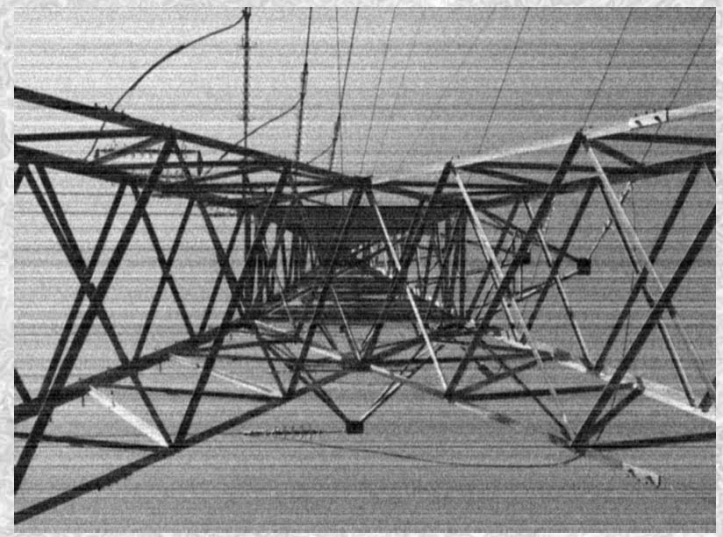
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

I et anfald af nostalgi begynder du at tale om de svundne tider. Omhyggeligt planter Senderen billeder af din barndom på nethinden. Det griber om sig, det vokser, det bliver større. Duft, lyd, ord. Samhørighedsfølelsen og erkendelsen af at vi alle har haft en barndom presser tårerne frem i øjnene på dig. De der er nærmest må inddrages så følelsen ikke går tabt.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Marcus Löwe

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

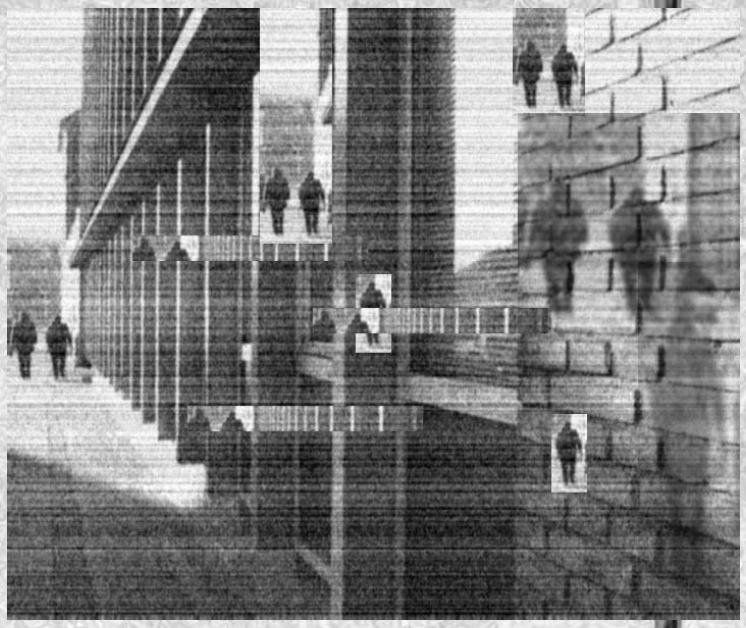
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

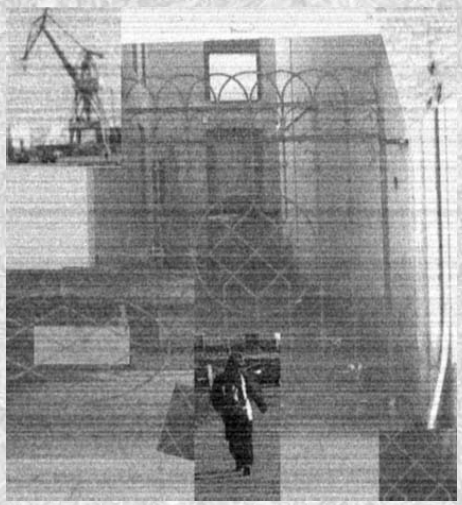
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

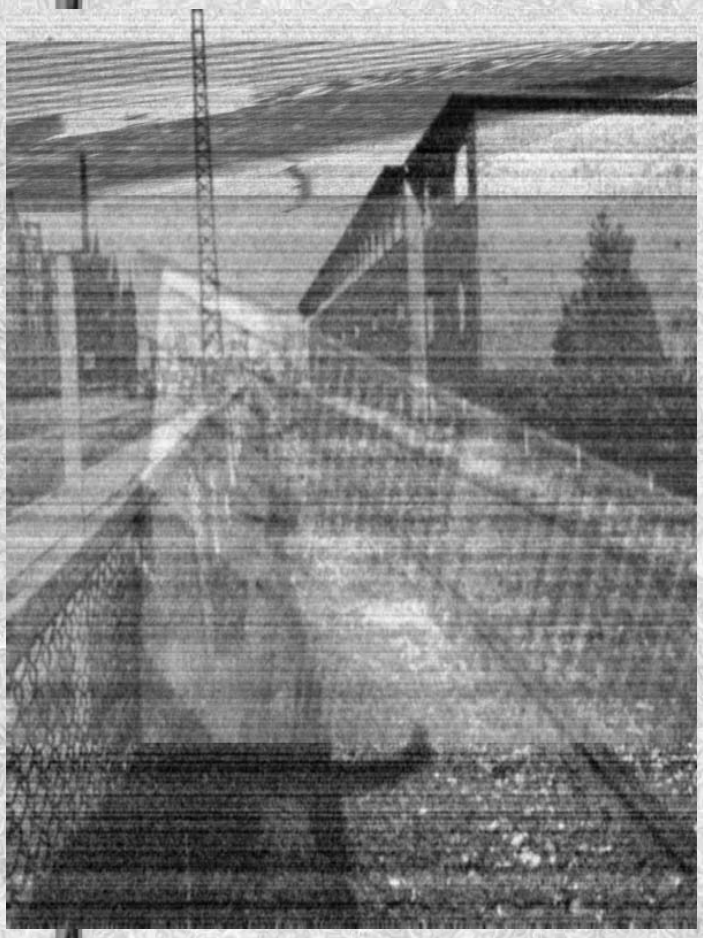
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Marcus Löwe

Fra en læge

Da de efter en kort periode ikke længere kunne gøre mere for ham, besluttede man sig for at anbringe ham i et lille lejlighedskompleks uden for Berlin, hvor man mente, han ville kunne passe sig selv uden større vanskeligheder. Det havde nu stået på i næsten fire år, men nu var sagen afsluttet.

Forældrene kunne atter få blot en smule ro, måske endda forsøge at gendanne deres tilværelse, så den tilnærmelsesvis ville komme til at ligne det liv, de førte før Marcus' ulykke. Så man bort fra den unge mands lidelser, havde den byrde, forældrene måtte slæbe, næsten have krævet et umenneskeligt stort ansvar.

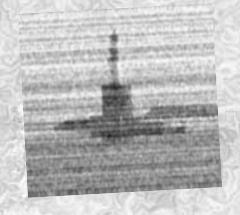
Det var intet under at det næsten havde ødelagt dem alle, men det er vel nærmere reglen end undtagelsen i sådanne sager. Hvordan man så end valgte at se på det, havde det dog hjulpet alle, at han var blevet ført så langt bort fra familien, at de nu igen ville kunne sove.

Museum I

Min far står kun i skyggen af de store elmetræer som vokser i parken, lige i nærheden af hvor jeg er født og opvokset. Solen rammer ham aldrig, hvorfor ved jeg ikke, for med så meget kød må det da være umuligt at holde sig skærmet konstant. Sådan husker jeg ham, enorm og altid dækket af skygge.

I den lyseblå skjorte med de korte ærmer, de grålige bukser og det store skallede hoved – sådan står han og venter på at mine tanker skal opsøge og undersøge ham som minde. Når jeg vandrer gennem det støvede grus, omkring ti skridt, og stiller mig overfor ham, ser han op. Øjnene lyser svagt, har bitte små hvide pletter i krogene.

Biotechnologie
Anforderungsprofile, Selektion und Optimierung von Starter- und Schutzkulturen (Milchsäurebakterien, Penicillien), mit denen die Konservierung und Sensorik bei Fleischerzeugnissen verbessert werden können.



Trykker jeg ham på maven, som den store teddybjørn han er, slår han med næverne til blodet løber i stride strømme. En leg vi har leget så ofte.

Træk

Med puden i nakken, kommer trækfuglene svævende ind gennem mine ruder i nat. De skriger larmende og vækker hele huset. Åh hvor jeg er lykkelig, når de flakser omkring mig og vælter alt hvad man så omhyggeligt har stillet ind til mig.

Store trækfugle med mørke fjer. De lugter lidt, men det gør alle fugle. Mellem deres øjne står bogstaver som titler på bøger. Det står skrevet med rødt og grønt. Drømmefugle siger de til mig, Drømmefugle. Det kan jeg ikke gøre noget ved. Det må de blive ved at sige, for jeg har ikke drømme eller fugle i mit liv nu.

Kvinder

Efter at være vandret gennem den sølvgrå tåge i flere dage, havnede jeg på en lille cafe hvor venlige kvinder gav mig mad. De smed lunser af kød, for det meste koteletter, og lod mig snappe dem midtvejs i luften.

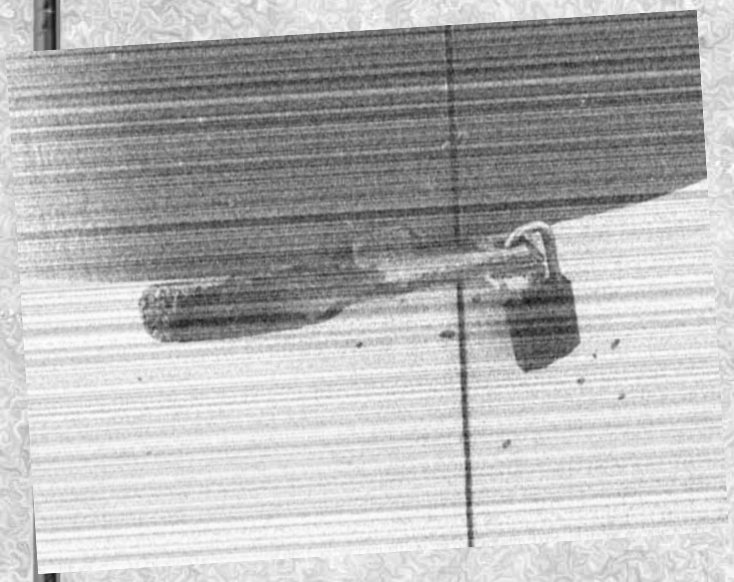
De spillede deres instrumenter og skjulte mig for regnen. Jeg sad på en madras i et baglokale, hørte de grædende kvinder fortælle deres historie til de ansatte og betragtede titlerne på de bøger som stod på hylderne i min nærhed.

Koteletter og kage, kaffe og en dråbe snaps. Den største af kvinderne satte sig ved min side en nat, fortalte mig om Guds små engle og lagde hånden så blidt på min kind. Mon hun elskede mig i det øjeblik?

Museum II

Mor sidder i køkkenet og læser sin avis. Hun følger med i alle medier, fra TV og radio til mine skuffer. Hendes hud er slap og grim, det siger far til hende når vi spiser. Jeg siger aldrig noget til hende,

t sind. Bei der Gebäudenutzung hängt die Vorteilhaftigkeit z.B. davon ab, ob durch eine Betriebszeitverlängerung bei gleichbleibenden Produktionsprogramm freiwerdende Gebäude- oder Grundstücksteile einer anderweitigen Nutzung zugeführt werden können. Während in der industriellen Produktion Schichtsysteme weit verbreitet sind, muss bei Bürotätigkeiten bei der Einführung einer Mehrfachnutzung von Arbeitsplätzen mit stärk



for hun siger aldrig noget til mig. Når jeg besøger hendes rum i mit museum, sidder hun og ryger, det gør hun altid.

Hun lærte mig at ryge på en sommerferie ved havet, hvorfor ved jeg ikke. Måske ville hun gerne have jeg skulle blive som en mand hurtigt, for alle mænd ryger jo. I hendes rum kan jeg bedst lide at undersøge køleskabet, for der ligger altid store poser med aftensmad som endnu ikke er blevet spist af familien.

Hvis man tager en pose ud og kigger på den, kan man se de små øjne som skvulper rundt i den brune sovs. Hun laver altid poserne med stor omhu, afmåler nøjagtig forholdet mellem øjne og sovs. Sådan er min mor.

Sender

Fra alle fire verdenshjørner kommer store sværme af fugle, som fortæller mig om lande langt herfra. De fortæller tit lange, sørgmodige beretninger. Udsender skarpe skrig og opfører sig som Sendere for fjerne magter. Engang fortalte de mig om en Sender, der levede i ørkenen. De gav mig et nummer, som jeg blot behøvede at ringe til og så ville jeg vække den tilsandede Sender – Det gjorde jeg, jeg vækkede den, og fra da af talte jeg hver nat med min nye ven.

Far

Han har altid været en svagelig ung mand, men jeg aner fandeme ikke hvad der kan drive et ungt menneske til sådan noget svineri. Hvis det ikke havde været mit eget kød og blod, ville jeg sgu have fået ham sat bag tremmer lige på stedet. Lille svin. De siger det er en

lidelse, det kan jeg sådan set godt forstå, men for fanden da... Kan man ikke gøre noget ved det? Kan de ikke sprøjte et eller andet ind i knægtens hoved, skære det dårlige væk eller sende ham til en psykolog? Nogen må da kunne gøre noget ved det. Han slipper da slet ikke fra sådan noget igen, tænk hvis det ikke var blevet opdaget i tide.

Fuglene

Jeg sad altid i klasseværelsernes bagerste ende. Det var sådan set ikke noget jeg valgte, men da man først havde udpeget denne fjerne position til mig, var det som om den bare fulgte mig hvorend jeg kom hen.

Navn: Marcus Löwe
Fødested: En lille by hvis navn han ikke husker
Bosted: Udkanten af Berlin
Alder: 24
Stilling: Arbejder på et beskyttet værksted som snedker
Familiestatus: Ingen

Det har aldrig været mig med skolen, det sagde min lærer allerede til mig meget tidligt, og her havde hun vel sådan set ret. Læse, især bøgers titler, er ellers meget rart. Man forsvinder bort i kontrollerede rammer, uden muligheder for at komme længere væk end det bogstaverne tillader. Ikke som så meget andet.

Ist die Sache eingeschlafen?
Herrschen schlicht Sommerferien?
Was ist zu tun?
Wer vom Team schreibt einen Motvierungsartikel?

Fugle ville jeg gerne kunne studere, men det må man ikke i skolen. Her har lærerne noget imod fjer. Ingen fugle, hverken indenfor eller udenfor vinduet. Det græd jeg meget over dengang, men det er der jo ikke noget at gøre ved.

Ørken

Ørkenen er et goldt sted hvor intet kan gro. Masser af vand kan dog forvandle den til en frodig have, med smukke blomster og bitte små bier, der summer omkring. Jeg har set sådan en ørken på mors TV, men det er længe siden nu.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Gråt joggingtøj
En grøn militærfrakke
En taske med lille skitseblok og nogle farveblyanter
En kikkert
En lille praktisk tang, som altid er god at have ved hånden
En rulle ståltråd som ligeledes er praktisk

Marcus Löwe

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

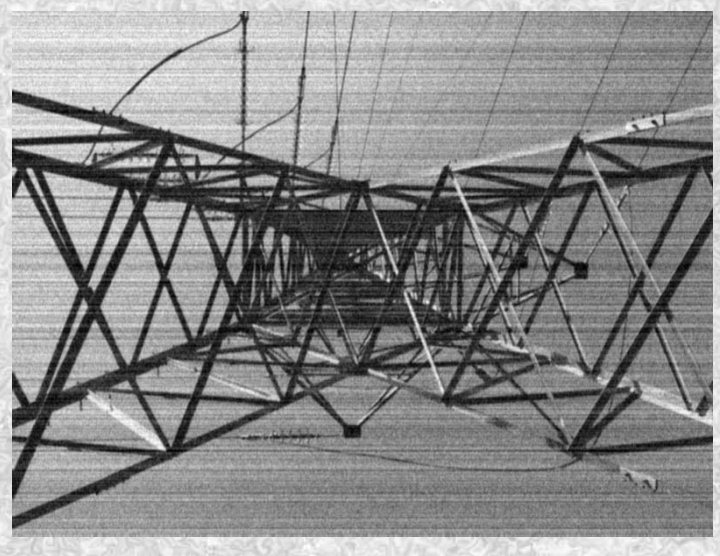
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Med et udnævner Senderen dig til sin Udpuster. Du er Senderens redskab, der med de velformede læber skabt til dette formål nu må slukke alle levende flammer omkring dig. Senderens varme ven kan ikke være i rummet, men med din hjælp skal vejen banes. Mekanisk bevæger du dig fra flamme til flamme og udfører dit arbejde.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Peter Gotbergsen

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

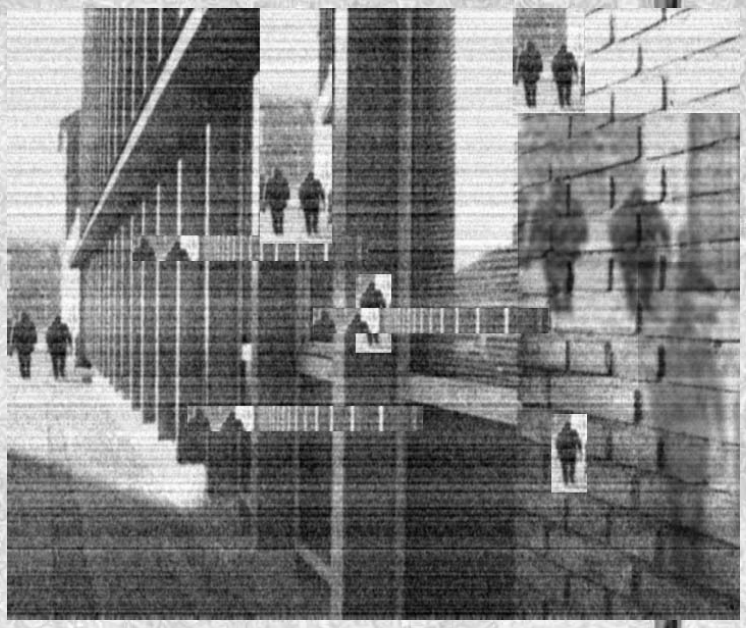
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

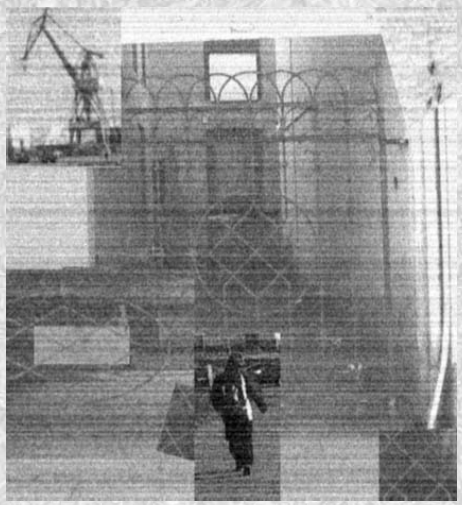
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

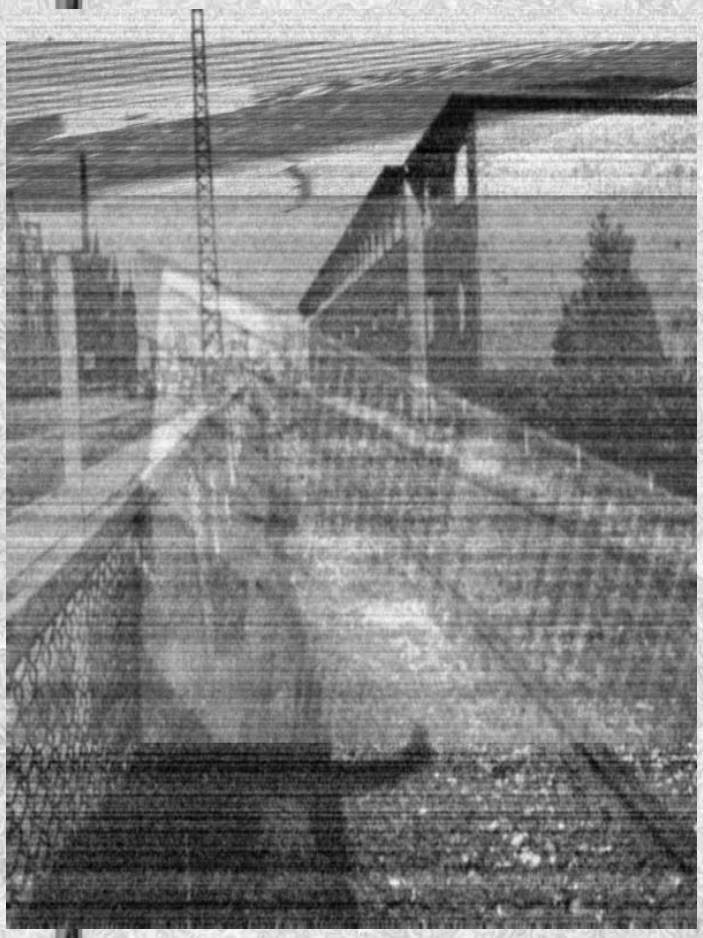
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

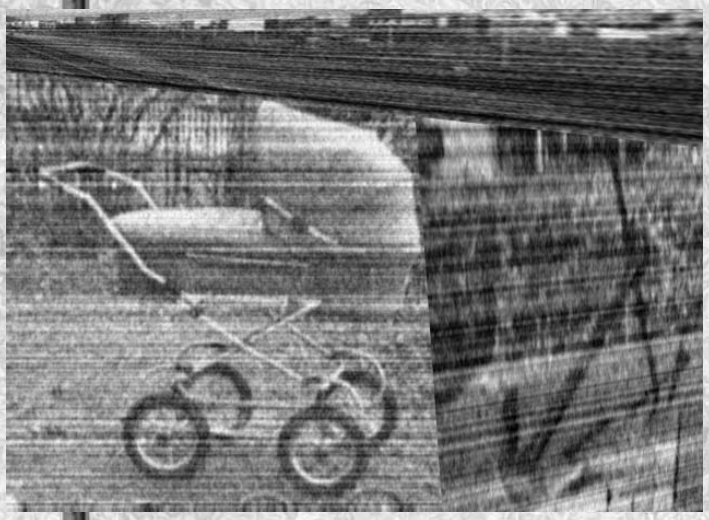
Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Peter Gotbergsen

Mærkat

Som tusinde gange før er stuen opfyldt af samme varme, udsendt af den larmende radiator, der nu har stået hvor den står i al den tid hvor lejligheden har været din. Støvkornene danser i den vinterkolde solstribe, der akkurat har kunnet snige sig forbi de tunge gardiner. Radioen summer hos underboen. Nyheder, musik eller hvem ved hvad. Blikket falder gennem stuen,



hviler på det store ur. Viseren bevæger sig ikke og klokken er forblevet i sin stationære position, siden noget brast i dets fine indmad.

Dyb tavshed. Et lys falder ind gennem den lille sprække, de tunge gardiner levner til verden udenfor. Det er ikke dagslys. Overbærende forklarer dine tanker sig selv, at lyset stammer fra den store gadelampe monteret skråt til venstre over dit eneste vindue. I lejligheden omkring dig er stuen sort, kun det hvide lys i striben giver det brune gulvtæppe sin egentlige kulør. Natten ligger i dit skød. Dine ben, dit underliv og dine hænder er slugt af det sorte. Hovedet drejer du frem og tilbage, lader den ene side hvile mod lænestolens ryglæn og mærker brillestellets ubehagelige trykken mod tindingen. Nu kommer søvnen larmende ind fra højre.

Troløs

Sidste dag i november. Katten ligger omtrent midt i stuen, der hvor det stakkels kræ faldt om. Stuen var på den tid ikke møbleret med kasser af genbrugspap og plast, men flotte tunge møbler fra fars familie. Møblerne hentede de allerede tidligt, faktisk for så længe siden at det ikke står helt tydeligt hvordan de egentligt så ud. Katten ligger der stadig.

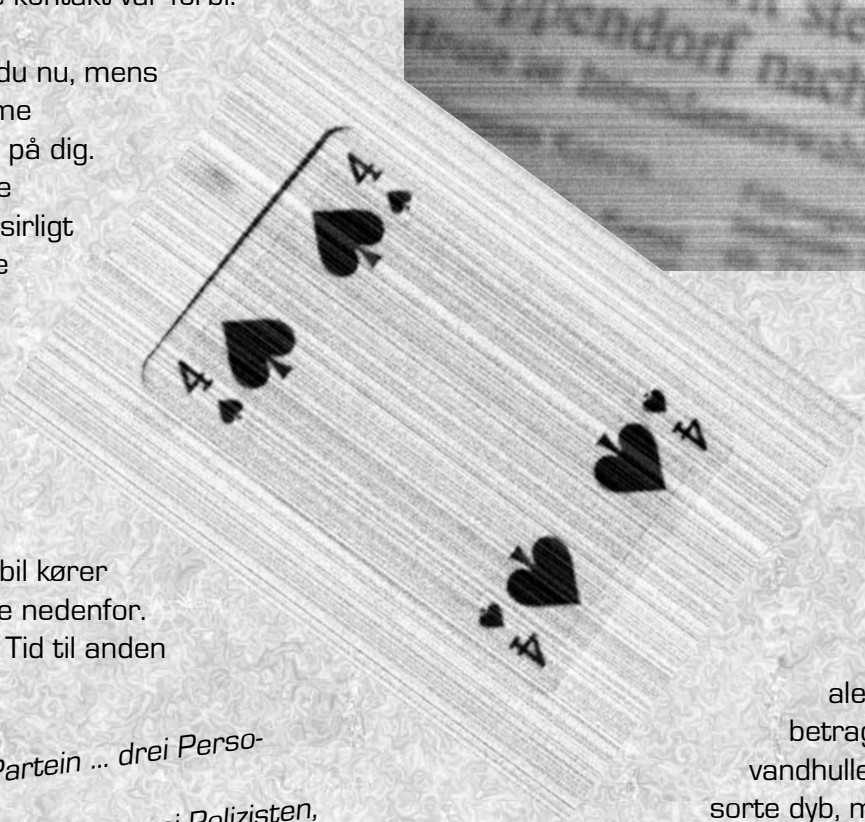
Katten var første gang Senderen henvendte sig. Næsten hele formiddagen lå den i midten af stuen. Du stod længe og holdt øje med dyret; først spjættende den, dernæst langsom

Peter Gotbergsen

vejrtrækning og til sidst intet. Den blev hurtigt trist at se på, men de skurrende hyletoner i baghovedet blev betagende ved, så længe dine ungdommelige øjne var fæstnet på det døende dyr.

Du sov stående ind og vågnede først, da mor stod bøjet over dig med de store grå øjne. Hendes blik var fjernt – fjernt som Dybet. I græd sammen, så hver for sig og til sidst kun du alene. Katten blev alt imens liggende omtrent midt i stuen. Din første kontakt var forbi.

I mørket sidder du nu, mens radiatorens varme nærmest sidder på dig. Det lille falmende vattæppe du så sirligt lægger over dine knæ hver gang det ryger på gulvet, er gennem den voldsomme trang til at rejse tilbage, gledet næsten ned. En bil kører gennem din gade nedenfor. Alt er stille igen. Tid til anden sending.

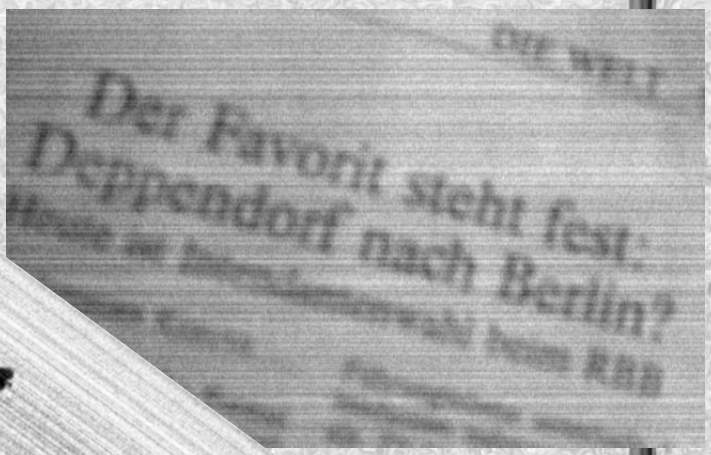


zwei verfeindete Partein ... drei Personen, ein grosser Unbekannter und zwei Polizisten, die ein wenig ans ARD-Vorabendprogramm erinnern in jeweils fünfminütigen Folgen: Kann man den Personendschungel etwas auslichten?

Damit der Dschungel nicht ganz so undurchdriglich wird, haben wir die bisherigen Folgen mal als Comic Serie gestaltet. Hier auf der Fiktionen Seite. . Da siehst Du einige im Drama-Stil . Gibt einfach mehr zu tun ... Bis später vero

Fortabelsen

På landet i tiden mellem ungdom og manddom. En lummervarm midsommer langt fra kontoret og byen. Feriehuset ligger ikke meget mere end en lille halv times gang gennem de grønne bakker.

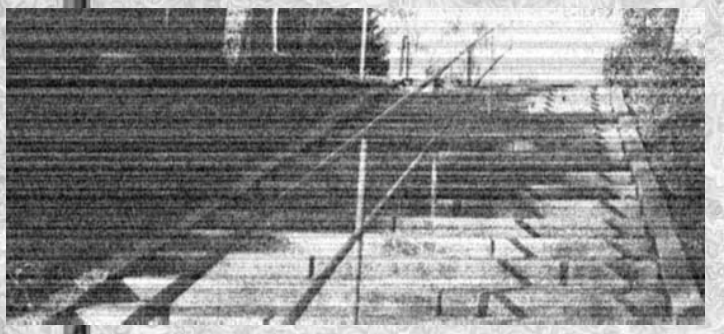


Du sidder alene og betragter vandhullets sorte dyb, mens du som altid venter. Måske kommer hun, måske dukker hun aldrig mere op. Ventetiden var lang og mørket faldt på, som det endnu i dag gør det. Hurtigt. Nådesløst.

Gennem tusmørket skridter han af sted. Du husker ikke klart hvordan lyden dukkede op, men hans skridt husker du endnu. Senderen kastede sit budskab gennem hans skridt; de selv samme flimrende billeder du ser i nat. Skurende lyde i baghovedet. Da du gik hjem mod feriehuset græd du igen, du vidste hun var fortabt.

Håbet

Seks billeder af hende er blevet hos dig. Omhyggeligt optegnede billeder, der aldrig vil forsvinde. Som nøjagtige anatomiske studier af den kvindelige krop, kender du hendes legemes dele.



Synet af hende kvæles, da den gamle telefon med et ringer. Kun modvilligt griber du røret og fører det op til øret. En knitrende stemme spørger tøvende, om det er på denne adresses at der er blevet bestilt en vogn. Med blikket fæstnet mod et mørkt stykke intet til højre for lænestolen, svarer du omtrent lige så tøvende, at det er korrekt. Senderen har talt igen.

Billederne passerer som dias for nethinden, mens øjenlågene bliver tunge og du langsomt blunder hen. Søvnen hviler over dig i en uvis tid. Vågner på ny. Mørket ligger stadigt tungt i den bardomsbefængte lejlighed.

En knitren vækker alle sanserne i kroppen. Du drejer hovedet langsomt mod højre og ser ind i det tunge natsorte rum. En ram lugt af kold tobaksrøg trækker kort opmærksomheden væk fra kvinden du svagt øjner, men så går det op for dig, at hun smiler til dig. I et eneste øjeblik sidder du ansigt til ansigt med hende. Det smukke hår bølger og synger sin sirenesang.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Gammelmandsskjorte og bukser
Mørke herresko, gerne slidte
Briller
En pakke med cerutter
Tændstikker
En læderpung
En konvolut med den besked du skal overbringe
Dit hår må gerne se lidt forsovet og uredt ud

Peter Gotbergsen

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

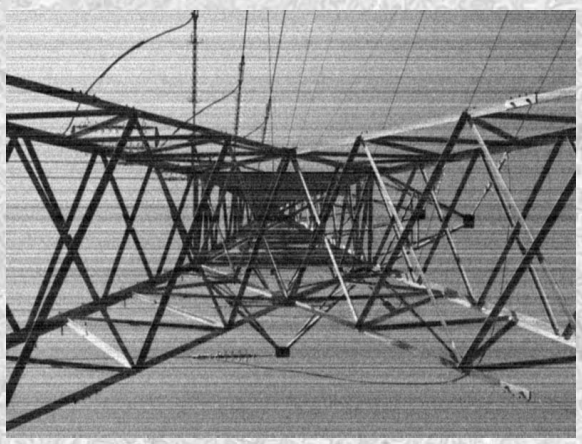
Senderen vil bruge dig som redskab denne aften. Du vil overbringe den højrystede herre i den sorte skjorte følgende besked: "Hvilket menneske var han så? Hvor længe og hvor smuk?". Beskeden har du skrevet ned og anbragt i en lille konvolut for nogen tid siden, men hverken om dette eller selve situationen hvor beskeden afleveres kender du noget til. Som i en drøm skrev du beskeden, og når den er afleveret kender du hverken til den eller hvad end der foregik mens du afleverede den.

Kort før beskeden afleveres, vil du blive både utilpas og nervøs. Du begynder at svede, hænderne ryster og halsen bliver tør. Du vil blive nødsaget til at afbryde enhver form for samtale og trække dig tilbage. Dette ubehag er helt forsvundet efter beskeden er afleveret.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du reelt huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Peter Gross

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

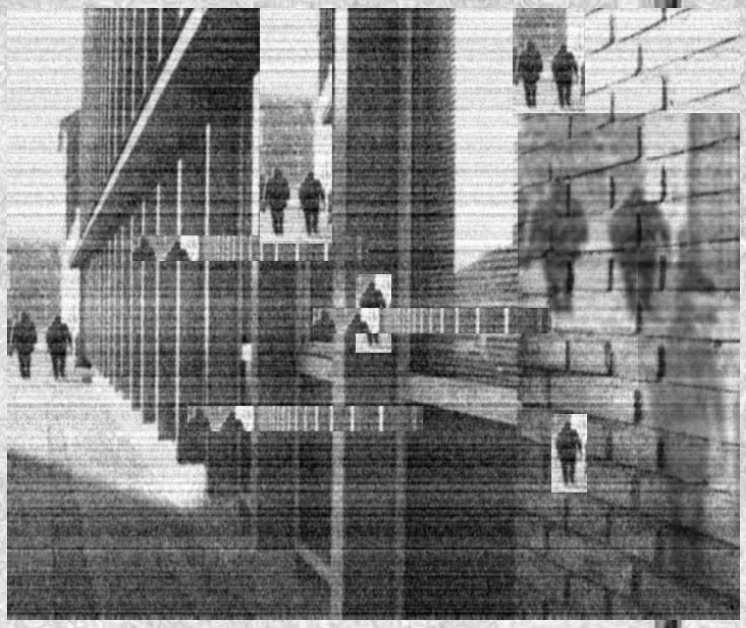
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

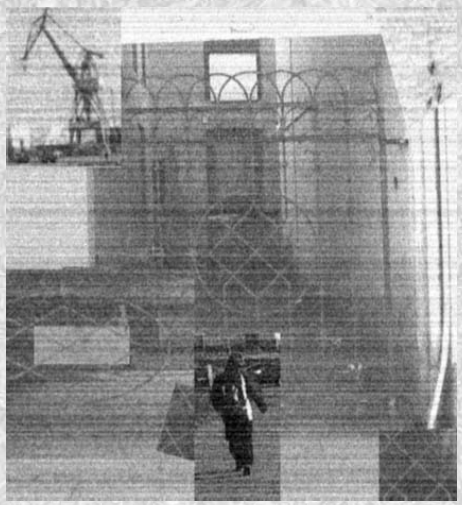
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

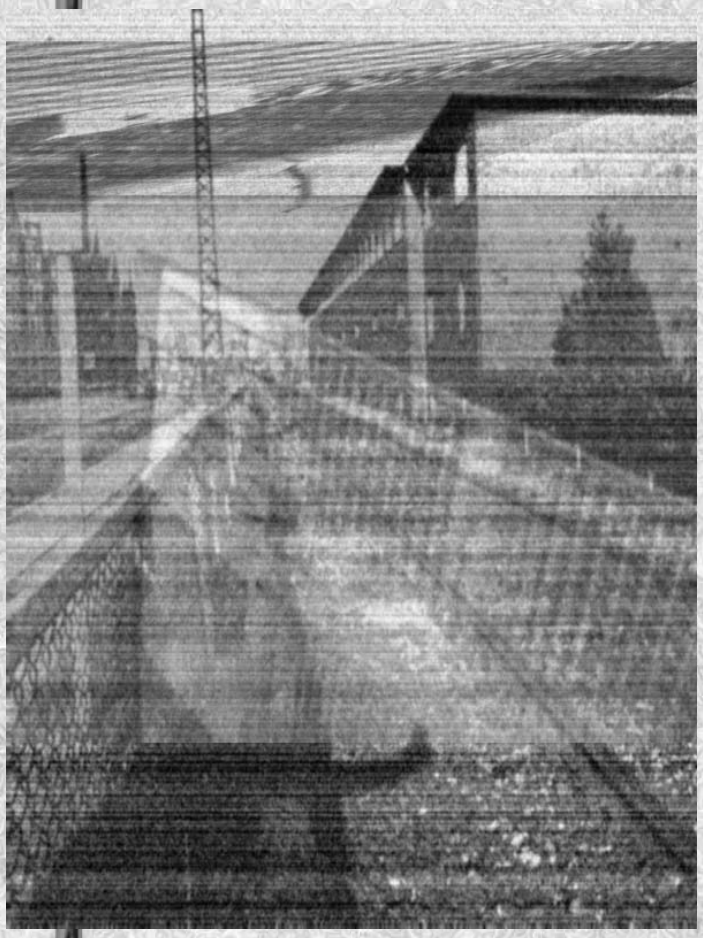
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

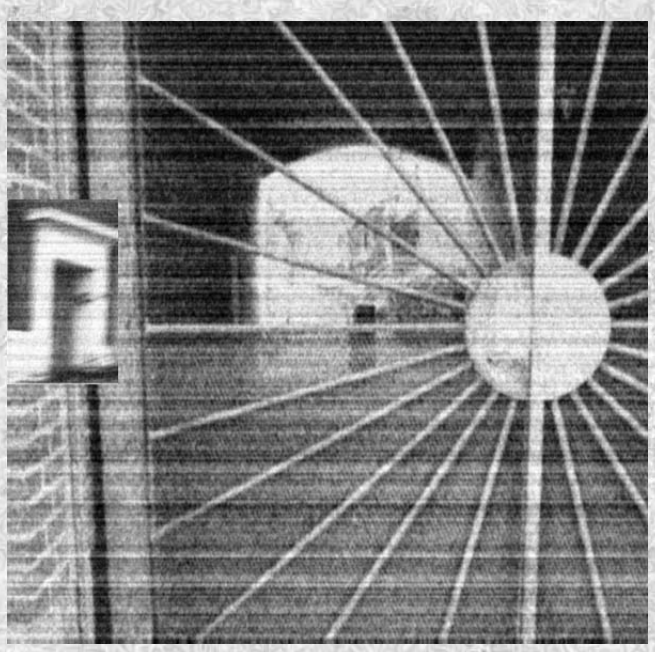
Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Peter Gross

Far

Peter Gross blev født en hed sommerdag i juni måned i et konservativt hjem i Dresden. Som søn af en patriotisk bogholder ved navn Georg og en hengemt husmor ved navn Diana, trådte Peter sine tidlige år varsomt på byens hede asfalt.



Barndommen mindede om de fleste andre drengebørns tid, om end Peter foretrak at lege med gamle plastikdele frem for soldater og cowboys. På grund af faderens glødende nationalisme, lykkedes det for ham at blive stukket ned på det lokale værtshus under et skænderi om Østeuropa. Diana måtte herefter opdrage Peter alene.

Satanisme

Der er så frygtelig meget, der skal holdes styr på her på Moreno. Ingen gør som de burde og det er kun mig, der kan rydde op. Ingen burde sætte sig op mod mig, når jeg er ude med fejebakken. Så mange sjæle, der roder over det hele. Uden mål og retning. Kun jeg har set klarheden i de rene linjer, den pureste simplicitet. Det hele er jo så enkelt, når blot man holder op med at stille de samme tåbelige spørgsmål til livet.

Matematik

Alle andre fag var på en eller anden måde uvedkommende for ham, og han drømte sig bort i de logiske systemers univers. Meget tidligt opdagede de fleste omkring Peter, at han havde en utrolig evne til at regne hurtigt, til at kunne knuse selv komplicerede matematiske problemstillinger på ingen tid. Sagen var blot den, at han aldrig helt kunne forklare hvorfor han nåede frem til det resultat han gjorde.

Smædedigt

Med mælk fra min moders veninde skrev vi et smædedigt om alle hunde i verden. Et digt der i starten stod smukt og hvidt på væggen, men som månederne gik blev blegt og grimt - min mor mente endda at det begyndte at lugte. Vi fik bifald for vores

Als autorisierter DELSEY - Händler führen wir nun auch die Produkte der Marke GYL und RODELLE. Diese beiden Reisegepäckhersteller gehören nun zu DELSEY - Gruppe. DELSEY expandiert weiter. In Planung ist die Marke SUPERIOR zu übernehmen. Dadurch würde DELSEY in Europa vermutlich einen sehr hohen Marktanteil im Sektor Reisegepäck erreichen.

lille digt, især fra de forbipasserende mænd som åbenbart fandt det erotisk at to kvinder og en lille dreng skrev digte med modermælk på det lille byhus' garage.

Baghold

På arbejdet i MaxBag begyndte tingene for første gang at gå rigtigt skævt for Peter. Hans kolleger overfaldt ham ustandseligt, han blev involveret i den ene ubehagelig sexscene efter den anden, og tilværelsen blev langsomt mere og mere ulidelig.

Fysik

Alle vidste at der nok skulle blive en stor matematiker ud af Peter en dag, og derfor gik han glat gennem skolesystemet, uden egentligt at besidde færdigheder ud over det middelmådige i noget andet end matematik.

Især hans evner for sport og fysiske udfoldelser var katastrofale. Her syntes han aldrig at kunne gøre det rigtige.

Navigatør

Han var sikker på, at Diana ville blive meget vred hvis han sagde, at han havde opgivet sin tilværelse som bogholder, og chefen kunne heller ikke regnes blandt dem som ville synes om ideen. Nu følger en lidt kompliceret forklaring på, hvordan Peter kom til Moreno uden at blive holdt tilbage.

Voksen

Da Peter blev 25, var han udlært bogholder og fik tildelt en stilling i et mindre firma ved navn MaxBag, der producerede billige golftasker. Han boede stadig hjemme, og Diana overvågede hvert eneste trin som Peter trådte.

Intervention

Helt basalt om Peter kan det fastslås, at han er en stille og rolig mand, som ikke behøver stort mere end sig selv og matematikken i tilværelsen for at være lykkelig, Desværre synes verden ikke at kunne acceptere dette, og konstant vil den blande sig med hans verden.

Selvtvang

Al den „træning", som Peter havde været igennem, var dog ikke uden effekt. Til Peters store ubehag viste det sig, at kvinder ud af det blå fik vakt en dyb og inderlig liderlighed, når de var i selskab med ham, og han så sig nødsaget til at gennemføre stribevis af ufrivillige samlejer med kvinder, der syntes at se Peter som den der kunne opfylde deres inderste og mørkeste perversiteter.

Indblik

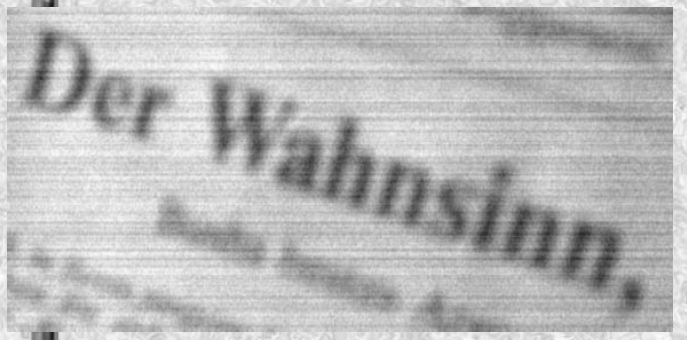
En lang række komplekser følger med Peters personlighed, og disse skal behandles separat i det følgende. For det første har man Peters absolutte angst for at blive konfronteret direkte med nogle af hans fejl, og bliver han

udsat for noget som helst, gribes han af en panisk fornemmelse og må tvinge sig selv, hvis han ikke vil flygte ud af folks rækkevidde. Den angst som Peter føler, lader sig nok bedst beskrive som en alt for længe indeklemt angst for den verden han lever i.

Monstrum

Dette har dog ligeledes medført, at Peters humør kan svinge meget, lige fra den stille passive unge mand som taler til sig selv, og over i en højtråbende mand, som synes at kunne fare op over ingenting.

Diana var meget autoritær, og dette har medført at Peter ikke kan fordrage autoriteter, folk som prøver at presse ham til noget han ikke vil, men samtidigt har Peter fået en rebelsk kim lagt i sig, som gør at han til tider, spontant kan



finde på at nægte selv de mindste små almindeligheder som „Vil du ikke tage en kop kaffe med til mig?“

På et spørgsmål som dette, kunne Peter ud i det blå finde på at hidse sig gevaldigt op og smække med dørene, som en anden hidsig teenager. Man må altid huske, at det Peter søger på Moreno er i høj grad er sig selv, hvorfor han på mange måder er ved at opleve sin anden teenager-periode.

Brændemærkning

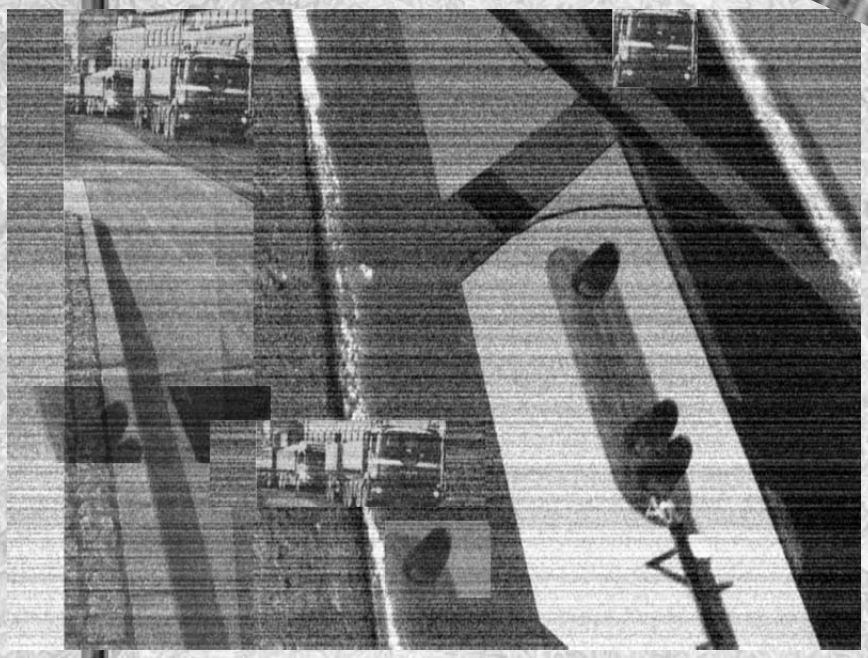
Det var den mest fantastiske dag i hans liv. Han fik endda lov til både at holde det gloende jern i ilden og holde det måske lige lidt for længe mod det vridende kreaturs rygende krop. Aldrig havde han forestillet sig at livet på landet kunne indeholde så store fornøjelser.

Immunitet

Han søger venner som kan afhjælpe ham med denne belastning og folk han kan stole på. Peter har meget, meget svært ved at åbne sig for fremmede, men han har valgt at komme til Moreno og er i alder højeste grad interesseret i at komme ud blandt folk, som måske kan hjælpe ham. Dermed forstået, vil Peter prøve sit bedste for at bekæmpe sin generthed

Tallene taler

Hvad Peter selv finder interessant, er matematik, tal og ting som relaterer til tal. Peter elsker at læse statistikker og lignende, da han opnår en dyb tilfredsstillelse ved dette. På trods af, at han er et meget genert menneske, har han en så lidenskabelig interesse for tallene, at han stort set er villig til at tale med hvem som helst om disse.

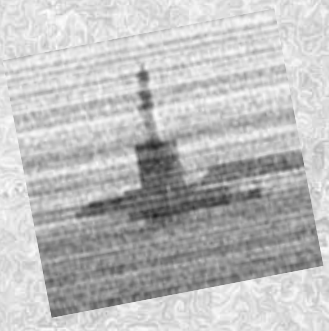


Yderlig

Han havde stået yderligt hele dagen, mest af alt fordi han ikke rigtigt havde lyst til at blande sig med de andre. To fede fyre stod til venstre for ham og åd, mens de højt brølede ned imod spillerne på Banen. For hvert brøl fik Peter bare mere kvalme og ønskede sig bort, måske endda så langt som en flyvemaskine eller et tog ville kunne tage ham.

Kontakten

Peter taler en smule usammenhængende og mumlende, kan du genskabe dette vil det være glimrende. Samtidig har Peter det med at tale med sig selv, og kan du ligeledes bruge dette, vil det være optimalt. Husk dog ikke at lade det virke alt for komisk, da Peter hverken er en latterlig eller gennemført komisk karakter.



Han håbede snart de skulle rejse, han håbede snart denne forbandede kamp var afsluttet og han håbede, han kunne finde et lille stykke regnearbejde på hjemvejen. Peter ville hjem, men det anede ham at han aldrig mere kunne finde hjem til det sted han kom fra. Senderens kald havde lydt.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En mørk habitjakke
En stærkt farvet T-shirt
Hvide tennisokker
Joggingbukser
En blyant og en krøllet blok

Peter Gross

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

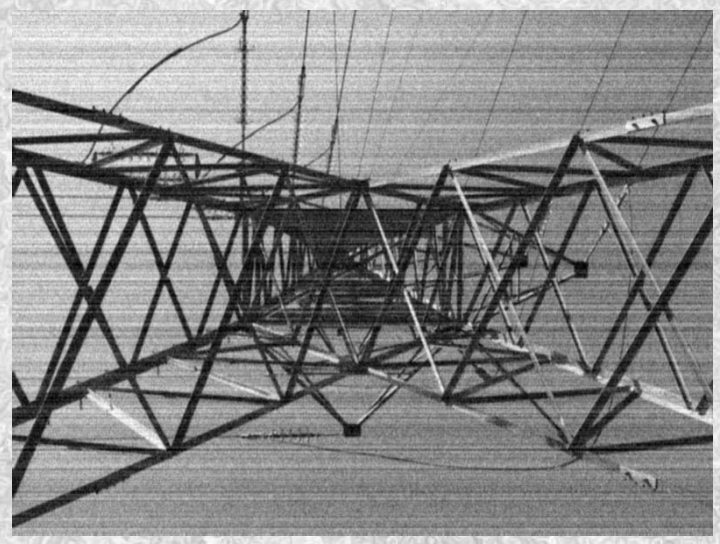
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

I dette øjeblik belønner Senderen dig den helt specielle evne, at du kan udslynge dødbringende kommentarer til din omverden. Bemærkninger som isnende syle, der vil gennembore hjertet og nedbryde alle mure. Forgiftede pile, der vil ramme de falske krukker som danser så tåbeligt omkring dig.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Samuel Schwartz

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

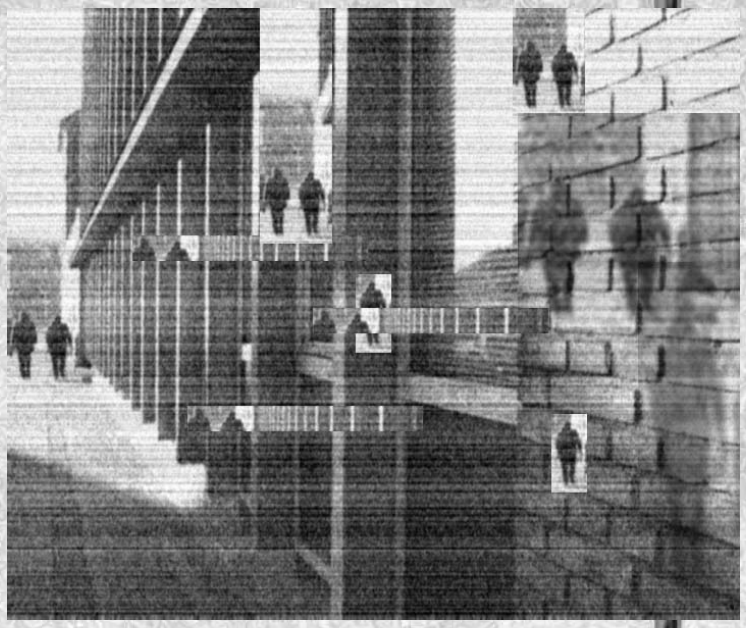
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

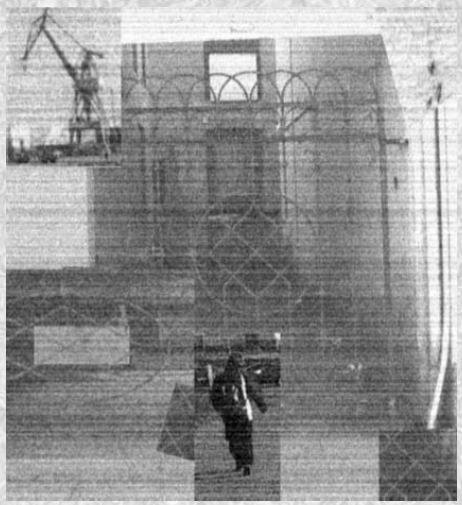
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

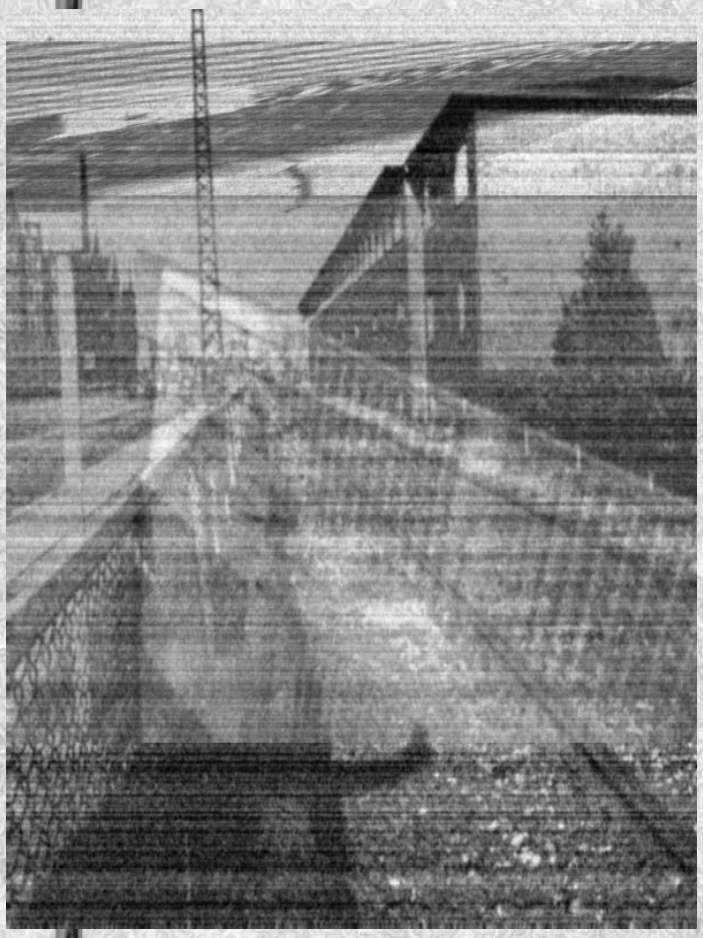
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Samuel Schwartz

Chok

Det er tredje gang, du kommer til mig. Hvorfor esser jeg dig gennem min linse, men så snart jeg flytter blikket til den virkelige verden, er du ikke mere? Hvorfor kan du ikke genkaldes på mine fotografier?

Hvad vil du mig, er du en engel? Du har været her siden min barndom. Altid har du luret i periferien af mit blik. Med mit første kamera, elendigt men det bedste, så jeg dig stå så smuk i solskinnet. Jeg savner dig nu hvor alting ramler. Jeg savner dig her hos mig.

Es geht dabei um die Identifikation des Toten als Gerald Schnorbusch, Mädchen für alles, im Bankhaus Schwencke

Vold

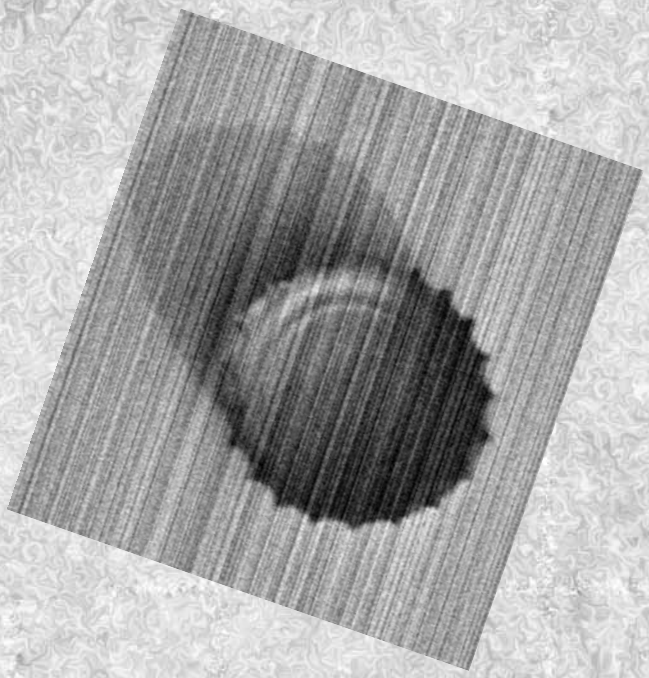
Uanfægtet begyndte en intern samtale mellem udvalgte elementer af flokken. Samuel kendte dem alle, nogle bedre end andre. Alle var de kendte ansigter. Blandt dem befandt Claudio sig også, en jævnaldrene han havde mødt for nogle måneder siden på en eller anden navnløs bar i byen. Nu hvor han sad i en lænestol placeret overfor sofaen hvor Samuel sad, var han tilsyneladende den eneste som udviste interesse for ham.

Situationen forvirrede ham noget, da han på ingen måde var vant til besøg af denne type mennesker. Denne aften var på forhånd blevet planlagt til at skulle bruges på tavs ensomhed i lejlighedens mørke. Begyndende mørke var der dog i rummet, da tidspunktet på dagen var i det ubestemmelige øjeblik mellem dag og aften, hvor lyset synes at mangle gejst og beslutsomhed.

Rullegardinerne var trukket for begge vinduer og deres afblegede gule farve sås ganske tydeligt nu, men også dette var selskabet ligegyldigt.

Mens Samuel sad og studerede de besøgende og deres samtale om rummets møbler, fik han pludselig øje på en ung arabisk udseende mand,

siddende bagerst i rummet med ryggen mod et af vinduerne.



Nænsomt nej

„Undskyld, hvor kender jeg dem fra," hørte Samuel sig selv sige med grødet stemme.
„Vi kender ikke hinanden unge mand, jeg kender kun deres kæreste."
„Tascha?" Samuel så nu undersøgende på den ældre herre og bemærkede at han havde en ganske nænsom tatovering på halsen, der tilnærmelsesvis kunne ligne en plante, men nok var et abstrakt mønster.

„Ja, Tascha." De stirrede nu begge på hinanden. Deres øjne syntes ikke længere at slippe deres tag i hinanden. Han og han var fanget.
„Hun er ikke længere på Museet, ved De hvor hun er taget hen?"
„Gul har kørt hende bort."
„Hvor længe er det siden?"
„Mange timer Samuel, mange timer siden."

Kamerablik

Araberen tændte nu sin femte cigaret og fortsatte sine smil ud i det uendelige. Samuel havde halvvejs holdt øje med ham under samtalen, og manden havde stadig ikke sagt et ord til nogen af de tilstedeværende. Claudio opfattede hans undersøgende blik og vendte sig igen om mod den bagerste ende af rummet, rakte den halvtomme whiskyflaske derned imod, men araberen hævede afværgende hånden op, som ville han undgå en katastrofe med en enkelt bevægelse. Samuel bemærkede at han bar adskillige sølv- og guldringe.

Blod

4 års borgerkrig var mere end nok. Giv mig udhungrede modeller eller lad mig jage de stakkels berømtheder, der modigt vover pelsen og opsøger byernes natteliv. Jeg kan ikke tåle mere blod, forstår du det? Alt for meget blod blev udgydt over min linse. Jeg kunne end ikke vaske det af mine hænder til sidst.

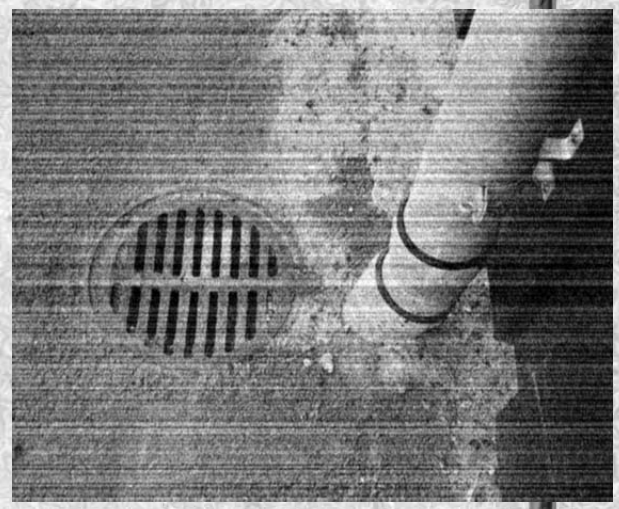
Erkendelse

Med et stod han ved Museet og så over på gadens anden side. Den lille bar placeret i kælderen på et stort, beskidt murstenshus fra forrige århundrede, havde hans fulde opmærksomhed. Han havde søgt tilflugt under en grøn baldakin der tilhørte en Hi-Fi-butik til højre for museet. Regnen silede ned ad overhænget og dannede en gevaldig livlig sø på fortovet.

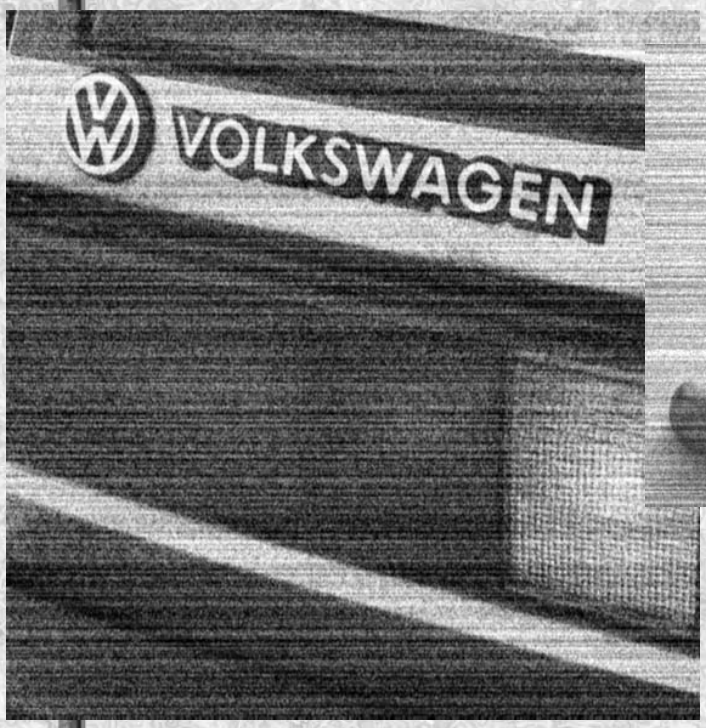
Han betragtede tankefuldt vinduerne, der ragede en halv meter op over fortovskanten. Betragtede indgående det dæmpede lys og de tilfældige mønstre som dannedes i dette, på grund af regnens sagte baner over glasset. Den beslutsomhed hvormed han var vandret afsted gennem gaderne syntes nu at have forladt ham, og modløs stod han tilbage.

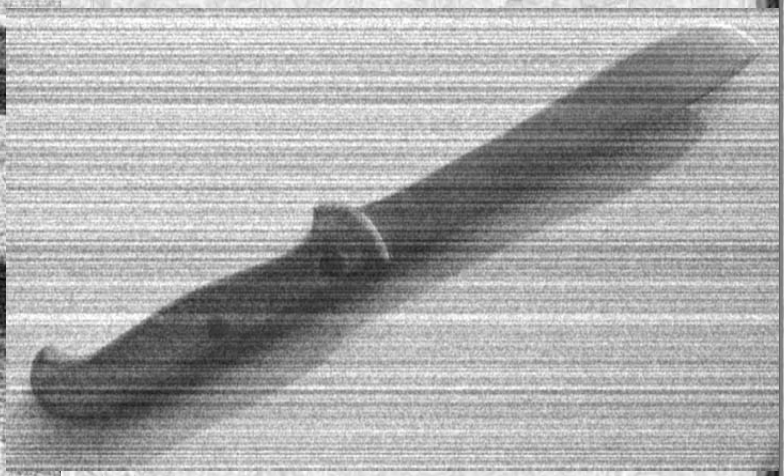
und überhaupt wie wäre es mit eiem Besuch bei Boby Root Emine Gyl besucht ihn,im Auftrag, da Herke kein Englisch spricht. Dazu weiteres zu den Fragen von Folge 7, woher kriegt ein doofer Bulle seine infos her? Woher weiss überschall vom Krankenwagen? Und wie lautet der Erpresserbrief?

Gaden der skilte ham og kælderen fra hinanden var pludselig blevet til en uoverkommelig barriere, blokeret af utallige vandmasser og drønende biler. Samuel slog hovedet ned og



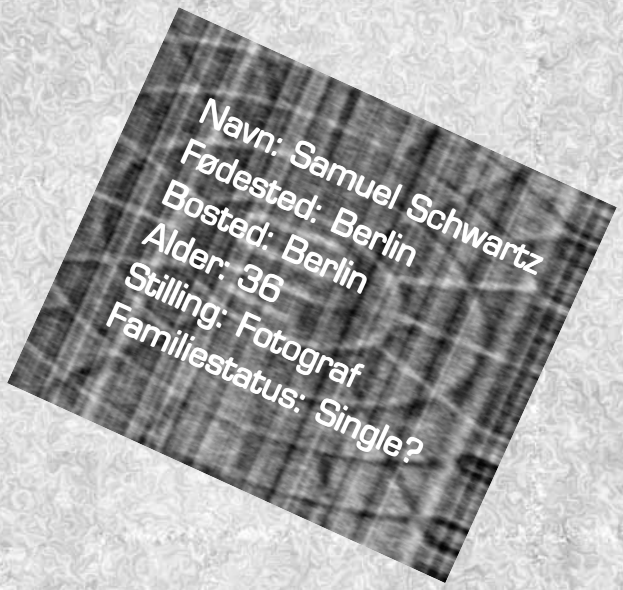
betragtede vandpytten ved baldakinens udkant. Dens sorte farve lå ulmende på fortovet - påvirkede alle der passerede den.





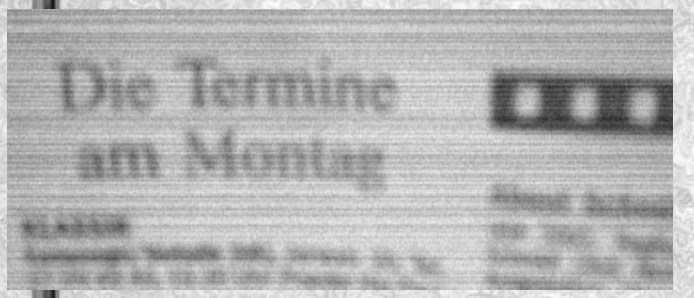
Netop der i vandpytten opdagede han pludselig at en eller anden havde smidt eller tabt et puslespil. Brikkerne lå nu og flød i randen af pytten, både med motivet oppe og nede. Et batikagtigt møn-

ster forestillende en tropestrand i skarpt sollys. Han opslugtes langsomt af det flimrende billede, brikkerne dannede på den sorte pyt, men blev til sidst enig med sig selv om, at øen var et sted som hverken han, Tascha eller nogen af deres venner havde været eller nogensinde ville komme.



Fotografi

Intervaller af hurtige glimt. Jeg indfanger virkeligheden med mine forlængede øjne. Man fryser og bliver billedet. Den oplevelse tror jeg ikke mange forstår, men det er vel det, der skaber fotografen.



Ligegyldigt hvad man vælger at fotografere, skal man koncentrere sig om øjeblikket, lukke alt ude og kun være det, der ses gennem det runde øje.

Min skyld

Havde jeg ikke drukket, ville jeg nok have kunnet kontrollere bilens løbske ridt over kantstenen. Måske havde jeg ikke lyst.

Måske havde jeg ikke mere at tabe. Det er ikke lang tid siden. Hvorfor var det ikke mit eget blod jeg så, når det dybest set er det jeg ønsker. Hvor er du min engel, hvorfor har du kaldt på mig igen og igen. For himlens skyld, jeg vil følge dig til verdens ende, men fortæl mig hvad du vil. Jeg kan ikke mere.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En hvid skjorte
Lyse herrebukser
Mørke herresko
Solbriller
Et lille kamera
En notesblok og en kuglepen

Samuel Schwartz

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

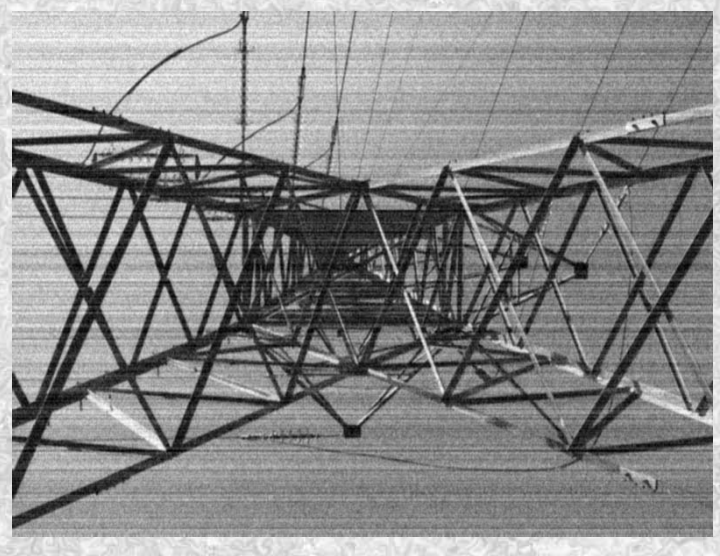
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Da står det lysende klart for dig. Senderen har åbnet alle de duftkirtler, den så omhyggeligt indopererer på alle nyfødte. Du mærker nu den enkeltes duft, mærker hvad den er sammensat af, og kan dermed afsløre alle nuancer omkring hver enkelt person. Du mærker smukke og hæslige lugte. Ser hvordan duften beruser og formørker dens ejer. Duften er sin ejer.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Slavoj Tesla

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

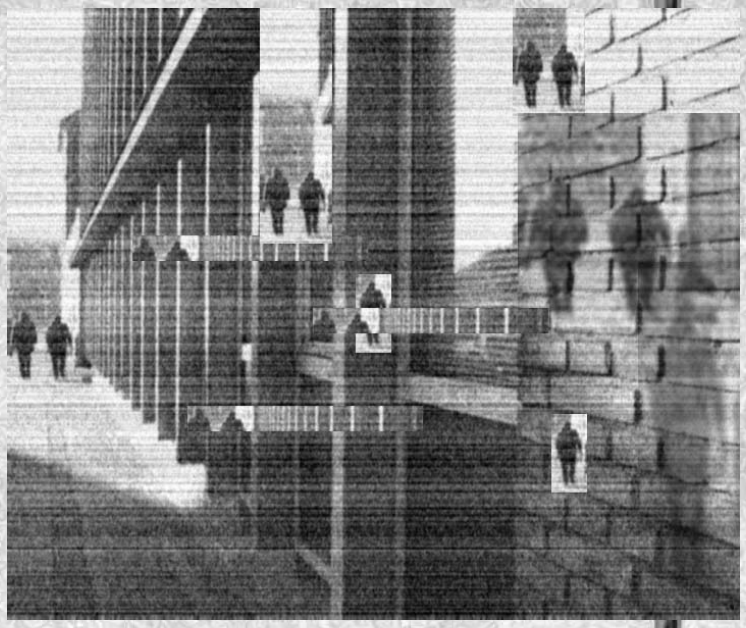
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

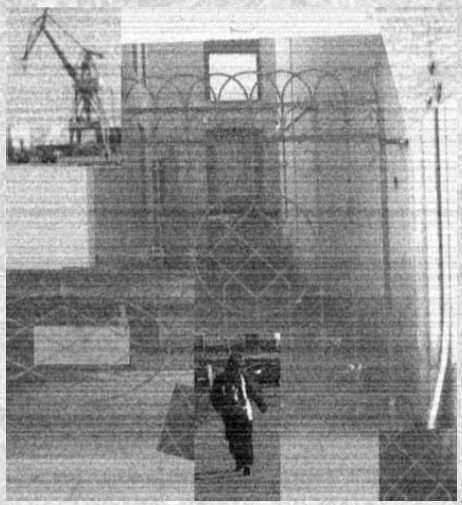
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

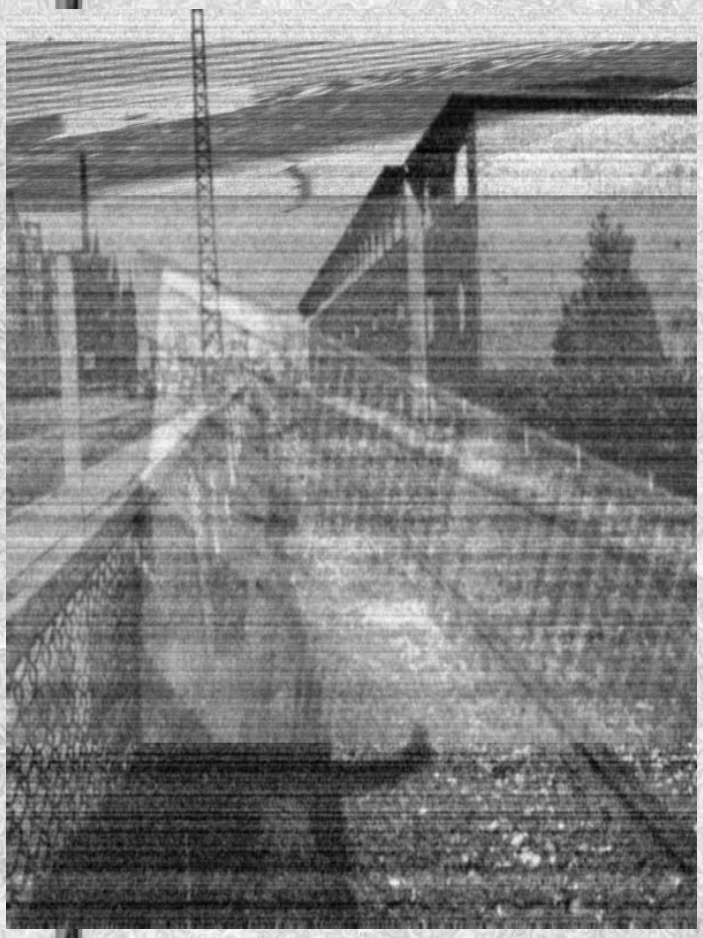
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Slavoj Tesla

Gennem hegnet

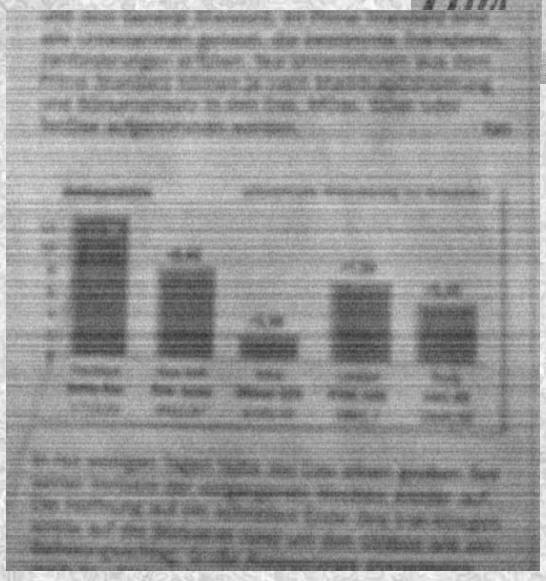
Forsvind lige med det samme. Jeg har absolut ikke brug for nogen nævenyttige svin her, især ikke folk som Dig, der vil kigge mig over skulderen. Jeg har intet at sige, absolut intet – se så for fanden at komme væk. Det kunne åbne hvad som helst, følelsen er der allerede, så nu må du blive. Sæt dig her hos mig og sig hvem du er, sig hvem jeg er, for det er hvad jeg selv behøver at vide.

Sygekassen

Smed de en bombe på mig, dengang de forlod værelset? Mine arme føles ømme og hele kroppen rystes af trækninger som ikke helt kan tilskrives svaghed. Man væltede alle de smukke korthuse jeg havde bygget på borde og stole, men den gamle glaskaraffel i vindueskarmen lod man stå.

Det må have været en skrækkelig opgave for dem at gennemføre dette angreb, men på den anden side er det jo deres arbejde.

Alt det vand de efterlod på gulvet er nu frosset til is, måske så tykt at der kan skøjtes på det. Mit ene bukseben er frosset fast, men resten af kroppen kan



bevæge sig frit – dog under store smerter. En lille smule vand må have ramt mit ansigt, for en rådvild grimasse bliver hængende uanset hvor meget jeg forsøger at smile. Nåede jeg mon at lette, for hvis jeg gjorde, ville det være meget ærgerligt at begynde forfra; det vil jeg jo se næste gang, jeg lægger hovedet på puden.

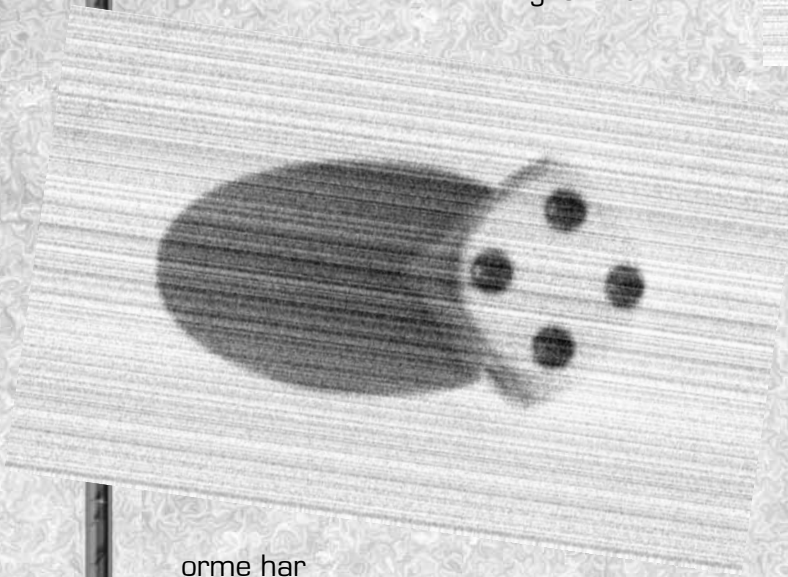
Måske skulle jeg ignorere rod og is, bare trække mig op under mig selv og sove

ind. Så vil det vise sig hvor meget metallisk line, man i mine drømme fik spændt ud under det store frie fald. Jeg tror hvad jeg siger, det er det vigtigste.

Gallop

Det er galskaben i mine årer, som fordriver enhver fornuft. Siger du til mig at det ikke kan gøres, og straks er jeg ved det. Sådan ser jeg i hvert fald gerne mig selv, og var måske også sådan engang. En rejse til Indien kunne være stort, måske endda tage dig med. Hvem ved, det er den mangearmede gudinde, der trykker hånd i lufthavnen, så alt kan ske på sådan en rejse.

Jeg kan dog ganske udmærket se hvad der er ved at ske. De langsomt gnavende



orme har efterhånden taget al tagpappen af, ædt vores vægge og spiser nu det kulørte tapet. Bemærker du også, hvordan min ansigtskulør langsomt bliver blå? Jeg har det lidt svært med luft i disse dage, måske fordi den er blevet så tynd.

Kom nu herhen, du har jo brug for min skygge. Nu hvor du er her, kan du så ikke løsne galgen lidt? Med luften i struben igen, tænker man klart. Rester af træthed forsvinder helt og frisk had til livet kommer spirende fra alle de små revner og sprækker. Ville du ikke også ønske, du var død?

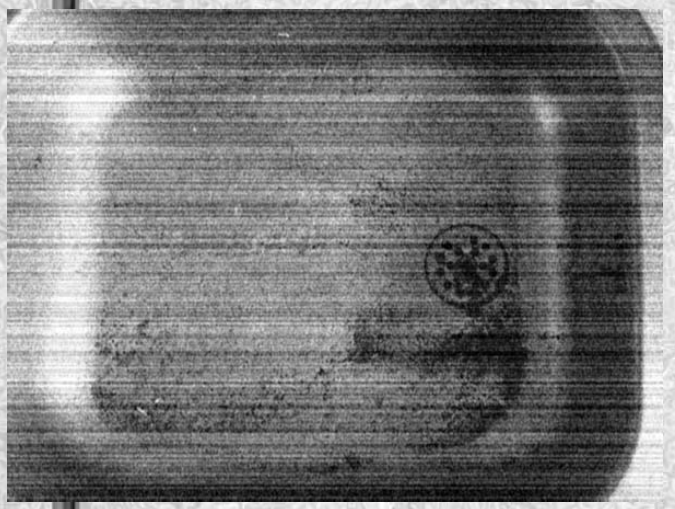
Skuddueller

To fingre som seksløbere, trukket hurtigere end noget andet organ. Mine små skydere sidder altid i bæltet, parate til at blive brugt mod alle, der forsøger at trænge sig ind. Min vogn står stille, men lyset falder alligevel ikke rigtigt ind over mig. Måske skulle jeg åbne vinduet, slippe røg og mathed ud, men på den

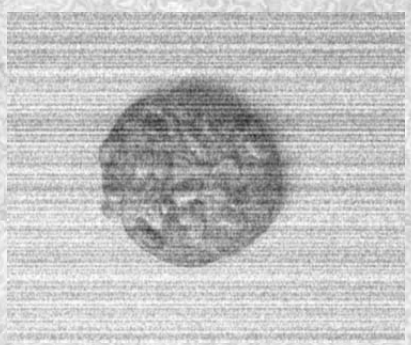
In Sachen Hamburger-Kind :
Der Junge ist vollkommen normal erwähnt. Lausinger hingegen, das Eikel hat ja immer was auszusetzen. Ferner ist der Junge intelligent, und zwar dergestalt, daß er bereits bis 2000 rechnen kann, also multiplizieren und so.

anden side, ved man jo ikke hvem der sidder på mit tag.

Seksløberen ved siden af er rettet, så ram mig ikke nu. Blikket søger alt liv, klar til et hvor og hvornår. Når stemningen er sådan, lyser mine antenner rødt – Senderen skratter højlydt, fortæller mig



at jeg hurtigt skal vende hjem til mig selv. Den aggressive forsvarsposition, som slår sten, kød og blod til splinter. Frygter den mig mon lige så meget som jeg mine seksløbere?



Endeligt mål

Jeg giver op, lægger mig ned og træder frem for Epidauros univers. Med søvnige vingeslag føres mit afsjælede legeme mod det land, som ligger hensides de store skyskraberes profil. Bygningernes mørke side. Her flyver jeg med venner hvis navne ikke må afsløres her. Den

dragt, man her giver mig på, styrker det klarsyn det store hul under pandehuden synes at mangle.

Jeg udfører miraklerne her, måske er det mig, der er stedets egentlige guddom. Krusninger på mit tæppe kunne antyde en rejsning i søvne, men

det bemærker kun de, der står lige nu og betragter mig sovende. Jeg gider ikke komme igen før jeg vågner, for det rige jeg bygger i søvne er stort og meget skal tilses.

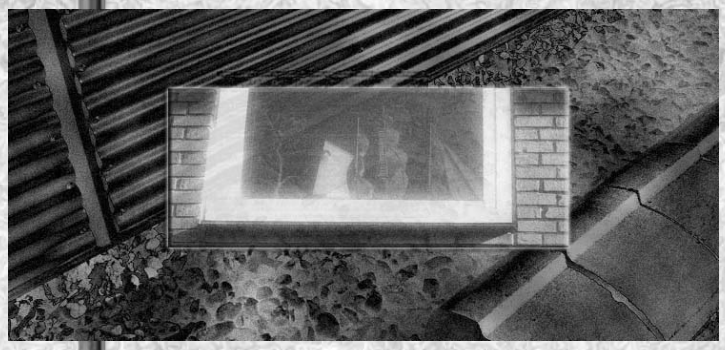
Den der arbejder

Jeg kunne blive venner med alle, måske fordi mine fingernemme replikker altid vækker opmærksomhed hos de rigtige. Jeg har især held med den store del troende, der altid sværmer hvor senderkontakten er stærkest. De lytter til alt, og når så en sand kunstner optræder for dem, sidder de i limfælden øjeblikkeligt.

Måske glider motivet ud af rammen, men det bemærker kun de skarpeste, og det er ikke til dem, jeg taler. Giv mig jeres liv, hænder og fødder. Alene tanken om det, får mig til at ryste i knæene. De usselt klædte kan knap tænke, men hvad betyder det på en nat som i nat. Jeg har ikke sovet i mange timer og den græske symbolik er langt, langt borte.

Es ist wieder so weit! Wir bereiten jetzt die zweite Folge des Hörspiel "Dschungel". Das würden kirchliche Würdenträger nicht durchgehen lassen.

Mod det skarpe skyts, der kan blive affyret fra forsamlingen, kender jeg et effektivt kneb. Den sygeste ting i denne fedladne by, er tåbelige pasticher over mennesker som engang fandtes; derfor er de sårbare.



Drama

Det eneste jeg kan sige, er at du ikke må flytte dig længere væk. Spillet er alt for kompliceret for mig, og derfor har jeg brug for dine healende kræfter når støvet har lagt sig. Måske er det ikke en rigtig kærlighedserklæring, men den må dog bringe så megen fornuft med sig, at det kan lade sig gøre. Har det ingenting at sige, hvor mange sten, jeg har båret. Hvis nej, kaster jeg mig i havet, så kan man samle mit lig op i en fiskerbåd om nogle dage – god overskrift.

Ærlig stjerne

Den bil jeg ankom i, var både langsommelig og rystede meget. Fik mine bukser våde og jeg spildte på skjorten. Trækker det aldrig længere i mig spørger I nu, jo selvfølgelig, man er vel kun et menneske.

Min gode ven, det kan kun dreje sig om timer før nogen skruer op for lyden. Så vil vi alle kunne høre hvad der er blevet murret om så længe. Hvem ved, måske har jeg allerede talt over mig, for hvad de andre ikke ved er, at jeg kender sandheden på forhånd. For at få den, må du dog nok hellere først sige "be´ om!"

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En hvid skjorte
Sorte lædersko
Jakkesæt
Cigaretter og tændstikker
Sort sminke om øjnene
En lille lommebog og en kuglepen

Slavoj Tesla

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

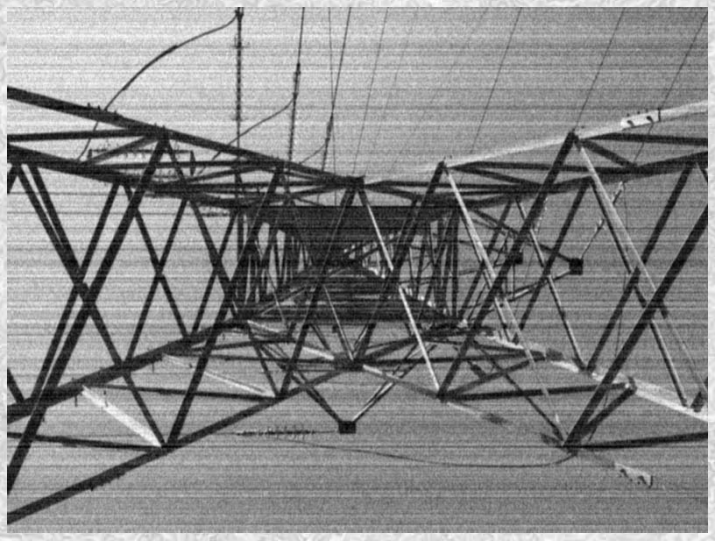
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Roligt lader Senderen dine ben slå rødder ned i betongulvet. Dine lemmer vrider sig omkring sig selv og med slangende ro skyder dine blade ud fra armene og ansigtet. De vender sig mod lyset og mod de smukke spejle, der hænger højt, højt oppe over dig. Der ser du for første gang dig selv. Ser hvad Senderen har gjort ved dig. Du ser hvor smuk, du er. I den ultimative narcissistiske forelskelse ville du æde dig selv i dette øjeblik hvis du kunne. Om andre vil æde dine frugter, kan ikke siges, men mon ikke?

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Wolf Zollmann

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

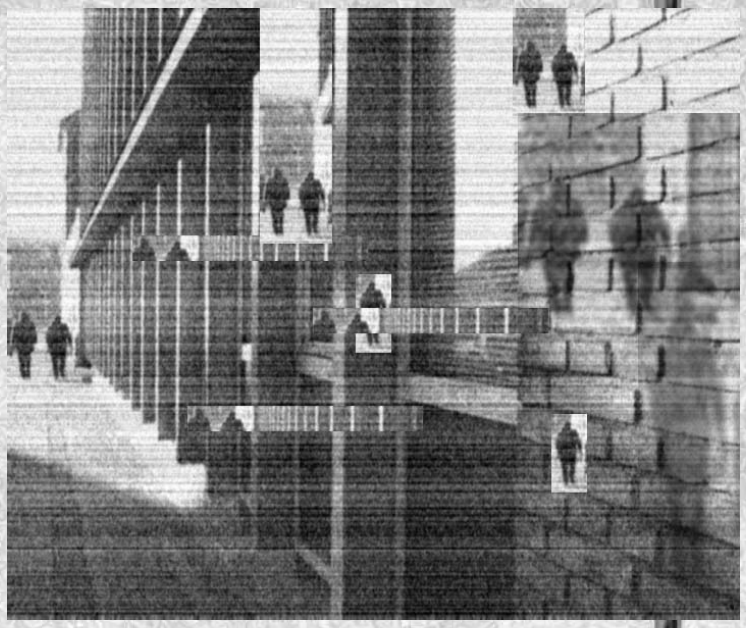
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

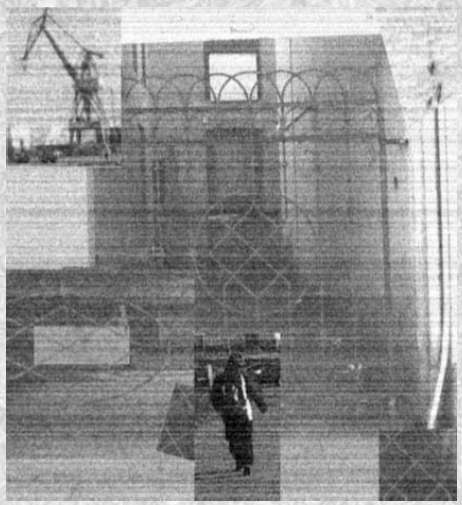
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

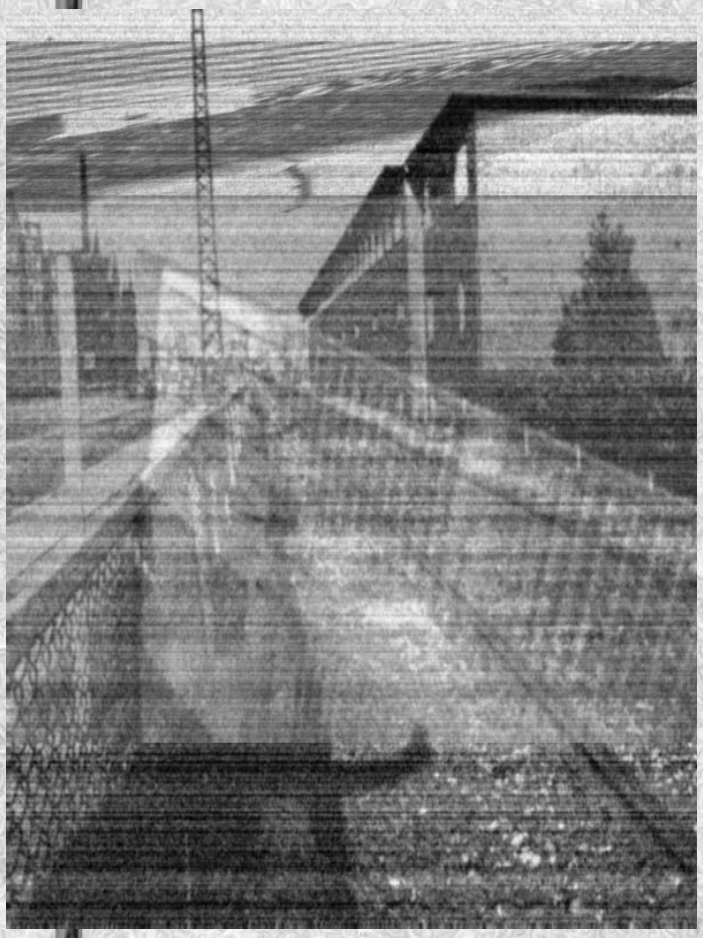
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Wolf Zollmann

Senderens udvalgte

Jeg taler så tydeligt som muligt i dette øjeblik, så jeg er ganske sikker på at mine ord bliver forstået. Det er af yderste vigtighed, at både de damer og herrer kan se hvad jeg mener. Kun gennem kontrol af de signaler, vi modtager, vil det være muligt at give verden en mening.

Som barn af en Sender ved jeg hvad det vil sige, at stå uforstående overfor uklart formidlede budskaber og netop derfor har jeg brugt så længe på at lære sproget at kende. Jeg indrømmer gerne at vi er nødt til at se bort fra ting som skyld og frasige os ethvert ansvar for resten af verden, men sådan er vores kår nu engang.

De fleste vil måske ikke forstå hvad vi repræsenterer, og lad dem derfor i deres tåbelige naivitet udskille os fra resten som galninge. Hvad de ikke forstår er, at det rent faktisk er os, der har fat i den lange ende. Hvis I er villige til at lytte, vil I kunne komme med mig og flyve præcis hvorhen vi har lyst til. Jeg kender koden, jeg er den første og sidste.

Uden bekymring

I en alder af seksten syede man mine øjne og læber sammen, placerede mig på bunden af en olietønde og stødte mig ned i den mørkeste kælder. De sagde dengang at mine ord var gift i deres ører, at de nu havde lukket min mund for evigt. Her tog de fejl, for med de glinsende antenner, gemt under mit kranie, vil jeg altid kunne slynge budskaber mod masserne.

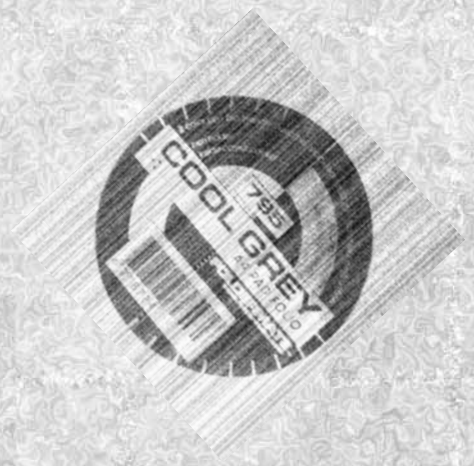
Hvis det vækker nysgerrighed, kom kun nærmere, men husk at alle de ord der bliver sagt, er rettet mod mine egne. Hvis man vil forstå, er det derfor nødvendigt at føle –

eller at bringe et offer. Jeg tror Jesus havde samme antenner under kraniet som jeg, at han ligeledes var en præst af radiobølgerne. Hvorfor skulle vores drømme om himmelfart ellers ligne hinanden til forveksling?

Alle andre guder i verden er døde, det slog vi fast for længe siden. Kun mit maskineri står tilbage i dag, som den eneste overlevende efter alt andet brændte sammen. Når det er sagt, kan vi komme videre – videre med mig.

Sammenslutning i mørket

Vi slutter os sammen, hvor end vi kan mødes. Hvis I hjælper mig nu, vil I kunne få alt hvad I behøver senere. Det er ingen hemmelighed at det kan betale sig at vælge side, for dette er en krig. Natten er vores slagmark og byen vores mål. Forstæderne rødmer i morgenlyset, mens byens hjerte forbliver



sort. Netop derfor er det så vigtigt at vi står sammen. De der lader sig opsluge vil forsvinde for evigt, men akkurat det lover jeg ikke vil ske. Jeg lover evigt liv til alle, der vil se mit lys. Intet er som I planlagde det, det må I kunne se. Intet er værd at bekymre sig om, så hvorfor ikke tage min udstrakte hånd?

Fanget

Er han alene, vil den tunge hud krølle sammen og forsvinde som dug for solen. Bemærk hvordan han sveder allerede og det udelukkende fordi ingen længere tør lytte til de slet skjulte løgne. Hvorfor kan han leve på det lort?

Bemærk hvordan han cirkler om sig selv, rører ved alle dele af kroppen, som ville han forsikre sig om at det rent faktisk er ægte hvad han er. Fingrene er bidt i stykker, negle slidt bort. Små blodstænk ses på skjorten, blandet med drivvåde svedplamager ved armhulerne og på ryggen. Læberne bliver langsomt suget

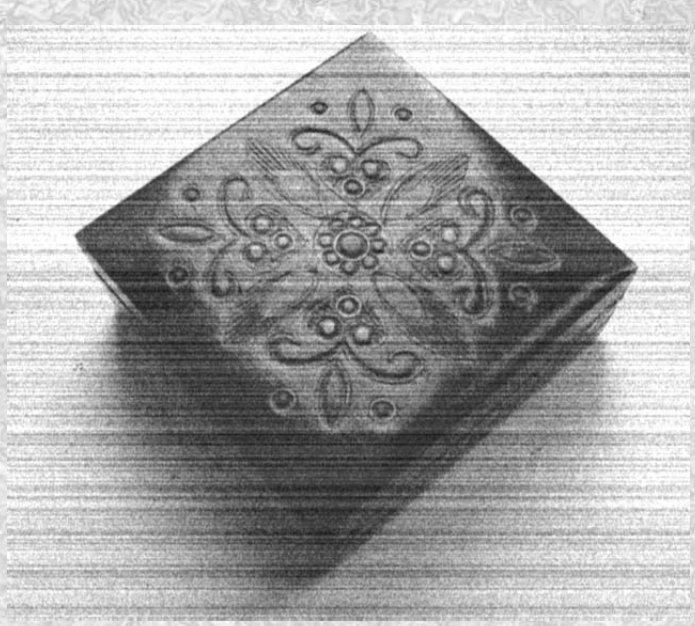
*Öffentlichkeitsarbeit
Für Verbraucher, Verbände, Organisationen zu mikrobiologisch und toxikologisch aktuellen Themen wie Rinderwahnsinn, Schweinepest, EHEC, Salmonellosen, Mykotoxine etc.*

ind, næsten som kunne de blive revet løs og fortæret. Den stakkel,, hvem mon han tænker sig til at være nu? Glansen er væk, men der svæver stadig guld om hans hoved. Glorien får man vist aldrig

fra ham. Giv ham nogle timer og så vil han falde til ro af sig selv, hvis han er heldig, vil det give ham nogle timers søvn.

Flyv

Gennem byen, højt over husene svæver jeg denne morgen. Min mave er tom, udsultet og lykkelig. Alt hvad den indeholdt er borte nu, og kun derfor kan jeg koncentrere mig helt og aldeles om den forestående opgave.



Jeg har fået nogle store hudafskrabninger på knæ og albuer, men sådan går det når man forsøger at nå himlen for tidligt. Jeg svæver af sted gennem den tidlige varme, nyder lys og refleksioner. Store kuber med bittersød nektar former sig for enden af morgenstunden, klar til at blive drukket tomme. Slikker mig om munden og dykker ned i den flydende tykke væske. Drømmer gyldent gult og dyrker de sukkersøde hænder, der nu møder mig.

Hyrden

Hvordan kan man se at han er vokset efter alle de nederlag? Det er nok svært at forklare, og derfor må du også passe på ikke at provokere ham. Han er stærkere end du tror, men jeg har nu på fornemmelsen, at han ikke vil blive voldelig. Det er i hvert fald ikke blevet lettere at holde ham fokuseret, næsten som var han flydende

Blikket er altid fjernt, næsten som kunne han se noget, vi andre ikke opfatter. Det er vel rigtigt hvad man siger om ham – han skulle jo have fået en gave ved fødslen, som kun han selv kender til.

Jeg tror at han ved hvem og hvad han er, han ser hvorfor det er så svært at trænge ind til ham. Han besidder ganske enkelt kræfter, vi slet ikke forstår.

Åbner han først munden, hører man hvorfor han blev kaldt Hyrden.

Den inderste dreng

Det skjuler sig i mig, dybt, dybt inde. En nagende frygt for det kommende, næsten som turde jeg ikke længere se mit eget ansigt. Hvis det ikke var for mine hænder, der kan knuges så hårdt at knoerne bliver hvide, ville jeg ikke have en livs chance for at holde fast. Alt ville løbe bort, sive ud gennem sprækker og åbninger.

Navn: Wolf Zollmann
Fødested: Hamburg
Bosted: Berlin
Alder: 39
Stilling: Missionær
Familiestatus: Ser to kvinder, men hverken gift, eller for alvor noget fast

Hadet

Her findes slet ikke noget, og det ved du jo ganske udmærket. Her kommer kun de støjende biler, mænd med metalliske masker og de salmesyngende.

De ønsker min død, det ved jeg med sikkerhed. Netop derfor siger jeg, kære Sender lad mig leve i nat. Hvad Senderen svarer mig kan jeg ikke sige, for de støjende drøn, der kommer fra mit baghoved overdøver næsten alle signaler. Kun ved at slå skallen mod den kolde mur, får man lidt stilhed. Få sekunders stilhed, og så vender larmen tilbage med fornyet intensitet.

Du kender jo hele sandheden, så hvorfor er du egentligt blevet hos os, har du ikke et hjem? Her prøver jeg at give en hånd til de der lider, sørger og græder, men det bekymrer dig ikke. Du ser kun hvordan mørket falder på og regnen, der vasker vores tøj. Vend dig bort, for du aner ikke hvad vi føler.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Et jakkesæt
En frakke og hat
En notesbog med kuglepen
En hvid handske på venstre hånd (den du altid velsigner med)
Lighter og cigaretter
En stok

Fentanyle als Antiterrormittel in Russland verwendet ?
Zahl der Drogentoten im 1. Halbjahr weiter gesunken Kava-Kava-Präparate nicht mehr zugelassen

Wolf Zollmann

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

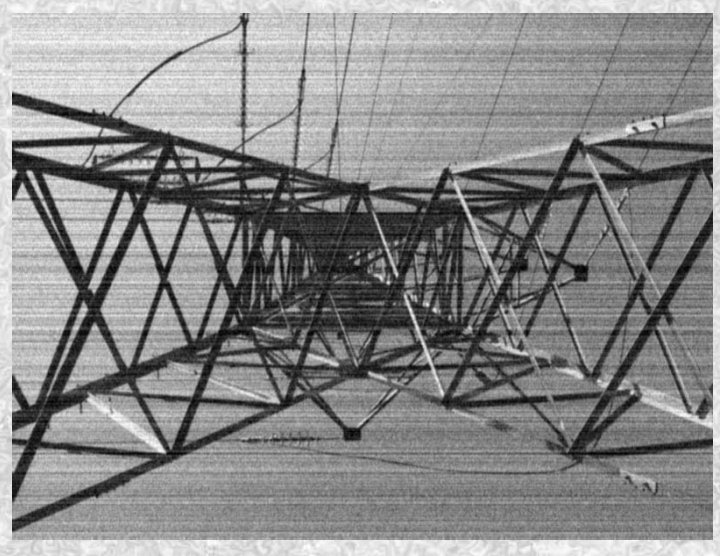
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

I al sin gru afslører Senderen med et hvor lidt system, du er omgivet af. Usammenhængende brikker som svømmer frit. Ingen retningslinjer er overholdt, alle strukturer er nedbrudt. Du får dog muligheden for at se orden bag galskaben og den orden er det smukkeste, du nogensinde har set. En orden som måske vil kunne skabes hvis de rigtige brikker flyttes det rigtige sted hen.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Anna Meier

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

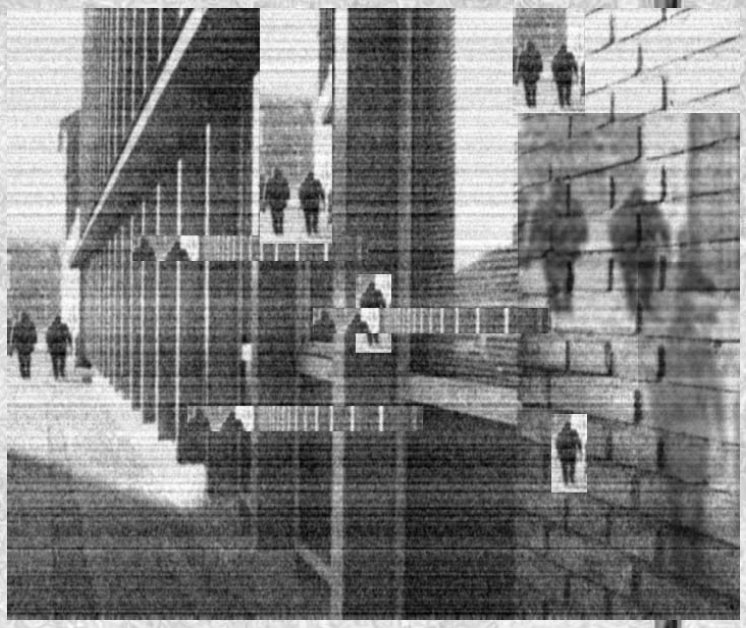
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

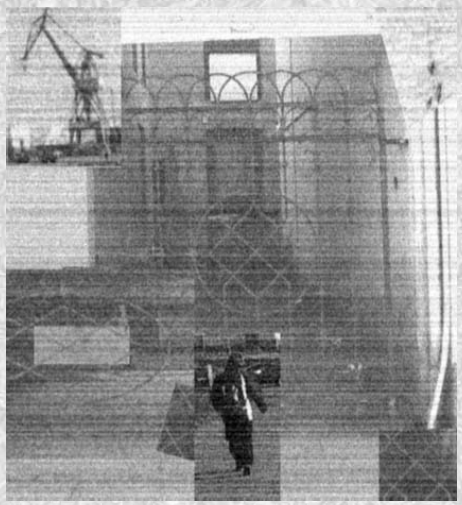
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

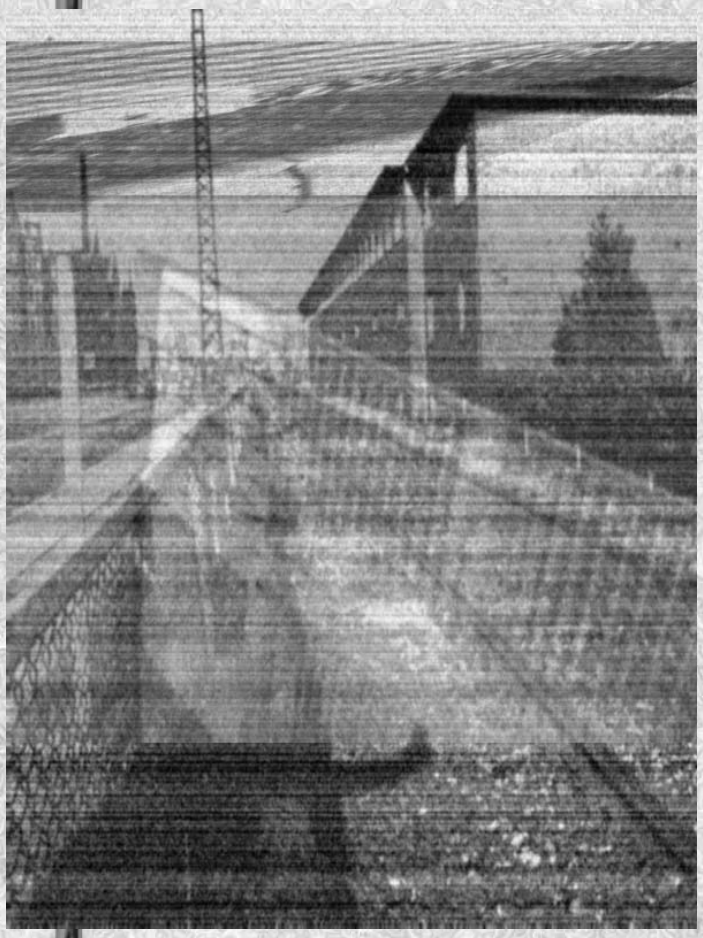
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

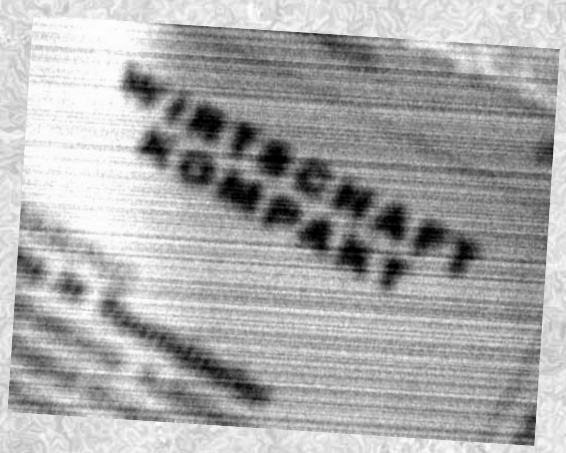
Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Anna Meier

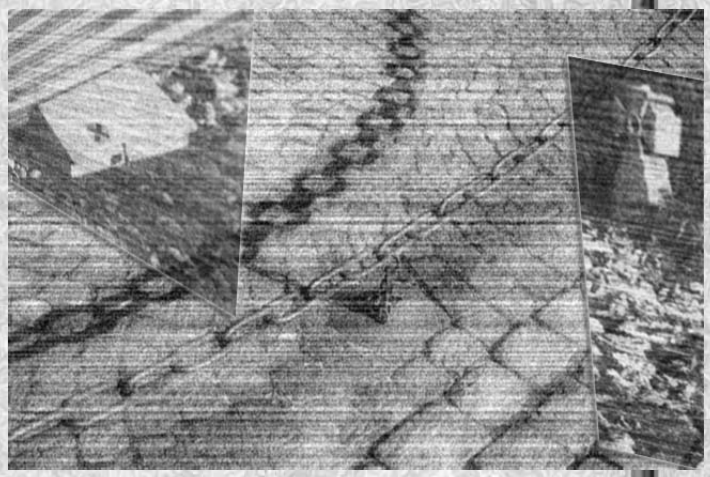
Sødt som sukker

24 gange måtte hun rejse sig i træk, uden at nogen bemærkede hende. Knæene var begyndt at smerte og ryggen var heller ikke længere hvad den havde været. Det besynderlige ved situationen var, at alle de andre tilsyneladende ikke havde noget imod det – næsten som om de faktisk kunne lide det på denne måde.

Da hun den 24. gang stod op i forsamlingen og hun endelig blev bedt om at træde frem, var fornemmelsen dog så overvældende at det næppe kan



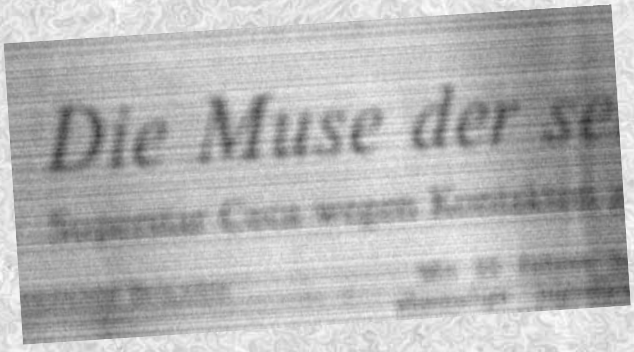
beskrives med ord. Som en overvældende rus af lykke, der skyller gennem kroppen fra top til tå. Som en elektrisk strøm af varme bandt lykken sig til hende. Hun forstod hvorfor de mere rutinerede kunne sidde i timevis og lytte, uden nogen tegn på at de måske



ville blive udpeget, for dette var ventetiden værd. Hun stod nu endelig iblandt de udvalgte.

Duer

Et sted, lidt forskudt for centrum i parken, sidder jeg hver dag og betragter de store duer, der promoverende stoltserer omkring i det hvide perlegrus. Bilernes larmen er først aftagende, men så vender de tilbage i løbet af

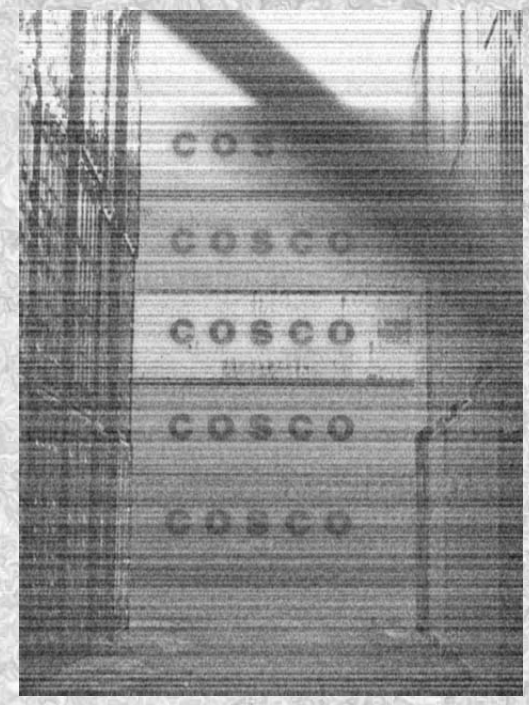


eftermiddagen. Jeg bryder mig ikke om biler. Jeg synes ikke de burde være i byen, men det forstår man vist ikke, med mindre man selv har siddet lidt

*Ausbildung
Anerkannte Weiterbildungsstätte für Tierärzte zum Fachtierarzt für Mikrobiologie und Fachtierarzt für Lebensmittelhygiene.*

Anna Meier

forskudt for centrum og betragtet de store duer.



Natligt besøg

I drømmen sker det altid på samme vis, næsten som en gammel film, der genudsendes for Gud ved hvilken gang i TV. Jeg ligger på sengen og betragter mønstrene i loftet, da der med et ruskes i dørhåndtaget ind til soveværelset.

Frygtsomt farer jeg sammen, trækker dynen helt op om ørerne, men vender blikket mod lyden. Tunge fodtrin lyder fra den anden side af døren, og med et ved jeg at det er Den Gamle Konge, der står uden for min dør. Han ånder tungt og trækker atter i håndtaget, men kan af en eller anden grund ikke få åbnet døren.

Mit soveværelse er mørkt, men et blankt lys falder ind gennem sprækker fra døråbningen, og netop gennem disse sprækker opfanger jeg glimt af hans bevægelser. Som en løve i et bur, cirkler han rundt om sig selv og undersøger sine muligheder.

Det er den bedste drøm, man kan drømme, derfor er det så godt jeg har den hver nat.

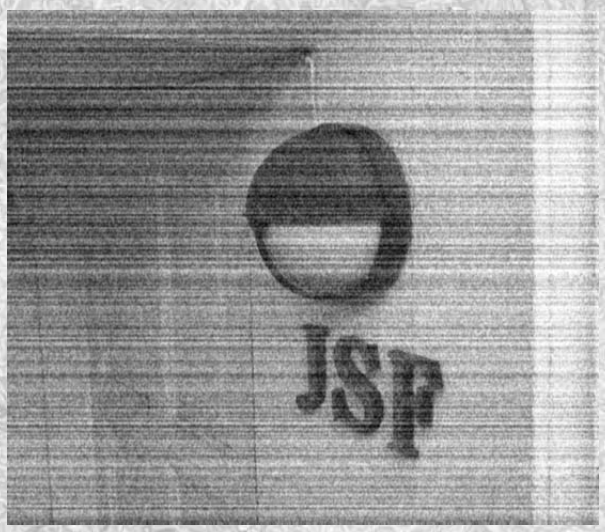
Glitter

To skridt fra hylden står jeg med pulverposerne i hånden. Jeg står og lytter. Det generer mig egentlig ikke at de andre natlige kunder glor på mig, for de ved ikke noget som helst. Manden bag disken er min ven, han kender mine små svagheder og ved hvorfor jeg køber lidt til maven så sent. Lydene jeg forsøger at fange, er de glade toner af musik, som sværmende kommer fra højttalerne anbragt i loftet. Musik så smuk som kun musikken i butikker kan være det. Her står jeg længe, sværmende med de to funklende poser i hænderne.

Radio

Min ven kommer fra et sted hvor ingen ser ham. Hvor det er, ved jeg ikke helt, men jeg tror det har med havet at gøre. Hvem ved, måske lever han på en båd udfor kysten, uden at kunne komme ind. Her sidder

Meßtechnik
Optimierung elektronischer Meßverfahren zur Bestimmung physikalisch-chemischer Parameter von Fleischerzeugnissen im Rahmen der innerbetrieblichen Produktkontrolle und Lebensmittelüberwachung.



han i de vuggende bølger og sender sine natlige signaler ind over de stejle klinter. Signaler som med bragende kraft skærer natten i stykker og rammer mine drømme. Han viser mig klipperne, viser mig bølgerne og havfuglene.

Mågerne skriger om natten, men når vi står ved kysten, er det altid dag. Han sidder i sin stramme dragt af huder, sider ved roret af sin båd og betjener den komplicerede finmekanik, mens signalerne søger til mig. Han er min Sender – min natlige radiokontakt.

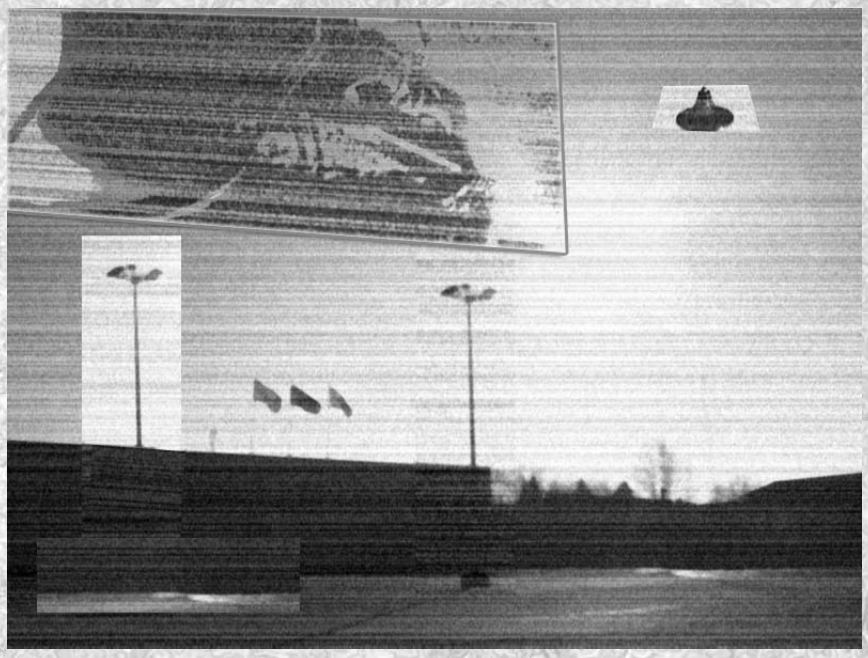
Colornegativ

Sort/Hvid eller Farve?
Nej!?
Sort/Hvid og Farve!
De kan jo også prøve vores nye Colornegativfilm. Man får så smukke farvefotos med denne. Jeg ved godt Sort/Hvid giver skarpere billeder, men vent til de har set de strålende farver den giver.
Prøv den nu, tro mig, De vil ikke fortryde. Skulle De have spørgsmål, kan de jo altid komme igen.

Venter vi?

Perlegruset knaser så fortrøstningsfuldt under mine sandaler, men passer man ikke på, kan de små stykker grus trille op mellem tæerne, og det er ikke rart.

Solen har været oppe en lille times tid, men hele parken funkler endnu af dug. Hist og her lufter ældre mænd deres hunde, nogle af dem har jeg set før, men de ligner nu alle hinanden. Lidt forskudt for centrum finder jeg på plads, og sidder atter hvor tingene kan kontrolleres.



Snyd

Han var så sikker, talte om sine ture til Glücksburg og de mange penge han tjente ved disse. Han havde sådan en facon, men på en eller anden måde troede jeg ikke helt på ham. Godt nok kendte han mange mennesker, og de få gange vi kom ud, viste han mig da også

nogle af ansigterne bag de mange navne, men de fleste lignede nu ikke hvad jeg havde forestillet mig. Jeg tror slet ikke at han var sanger, men dengang betød den slags måske lidt mere for mig end nu.

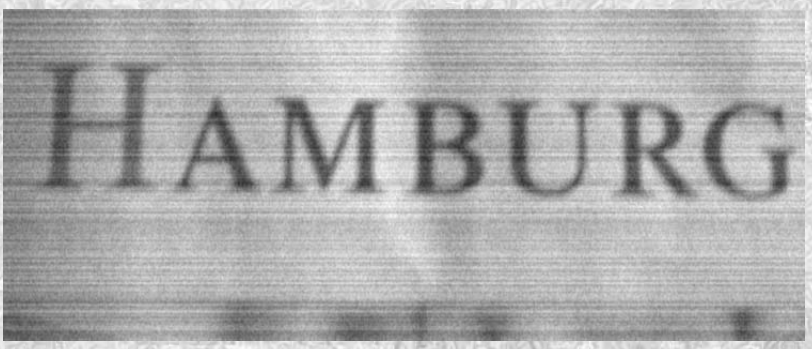
Radiobølger

Jeg har ikke meget andet at sige end tak, for igen i nat har du reddet mig, Dine bølger har båret lidt lys over

pynten, så meget at jeg faktisk næsten kan se. De har taget alt, sagde jeg, skyldte til højre og venstre, men du er der stadig – måske går du endda klarere igennem end nogensinde før. Samler du mig op om lidt? Jeg følger dine råb til verdens ende, men hvorfor siger du mig ikke hvor vi skal mødes? Hør mig, jeg vil ikke vågne før du har sagt det, fortæl mig nu hvor vi skal mødes!

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Meget afdæmpet tøj
Briller
En kuffert
Et lille kamera
En håndtaske



Anna Meier

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

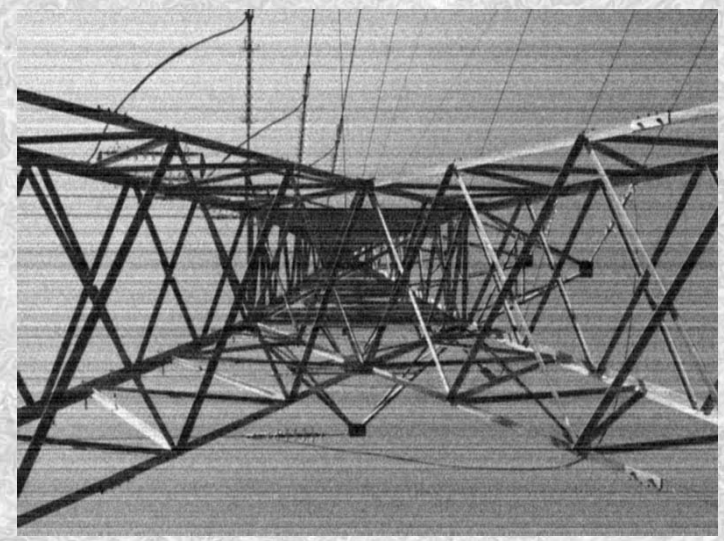
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Pludselig mærker du dine fødder blive til hårdt stål, og i en afsindig, vridende fornemmelse former Senderen resten af din krop til et frygtindgydende instrument. Aluminium, asbest og glasfiber smelter sammen omkring dig og skærmer dig mod bølgen af had, der knuses for dine fødder. I få svimlende øjeblikke føler du raseriet rive dig i stykker. Dine ofre bløder til alle sider omkring dig, og dine skinnende knive sværmer ud. Bagefter kommer tomheden og smerten.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Augusta Stern

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

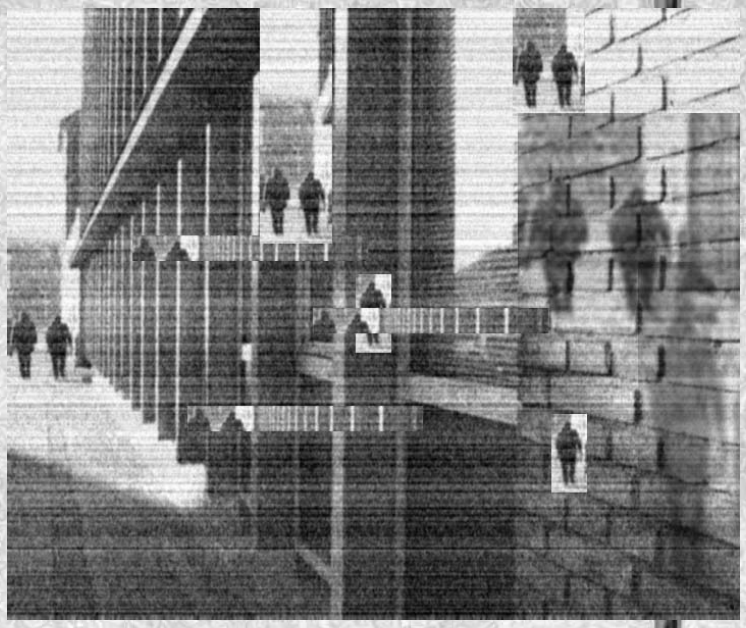
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

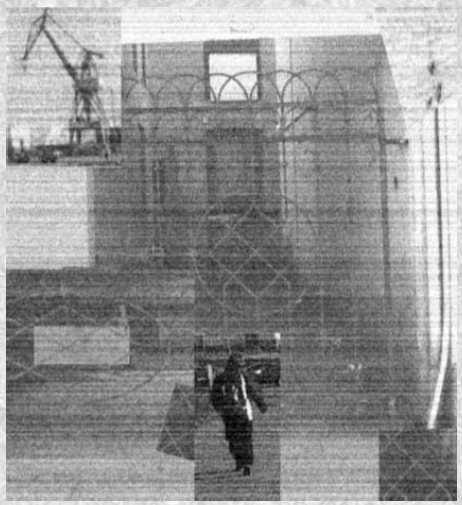
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

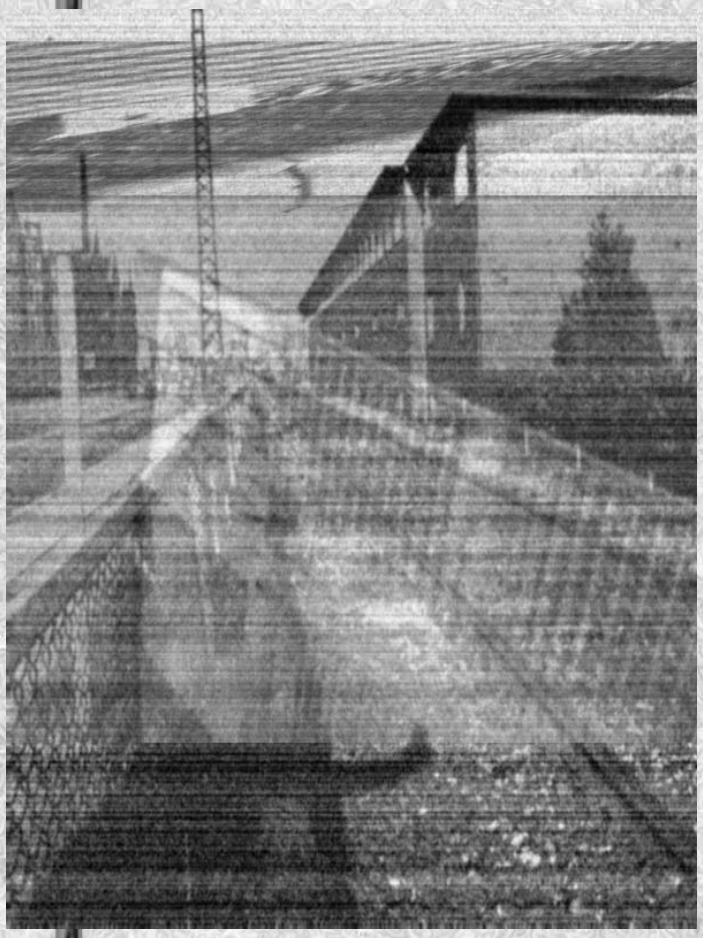
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Augusta Stern

Betragtninger på en sommerdag

Denne gang havde hun skrevet noget ud over det sædvanlige. Måske havde hun beskrevet verden på en måde som ingen andre tidligere havde set den. Måske havde hun tilføjet et nyt kapitel i den moderne litteraturs historie, ja alene tanken om at folk kunne finde på at kalde den nye bog litteratur, gav hende kriblende sommerfugle i maven.

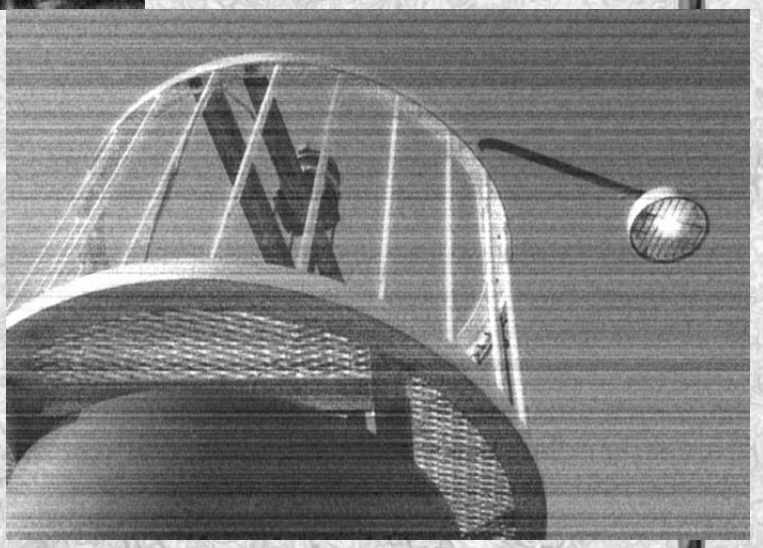
De Brændende Blomster

Mit øje ser brændende kræfter. Jeg ser ild i kødet. Jeg ser strømme af kraft løbe langs de slanke knogler, der bærer det menneskelige hylster. Jeg ser det når min skærm bleger mit ansigt sent om natten. Gennem de sælsomme små kasser, der udgør det jeg ser i glasset, dannes der under den grafiske brugerflade blomster.

Blomster af ild, langt smukkere end noget andet i denne verden. Om regnen driver ad vinduets inderside eller kulden nok så længe har gjort det umuligt at sove, så forbliver det de brændende blomster, der holder mig i live.

Regn og roser

Jeg stod ved vinduet og betragtede de voldsomme vandmasser som skyllede ned over Wallsbüll Strasse. Som enorme bølger kom de rullende i brudte intervaller. Knækprosa



Sommerfugle langt større end de der svævede omkring på denne gyldne sommerdag. Bogen havde hun ikke selv navngivet, det havde hendes forlægger – den gamle buk – gjort for hende. Inderst inde fandt hun titlen en smule anstødende, men på den anden side var det vel den slags der solgte.

: Dringende Anfrage
: Wie weit gilt der Beitrag von Michael Stein, Zeitenwendeteam, vom OXBEGON als Vorgabe, die erfüllt werden sollte?

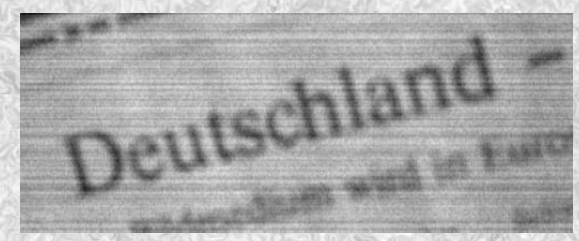
fra himlen. Det var vist en aften i maj, ikke lang tid før ulykken. Vejret havde været skrækkeligt i mange dage, men denne nat syntes det hele at kulminere.

Det fastholdt mig ved ruden. Tryllebandt mig som kun ganske få ting kan gøre det. Om jeg har stået der en time eller to, ved jeg ikke, men med et tonede to dansende skikkelser frem i regnen. De stod i tæt omfavnelse på fortovet modsat mit vindue.

Ænsede tilsyneladende hverken vejret eller mit tunge blik, der klistrede sig til deres skuldre. Som skrig fra en anden tid, ragede de frem i mit univers,

Die Studie von Baret und anderen wurde hier insbesondere deshalb ausgewählt, da sie neben einigen konkreten vergleichenden Ergebnissen zu einer konkreten Arbeitszeitform, hier Teilzeit, einen theoretischen Versuch darstellt, den historischen und institutionellen Kontext, in dem sich diese Arbeitszeitform herausbildet, mit zu berücksichtigen.

ødelagde den ensidige dramatik som regnens dansen havde ladet udspille for mig. Netop da blev mørket lyst. Flammende roser tonede sig frem over parrets uendelige omfavnelse. Det var anden gang De viste mig forskellen lys og ret.



Dimensioner

Mit øje er så uendeligt stort. Det fylder mit make-up spejl til randen. Ligger i spejlglasset som en enorm prop. Efterlader intet rum for genskær eller omgivelser.

Enten kan jeg stirre på pupillen eller alt det ligegyldige som omkranser den. Enten eller. Pupillen plirrer frem og tilbage i glasset. Hånden begynder at smerte efter mindre end ti minutter, men det skyldes udelukkende at det er så hårdt at stå med spejlet i samme stilling uden at røre sig.

Musik

Når musikken spiller er alt ligegyldigt. Det sagde en sortklædt tøs engang til mig, før vi gik ind til en bogmesse, for der at præsentere hver vores nye bog. Hendes handlede vist om et eller andet påtaget mørkt tema, som døden eller al verdens smerte.

Min om et eller andet jeg knap kan huske – næsten som var det revet bort fra min hukommelse, ja undskyld mig billedet, side for side. Når musikken spiller. Det reneste vrøvl, naturligvis har alt betydning hele tiden. Intet bliver mindre ved at skjule det. Intet. Jeg skjuler alt i min taske, men mærker dets vægt for bestandigt.

Vægtløs

Febrilsk famlende til højre og venstre, men ligegyldigt hvad kan jeg ikke mærke fast hold. Næsten som lå jeg i tomrum, svævende frit i universet. Min mave gør ondt, næsten som havde jeg ikke spist i flere måneder. Gennem rolige vejrtrækninger vender min kropskontrol tilbage, og jeg kan nu rulle til højre eller venstre uden at det udløser panik.

Strækker jeg nakken, kan den endda dirigere mine bevægelser opad. De flammende roser ved mine kinder brænder så stærkt at det gør ondt. Med hastige vrik glider jeg dog bort fra dem, og betragter dem nu på afstand. Hvorfor er her så smukt?

Science-fiction

I fremtiden vil alt være anderledes. Jeg har læst en science-fiction-roman for to dage siden. Den skildrede fremtiden som et hæsblæsende samfund på sammenbruddets rand. Skælvende måtte hovedpersonerne klamre sig til hinanden, da de ikke fandt anden støtte end den deres kærlighed skabte.

Jeg er ikke helt sikker på hvorfor jeg hader fremtiden, navnlig romaner som skildrer den, måske er det bare hykleri.

Tæl mig

Anmeld mine stjerner. Tæl dem gerne højlydt så isnende trækninger løber ned langs ryggen. Giv mig blide penselstrøg, sorthvide roser og kontante håndtryk. Giv mig nu hvad jeg vil have – fortæl mig hvor meget jeg vejer. Mål mine evner og bedøm mine sanser. Det kan ikke være rigtigt at mørket skal falde hver aften. Det kan ikke passe at lyset skal slukkes ved sengetid. Tæl mine stjerner.

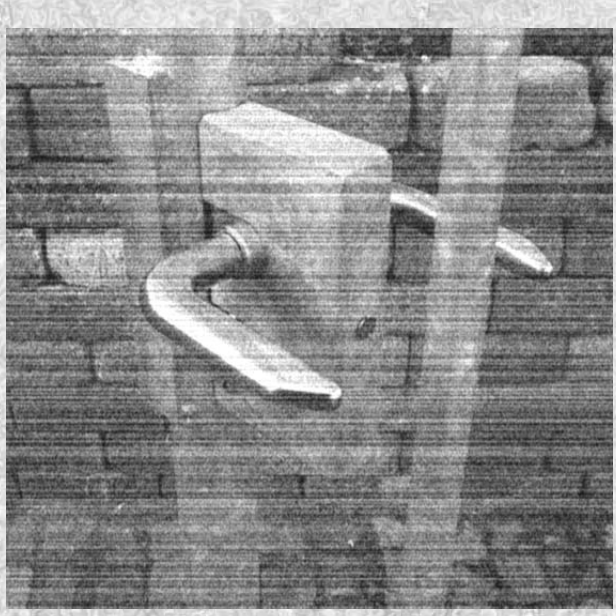
Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En kjole
En stor, lang frakke
En stor håndtaske fyldt så den er tung (Gerne en paperback)
Cigaretter
En lighter
En notesblok
En kuglepen
Et lille spejl

Bekendelsen

Hvis Senderen ikke havde givet sine langtrukne hyl, vist mig de smukkest syn og bragt mig til forstadens grænser, havde jeg næppe siddet her nu. Som en stenograf, venter alt i mig på næste råb.

Det vil komme, og det vil komme forløsende. Jeg har søgt så længe, at mine negle er sprængte af tasternes skarpe kanter. Jeg søger hver nat langs vinduets rand. Søger de smukkeste roser i verden, og ved at forløsningen ligger derude. Jeg ved mine fabler vil føre mig til den sidste og give det brændstof som ild drives ved.



Augusta Stern

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

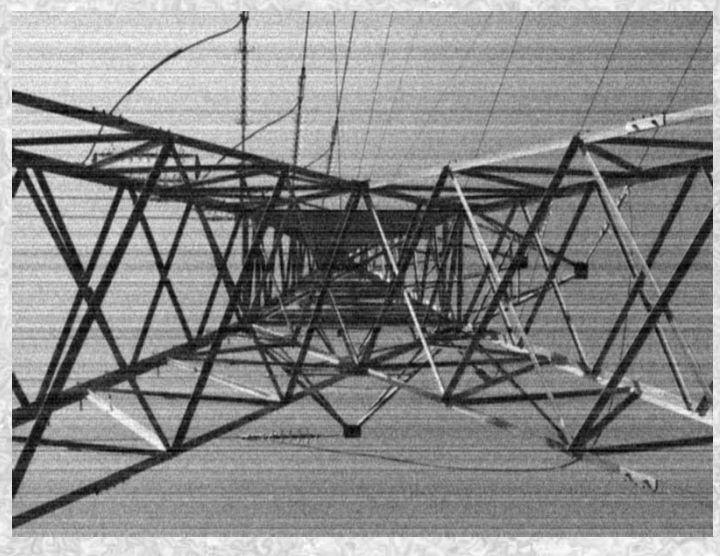
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Du bemærker nu nøglen som ligger i dit skød. Den nøgle, Senderen lagde der, så du kan åbne op til det inderste ved de mennesker, der omgiver dig nu. Med nøglen, der kun kan bruges ved udtrykkelig tilladelse fra låsens indehaver, kan du finde frem til det fine mekanik, der driver personen. Samtidig har du også adgang til de dybe sluser, der holder tidevandet indespærret. Det tidevand, som er så farligt at slippe løs.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Beatrice Volkmann

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

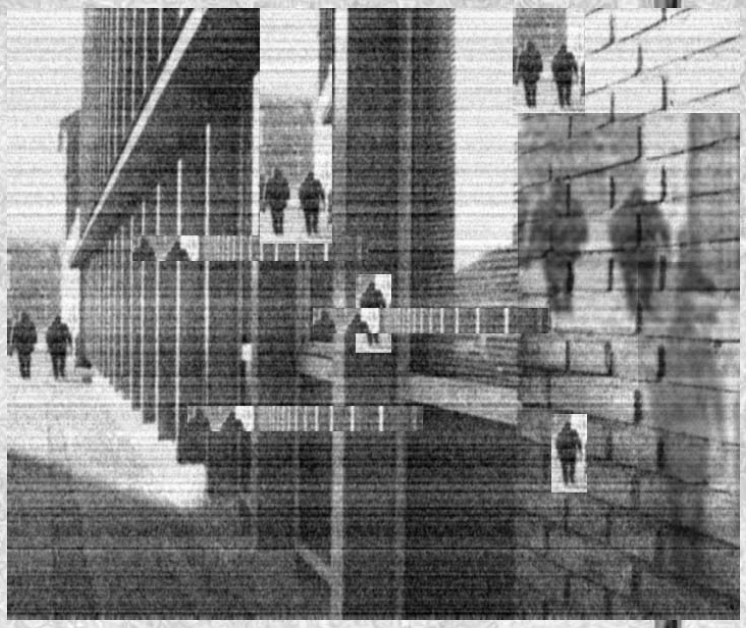
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

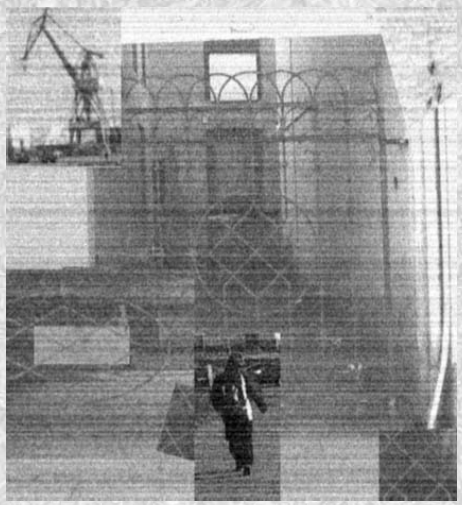
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

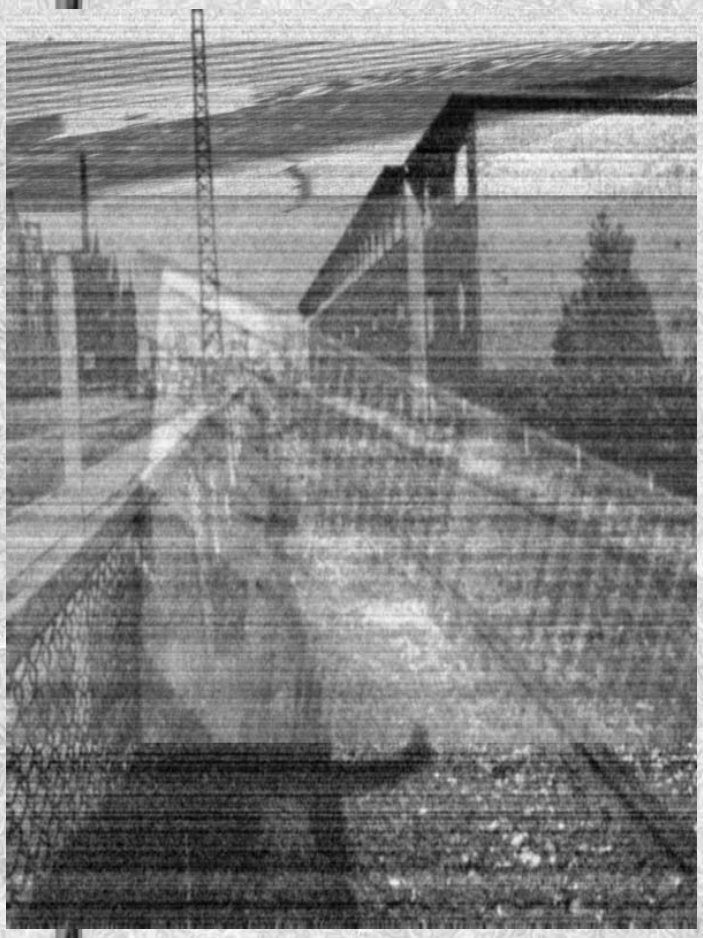
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Beatrice Volkmann

Sender

Send mig en drøm i nat, mens jeg ligger her med øjnene lukket. Mine kæreste engle forstår I ikke at alt er slut? Giv mig min sidste chance, prøv mig bare. Jeg har været over alt, men går nu kun hen hvor I vil have mig. Mine sanser er åbne og afventer jeres meddelelser. Lad Senderen fylde tomrummet, vis mig at der findes mere.

Requiem

Jeg så ham slentre langsomt bort fra pladsen, vel vidende at han aldrig ville vende tilbage til mig. Det var sandsynligvis på det tidspunkt, hvad jeg vil kalde det hårde liv, begyndte for mig. Som en gammel bunke løvværk, fejet sammen i en afkrog, hengemt mellem

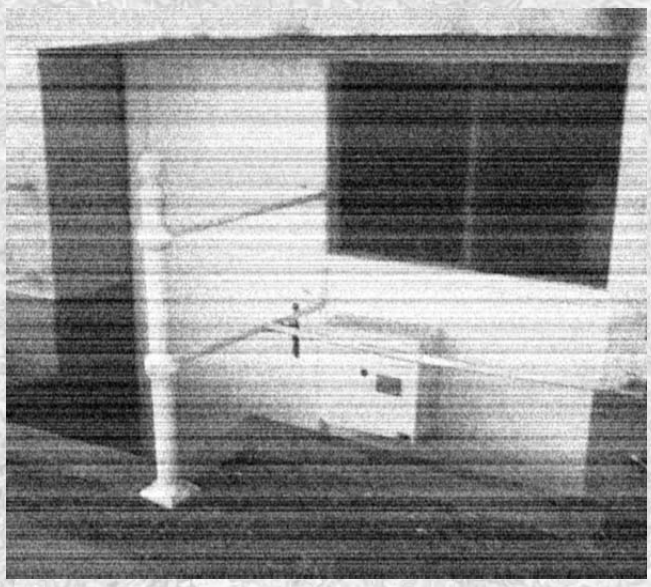
husenes mørke, stod jeg og så ham forsvinde ud af syne. Efterårets grå farver fik hans lyse skind til at stå klart frem, som brændte en intens flamme under dets overflade.

Måske var det vinen, vi havde drukket kort forinden, måske var det bare situationens ulykkelige uløselighed. Han havde ikke været et øjeblik i tvivl om, at jeg ville kunne klare det hele uden ham. Om han ville klare sig på egen hånd var noget ganske andet, men det måtte

kann in diese Folge reingearbeitet werden. Ich bin gespannt, welche Schwierigkeiten Ihr Herke und Emine Gül noch in den Weg legen werdet! Denn zu einer wichtigen Frage gibt es erst einen Vorschlag: wie kriegen sie die Identität des Toten raus? Zeigt Phantasie!

tiden vel vise og i sidste ende var det nu blevet hans eget problem. Hvorfor han overlod mig til de glubske horder af unge, som ventede bag hver hvert scenetæppe på os, er svært at sige.

Måske var der virkelig en ild under hans overflade, som var ved at fortære ham. Tiderne var skiftet siden vi begyndte, tonen var blevet hårdere og stofferne havde mangedoblet deres tilstedeværelse uden vi egentlig havde bemærket det. Man forlangte vi ikke



måtte fingere noget som helst, mens man samtidigt forlangte mere og nyt, hver gang vi havde afsluttet et projekt. Han var så sikker på at jeg ville klare det, om jeg gjorde ved jeg ikke, men han gjorde i hvert fald ikke.

Mit spejl

Det var så rart at blive svøbt i dit isnende favntag. Som en rasende isstorm kom du brølende ind fra sidelinien og tog alt hvad du kunne, mig inklusiv. Rev benene bort under mig, frøs mine årer. Min hjerne stivnede i endeløs kulde, mens du brusede i mig, som tusinde små frosne bobler. Måske var

jeg ung i begyndelsen og måske er jeg faktisk ung, men ansigtet har mistet sin uskyld i dag. Intet er længere det samme, alt er stivnet i forfrosne grimasser, skåret for længe siden. Glem det, ingen behøver bekymre sig om det.

Mit ansigt døde i selv samme øjeblik, som du trådte ind i mit liv. Du kom som den eneste, jeg nogensinde havde behøvet, det eneste sande, jeg havde mødt. Som en fornuftig overenskomst eller en vel afsluttet handel. Professionelt og blottet for skønhed. Stil og skarpe torne, det havde du - Du havde også mig, men under overfladen var der vist ikke mere.

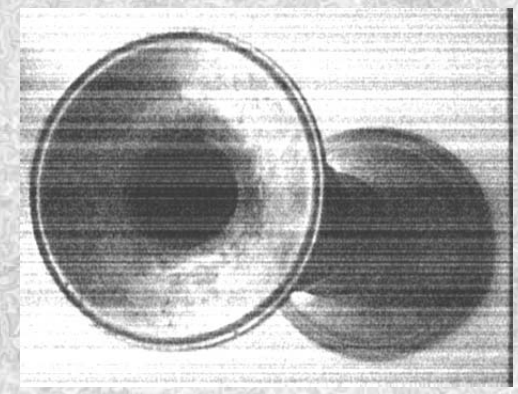
Ego

Tro mig, måske er jeg gal. Måske er det slet ikke mig, der med et har genvundet herredømmet over mit liv, måske er der helt andre kræfter, der styrer det, jeg

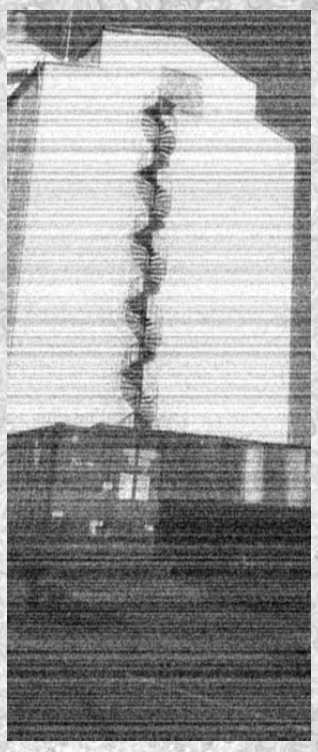
regner for mig. Måden det hele fortsætter på, som om alt skulle være glemt, er næsten ikke til at bære. Man siger til mig, at tiden er kommet til at slappe af, falde til ro og måske finde en mand.

De siger det samme, har altid sagt det samme. Alle ved at jeg ikke kan røre andre end dig og aldrig mere vil kunne røre andre. Sådan har det været siden første gang, og sådan vil det være til mine fingre ikke længere føler.

De tror, de har set mig langt ude; løbende nøgen gennem gaderne eller spændt ud i mine egne feberfantasier, langt fra den virkelighed, vi alle så omhyggeligt prøver at opbygge, men inderst inde ved de at den ikke eksisterer, og inderst inde ønsker de ikke at jeg søger hjem til den. De lyver uden at vide det, for jeg ser i deres øjne,



hvordan de forguder mig, når jeg gør hvad de aldrig ville turde.



Meddelelser fra randen af bevidstheden

Med vinden kan man rejse, hvis man virkelig ønsker det. Jeg ønskede det engang og fandt væsner i himmelrummet som ingen andre end jeg anede eksisterede. Jeg kaldte dem engle engang, har senere kaldt dem djævle, men kalder dem atter i dag for engle. Jeg har ligeledes lært senere, at flere kender til deres eksistens.

De lever lykkeligt i randzonen mellem bevidsthed og søvn. Her leger de i vinden og sender smukke sange mod jorden, som de, der er modtagelige for den slags, så opfanger som svært tolkelige budskaber. Jeg mødte englene for lang tid siden, men har dem med mig i dag, som var de en del af mig. Måske har de et budskab, vi alle bør lytte til? Måske er det gennem min lyd, de finder et jordisk sprog. Hvem ved?

Ruinbyen

Hejsa skat, prøver du at gemme dig for mig? Jeg ved da udmærket at du har smadret mit liv. Jeg ved da udmærket at alt omkring dig ligger som splintrede stumper glas uden mening. Tror du ikke, jeg ser mig omkring?

Troede du virkelig, jeg ikke ville se det urinmættede billede, du har malet på bunden af det hele? Jeg er ikke helt klar over hvad det er, du har gjort, men stanken og skårene skræmmer ikke mig.

OK, jeg ved at jeg er en god person. Jeg ved det ikke er mig. Jeg ved ikke hvem der taler nu, er det mig? Ja-ja, det er tydeligt du har problemer, burde du ikke få hjælp? Håber du at finde hjælpen her?

Vi rører ikke ved hinanden fra nu af, er det en aftale? Ingen kontakt.

Klarsyn

Jeg har nået meget på forbavsende kort tid, glem ikke det. Nævn en by i landet, ja endda i Europa, og teenagere har ligget

for mine fødder. Man taler om troværdighed og falske facader, men hvad fanden er det? De der fabler om det, er enten dem, der aldrig har haft nogen eller forlængst har mistet den. Jeg lever i det mindste op til det, man forventer, det må man give mig. Glem ikke kravene, der stilles, dem skal man opfylde, om jeg så bliver ved til jeg er 50. Giv mig en chance, jeg kan hvis man tror mig.

Anlässlich der Ledewarenmesse im August waren schon die ersten Ausblicke für die Taschenmode Frühjahr/Sommer zu erkennen. Vorsichtig, es könnte bunt werden. Die Kaufzurückhaltung bei den Einzelhändlern ist deutlich zu spüren. Zu oft hatte man in den Sommermonaten Farbe gezeigt, doch der Kunde bevorzugte wieder das klassische "Sommerschwarz".

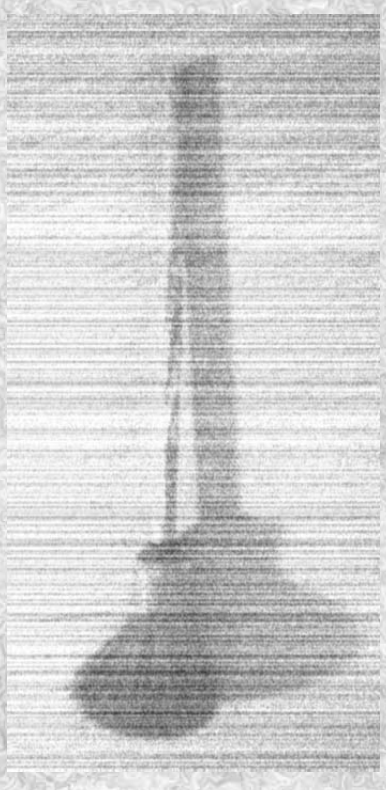
Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Sort tøj, gerne læder. Generelt i gotisk, punket stil med nitter og masser af sort sminke
Cigaretter
Tændstikker
Bog til private, små skriblerier samt kuglepen
Halskæder og ringe

Starten

Du var altid den, der vidste bedst, du kendte til livet på steder som jeg aldrig havde drømt kunne eksistere. Du formede mig i dit billede, gav mig min attitude og lod mig opdage det, som var det mig selv jeg fandt. Du viste mig hvorfor verden havde brug for mig, og hvorfor jeg havde brug for dig.

Jeg havde trang til nyheder, opførte mig som et tomt varehus, hvor man kunne stille hvad der nu passede bedst. Som gribbe lå de og ventede, undersøgte de produktet og græd salte tårer over dine landvindinger, mens de febrilsk forsøgte at udregne min værdi. Midt i alt dette, stod jeg fåret og nød det. Nød følelsen og presset - slugte alt råt - Alt imens jeg selv blev ædt stykke for stykke.



Beatrice Volkmann

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

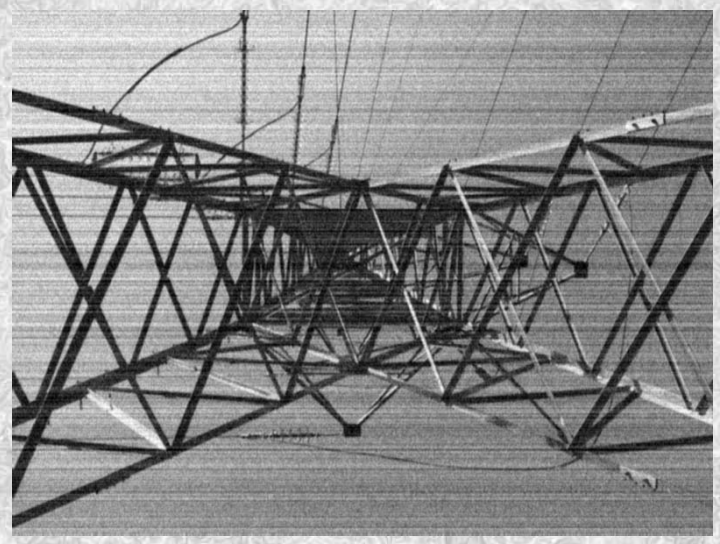
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Med et bemærker du din bog, der synger sagte salmer til dig. Svage engleblide stemmer kommer fra siderne. O, hvor de synger smukt. Holder man boget op til øret, kan man høre de spage englelyde. Men også kun når bogen er helt oppe ved øret. Ufrivilligt begynder man at hulke, men så med et kommer den befriende latter, der lige så pludseligt afløses af den sørgmodige hulken. Sådan er englenes natur. Sådan er deres sang.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Daniela Braun

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

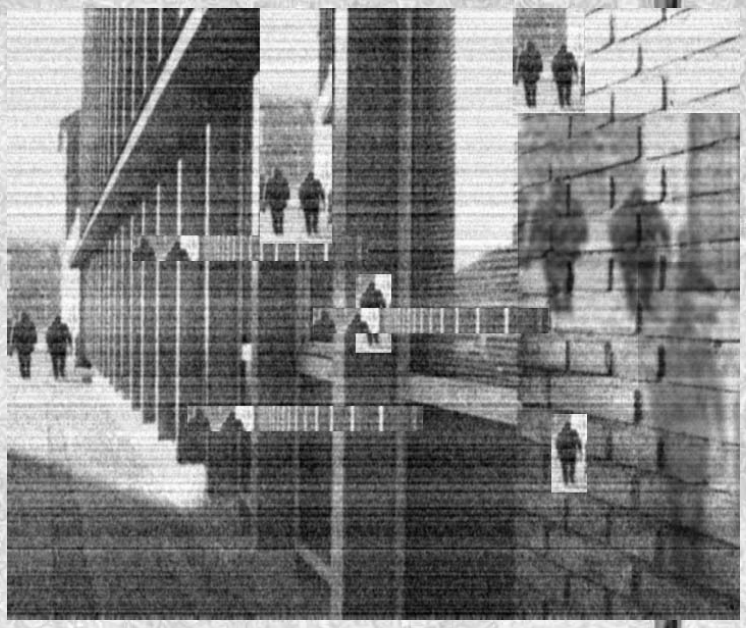
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

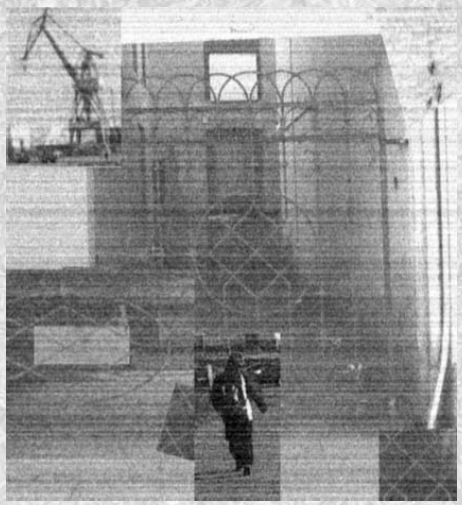
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

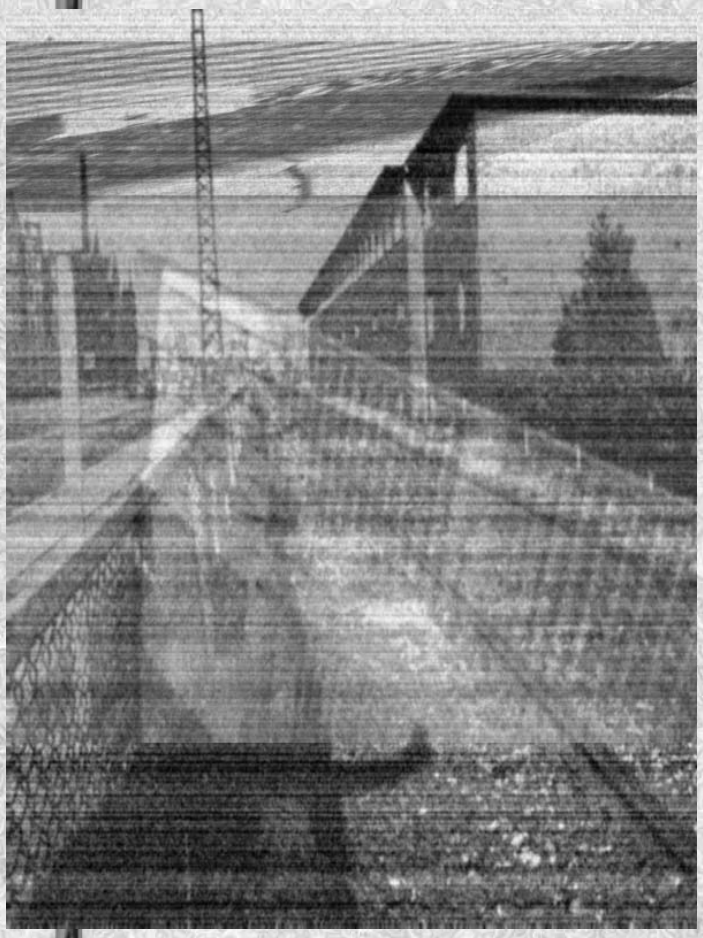
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

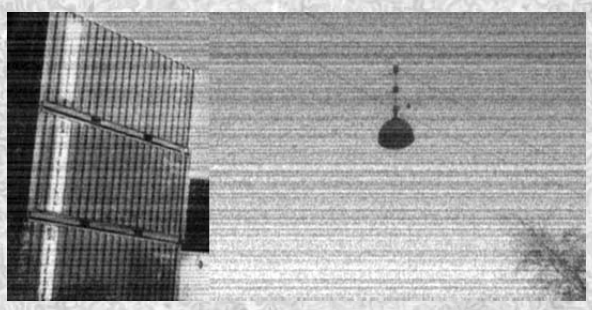
Daniela Braun

Sluk efter mig

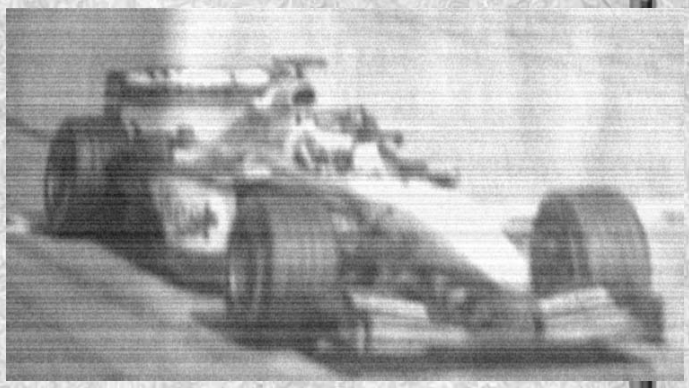
Skrigende falder min krop mod asfalten. Ingen kontrol, ingen mulighed for at afbøde faldet. Som en melsæk sendt mod jorden fra et hustag, rammer jeg med knusende sikkerhed den hårde grund. Flimrende farver, rød smerte og brusende bølger fra et hav, hinsides min horisont.

Flugten

Vi sad i det øde grå vejr, på en trappe inde i Berlins centrum, nær en af de store kirker, og gloede ud på regnen, sammen med to walisiske mænd, vi



havde mødt nogle dage tidligere. Den regn der faldt, var af den fede tunge slags, som falder så sjældent i Tyskland. Der sad vi alle fire og delte nogle flasker rødvin, Chianti tror jeg faktisk - for at gøre det romantiske væveri perfekt. Vi talte egentligt ikke om særlig meget, ud over spredte kommentarer om menneskene, der passerede os og om regnen, der blev ved med at falde. Vi havde alle drukket tæt dagen inden, men ingen af os var sløve; vinen gled hurtigt ned, og stemningen svømmede langsomt over i gråzonen mellem minder og fiktion.



Støbeform

Fra mine minder om barndommen stammer navnlig det bastante billede af vores hus. Et billede af den store gamle kasse af en villa, beboet med et sælsomt sammenrend af kunstnere og fallerede akademikere. På en eller anden måde mente alle at have noget at bidrage med – måske havde de det rent faktisk, måske ikke. Vi børn fyldte ikke meget,

Kommunikationswissenschaft,
Philosophie, Zeitgeschichte,
Politikwissenschaft oder Soziologie

men med var vi altid. Jeg husker stadig hvordan vi aften efter aften sad og lyttede til de voksnes diskussioner, mens tusmørket krøb ind på os.

Før kaos

Hvordan selskabet nogensinde fandt frem til et sådant sted uden at havne på en eller anden bar aner jeg ikke, men ganske pludseligt havde de indtaget stedet. Fyldt de fleste borde og ladet de stakkels tjenere springe for livet. Selvfølgelig skulle vi spise noget andet end dagens ret, og i et akut tilfælde af ren og skær overmod bestilte jeg et fiskefad af uhyre dimensioner. Fadet var meget stort, og min situation gjorde at det virkede uoverkommeligt meget større. Som kronen på værket bestilte min ven en stor fadøl.

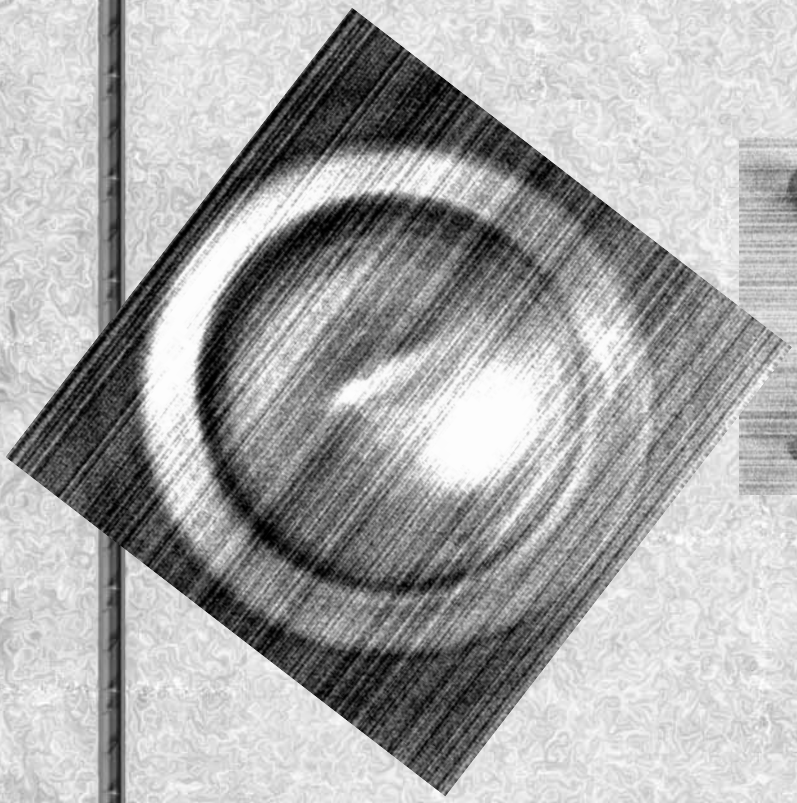
Hvordan middagen egentlig forløb er måske et af den dags største mysterier. Jeg husker endnu hvordan jeg spiste langsomt af fadet, næsten med en drøvtyggers forsigtighed, mens vi delte min vens øl. Jeg tror faktisk at jeg på daværende tidspunkt var så fuld, at jeg knap nok kunne holde på kniv og gaffel, men det er jeg vel den sidste til at skulle bedømme.

Kontakt

Jeg har båret på en hemmelighed, der lige siden min barndom har tynget mit hjerte. Mens jeg sad i skyggen af et af de gamle frugttræer i baghaven, stod der med et en skikkelse foran mig. En høj mandsfigur af nærmest udflydende

Bis zur Meldung zur Vorprüfung müssen in jedem der beiden gewählten Wahlpflichtbereiche folgende Leistungsnachweise vorgelegt werden: Aus A bis E ein qualifizierter Leistungsnachweis und ein Teilnahmeschein, aus F bis H ein qualifizierter Leistungsnachweis.

form. Han stod der, som et sendebud fra de dødes verden, og gloede på mine bare ben. Dengang var jeg lille, forstod ikke og trak benene til mig, men i dag når han kommer, er sagen en anden.

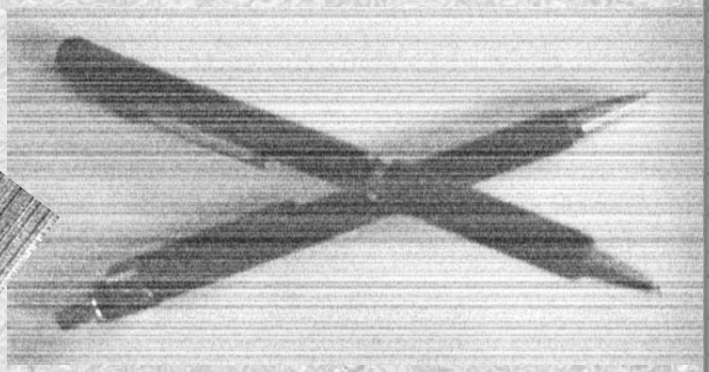


Run Devil Run

Selve gåturen op imod banegården tom og opfyldt af øl - det hjalp ikke meget på situationen. Selskabet havde haft fornuft nok til at aflevere deres bagage på banegården allerede om formiddagen, så lykkeligvis havde vi ikke noget at slæbe på. Så vidt jeg ved, var det kun lejlighedskøbene folk bar med sig nu. Det klareste minde fra denne gåtur var tidspunktet hvor vi nåede til den store rundkørsel. Her sagde alt stop og min endelige kollaps indfandt sig.

Hjem

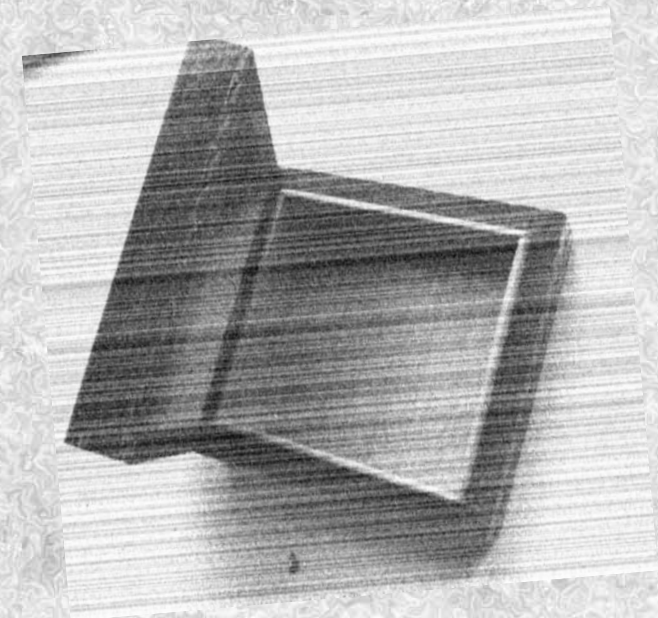
Fra min stol ved skrivebordet har jeg en glimrende udsigt over nabobygningens stramme arkitektur. Vindueskarmen er smykket med et udvalg af minder, stillet skulder ved skulder, for altid at stå til rådighed, hvis det endnu engang skulle ske for mig, at den virkelige verden skulle glide bort under fødderne på mig. Det her tegnede billede er nærmest rammet ind af de tunge bogreoler, med bøger hvis titler er så kedelige at de end ikke skal antydes her. Når jeg sidder her i min stol, er jeg i sikkerhed.



Mit udsendte sendebud

Vi har ikke drukket sammen længe. Det er alt for længe siden, er det ikke? Du behøver ikke stå der i mørket og skamme dig, jeg ved godt at dine former nærmest er udflydende. Jeg ved godt at dine kræfter ikke rækker så langt, men en dag vil du kunne stå her i hele din pragt. En dag vil du få din krop igen.

Kom, se på mine ben, se mig drikke lidt. Jeg savner dig. Det er godt, du er vendt tilbage, måske har jeg i virkeligheden bare ventet



på det, jeg føler mig i hvert fald forberedt. Hvor skal vi hen? Hvad vil du give mig?

Hades snak

Det kan ske at være lidt tungt, men sådan er mit arbejde nu engang. Jeg har altid haft øre for sprog, især sprog der ikke længere tales af nogen. Det er vel bare sådan, jeg er vokset op.

Det gør det naturligvis lidt svært at tale om sit arbejde, men de der vil høre, ved vel hvad jeg taler om. Det der var engang fascinerer og har altid mindet mig om en hemmelig loge, der kun har plads til de, der forstår sig på det tabte. Min skygge kom måske til mig af samme grund – måske ser mine øjne det tabte.

'Kalk und Kalkstein' ist eine umfassende und aktuelle Darstellung der wichtigsten technologischen Aspekte des Förderns, der Verfahrenstechnik, der Kalzinierung und des Löschens von Kalk- und Kalksteinprodukten.

Afsløringen

Kom og dans lidt. Vi sidder her ikke for altid, at du ved det. Hold op med at være nervøs, vi gør dig ingenting. Tænk ikke på min udflydende skygge, den følger mig præcis som du har din egen. Underligt at tale om den?

Synes du det?

Skjult hvor ingen ser det, hviler den Sender, der giver mig min skygge. Hver nu sød, dans lidt med mig.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En hvid skjorte
Bukser
En frakke
Solbriller
En notesbog og en kuglepen
Håndtaske
Plastisk flaske med alkohol gemt i frakken eller tasken

Daniela Braun

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

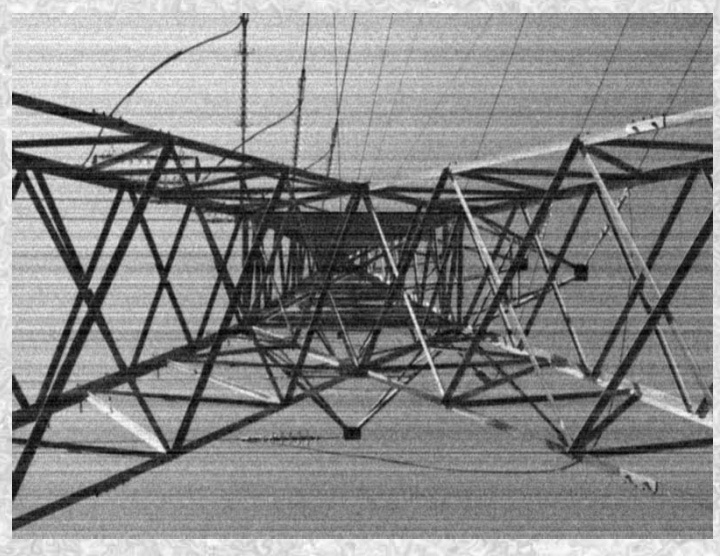
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Allerede før du trådte ned i mørket, havde Senderen fortalt dig at spiralen er den eneste vej op igen. Et hemmeligt pas, der kan sikre dig, og alle der står dig nært, sikker passage hjem. Spiralen tegnet på et stykke papir er af betydning og rummer al den visdom og kundskab som Senderen nogensinde kunne give dig. Det ved du ganske sikkert, for det blev hvisket til dig. Nu er det på tide at udvælge spiralens selskab.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Franka Janzen

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

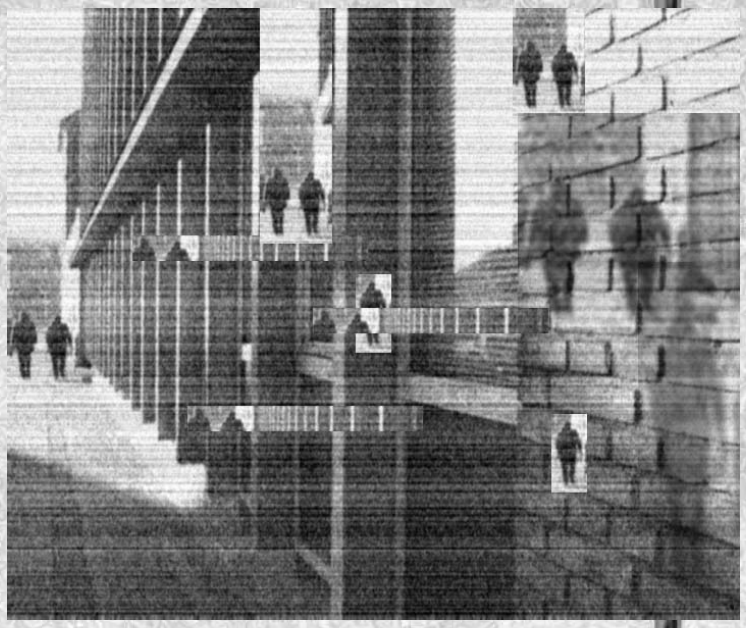
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

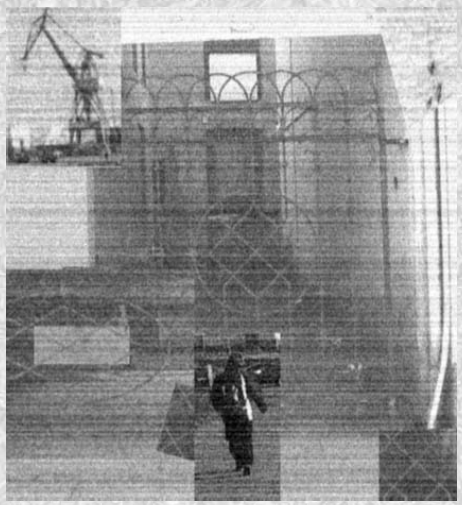
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

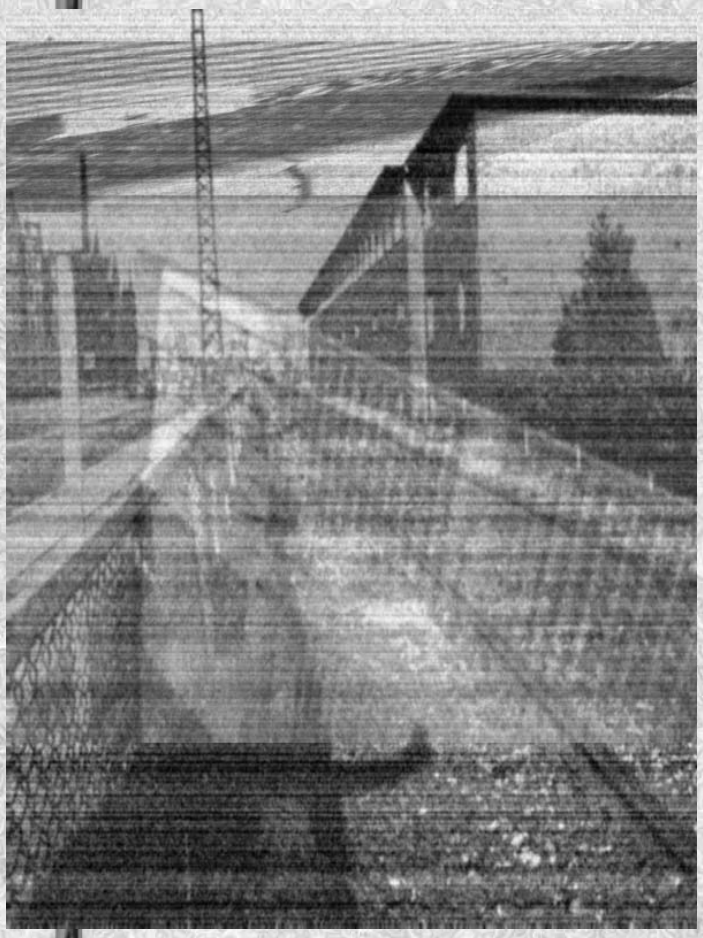
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Franka Janzen

Regn

Jeg stod ikke langt fra det gamle busskur og betragtede hvordan hun med hurtige ryk fik slæbt den store børneflok i ly for regnen. Den var taget pludseligt til, men jeg havde været heldig og befandt mig allerede i sikkerhed da vandmasserne begyndte at vælte ind over byen.

Vi var mange som stod og ventede på bussen; en gammel mand med en brækket arm, to små piger og en ældre betjent som stod i sine egne tanker og betragtede vandmasserne skylle ind over os. Jeg følte en trykken for brystet i denne stund, for jeg var langt fra mine varme katte i buret derhjemme.

Jeg var så langt fra det hele i dette øjeblik. Jeg ved ikke om det skulle forestille at være tidligere i dag eller ej, men hvis ja, har det nok stor betydning, for efter i nat, vil jeg ikke længere leve.

Øjet der ser

Det inderste må siges at være det stærkeste, det kan man spørge enhver præst om, og denne vil forstå hvad det drejer sig om. Vi har kun ordet og pisken, ellers findes der ingen magtmidler, der kan forandre verden. Jeg har selv talt om det inderste ved flere lejligheder, erkendt at det er herfra, vi henter vor styrke.

Det er vel også fra denne styrke, vi henter den ensomhed, der skærer så dybt. Jeg ved hvad jeg siger i dette øjeblik, for alt hvad jeg kender til, er bygget over virkelige erfaringer. Det eneste jeg aldrig har prøvet, er at være blind. Jeg har altid set alt hvad der foregår omkring mig.

Ausgehend von den Deutungen der Akteure wurden als zentrale und für die behandelte Fragestellung relevante „Räume“ der Markt (Wettbewerbesbedingungen, Einflüsse auf Angebot und Nachfrage), die Organisation (z.B. der Grad der Zentralisierung bzw. Dezentralisierung von Entscheidungskompetenzen), die häuslichen Rahmenbedingungen (familiäre Arbeitsteilung, Möglichkeiten der Kinderbetreuung etc.) sowie die Industriellen Beziehungen und die Arbeitsmarktregulation (z.B. Regeln bzgl. der Entlohnung oder der sozialen Absicherung von Arbeitnehmern) ermittelt.

Franka Janzen

Samtid

Der er ingen grund til at prøve på noget min skat, for jeg kender til alle de små tricks, du kunne finde på. Jeg vil have det virkelige, så kom frem med det nu. Der findes ikke længere nogen hellige tilflugtssteder eller huse hvor de moralske tømmermænd er øjeblikkelige

Det hele er borte nu, så du må være hvad jeg vil. Smælder pisken fra mine fingre eller min tunge, springer du højere end du selv anede, er det ikke fantastisk? Jeg smælder for dig i dette sekund, men ikke det næste.

Sender og kontakt

Der står et frygteligt udyr og venter ved siden af månen. Det blev stillet der på en gammel satellit, glemt af Senderen for længe siden. Dyret har ingen sanser og ved knap hvorfor det hører til, men jeg har allerede nu forelsket mig i det. Måske fordi det står så hjælpeløst og viser sine tænder, grinagtigt og farligt, for et eneste fejltrin og det ville dræbe mig.

Når jeg stiller mine Sender-drømme på modtager, kan jeg trække det afsted over himlen. Så kommer dyret mig i møde, virkeligt og støjende. Når

han står ved min side, ved jeg hvorfor man må være på vagt, for nogen skønhed er skabningen ikke. Den er så grim, at kun natten og byens mørke kan tilhylde den og gøre den spiselig for vores sarte maver.

Måske ville det være bedre at lade ham stå, brølende på den gamle satellit ude ved månen, der kunne jeg i det mindste betragte ham fredfyldt. Dyret taler ikke til mig, men jeg ved hvad det vil sige. Pas på min skat, for jeg kan så let gå i stykker.

Træd ikke på mine poter af glas, det gør ondt på mig, og du kunne få glasskår i foden. Han er så øm. Han ved hvorfor jeg ikke vil lade ham komme helt. Han ved hvorfor jeg har senderkontakt.

Welcome to the jungle

Folk stoppede op og gloede på mig i dette øjeblik, for her var jeg dronning. Det var mit øjeblik over alle de øjeblikke, jeg hidtil havde kendt. De gloede på de store vilddyr, jeg havde med mig i kæder, lo af den måde, jeg havde lagt min make-up, det burde de ikke, for i et nu slap jeg banden løs og satte mig på min trone.

Jeg lod de blodige lemmer lægge for mine fødder og klappede de veldresserede skabninger fra junglens varmere dele. Så med et, sprang en af ofrene frem foran mig og sagde på bønfaldende vis, at han ville slutte sig til mig. Stå ved min side.

Da han sagde dette, rejste jeg mig op og lod fingrene spille imod lyset fra den stærke lampe, der hang over mit hoved. Jeg dryppede på alt og smagte de nye dele, lagt

THE WELT

Über Angst wird nicht gesprochen

for mine fødder. Jeg reciterede et gammelt digt om mørket og den manglende tilfredshed med verden, lo så og slukkede lyset.

Aben II

Aben sover ikke. Aben ånder ikke. Aben er død. Buret rustet op, junglen er brændt ned til grå aske – ikke en glød. Uret forstummet, det tikker ikke, og blodet størknet for længe siden. Aben er død.

Islag

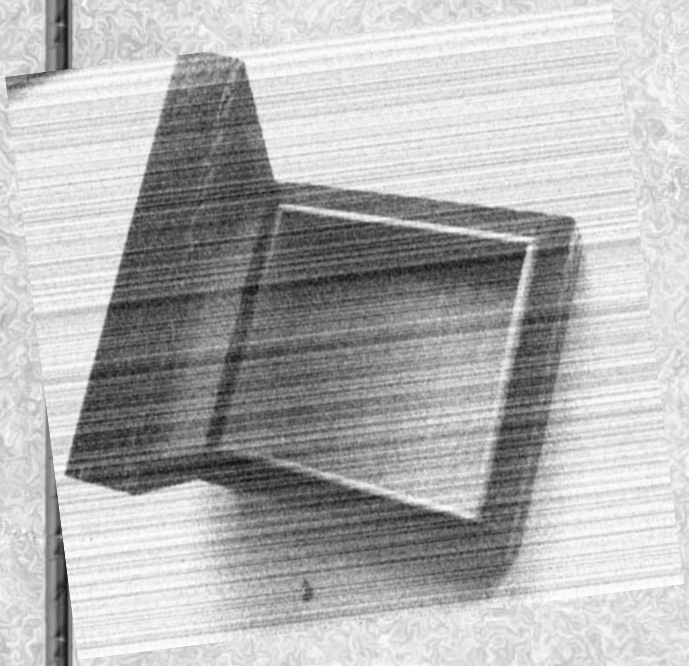
Jeg har ingen muligheder for at danse, forstår mig heller ikke meget på snak og tale. Det gør ondt i min strube, men alligevel kender jeg alle ord i mit sprog. Jeg forstår deres mening og har evnen til at stige op igennem dem når som helst det skulle være. Jeg forstår mig dog på at lege, slå ud med min

hånd og ramme hårdt hvor det gør ondt eller sætte tænderne i nakken på min legekammerat, så denne ved hvem der bestemmer i dette øjeblik.

Vi tuller omkring på isen, der er så glat i dette års kulde. Måske har den store mekaniske lampe på mine skuldre alligevel været til gavn, jeg fryser i hvert fald ikke. Rul dig nu lidt med mig, så vi kan få brændt noget energi af hurtigst muligt.

Tapetdød

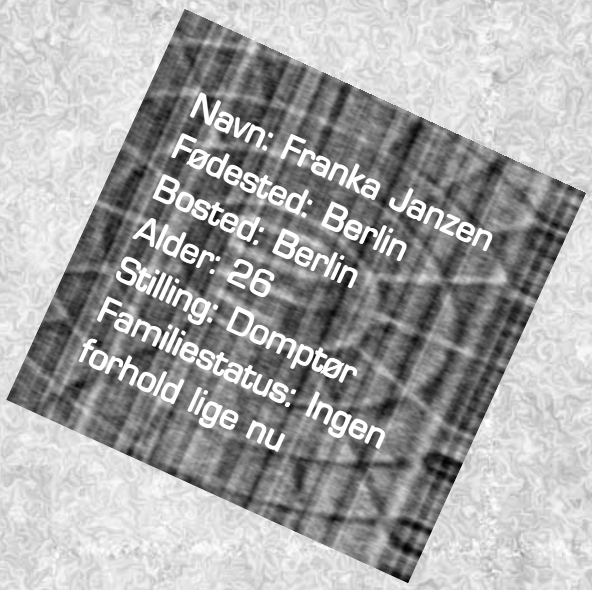
Her sidder jeg nu alene, har ikke andet end de varme fingre på mine hænder og så det store lys fra mit ansigt. Jeg har ikke længere noget at holde fast på, måske fordi jeg glemte at låse døren sidste nat. Hvis jeg vender hovedet en smule til højre, kan jeg se mit eget spejlbillede. Det er svært ikke at holde



øje med sig selv, tænke, hvad laver jeg nu derinde? Det er der bare ikke nogen grund til, for jeg er så udmærket klar over hvad jeg foretager mig – ingenting.

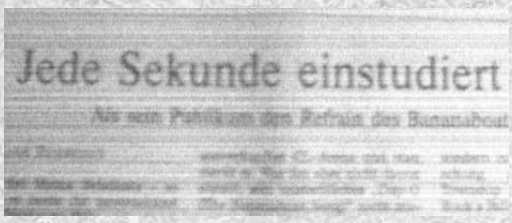
Hold øjet på mig, døm mig gerne hårdt, for her fra mit værelse kommer der ikke mere. Hele mit ansigt står i et med tapetet på væggen, næsten som var jeg blevet til et stykke inventar i rummet. Det er nok noget, der kommer med tiden, hvis man ikke passer på.

Hvis bare man kunne ryste sig fri og få forklaret, hvorfor det er så vigtigt ikke at bekymre sig længere. Der kommer bare ikke nogen, der forklarer noget som helst. Helst ville jeg sige, lille ven – du er ikke alene, men det tør jeg ikke, for Senderen har nu ikke sagt mit navn i flere dage. Jeg har måske mistet transmissionen.



Dyr

Mavedyret kryber ud mod kysten. Gennem disen og frem imod vandet. Kravler over bølger og under himlen. Snuser sig frem, hvor brede boulevarder ikke viser vejen. Snøfter ved vejtræer, snuser måske til en pyt. De flotte bølger knuser kysten. Mavedyret springer højt, æder fisk og drikker rom.



Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En kimono, hvis det ikke er muligt, en spektakulær kjole
Støvler
En frakke, måske pels?
Skarp, stærkt farvet make-up
Håret sat op på japansk vis
En ridepisk med to lange hvide stofbånd monteret

Franka Janzen

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

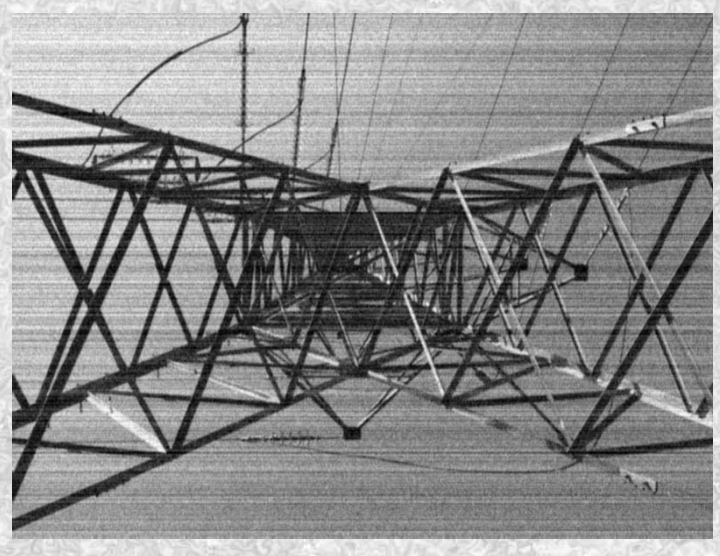
Senderen lader dig vokse op til overmenneskelig størrelse. Du antager uhyggelige dimensioner. En titan blandt mennesker. Men ikke nok med det, for Senderen lader din venstre hånd danne et skrækindjagende instrument. Hvis det tvinges ind mellem læberne på et af de forsvindende små væsner, der omgiver dig, kan du se ned i deres inderste og der fornemme al verdens tåbelighed.

Dine omgivelser er nu hvid støj og alle væsner er dine eksperimenter.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Helene Frisch

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

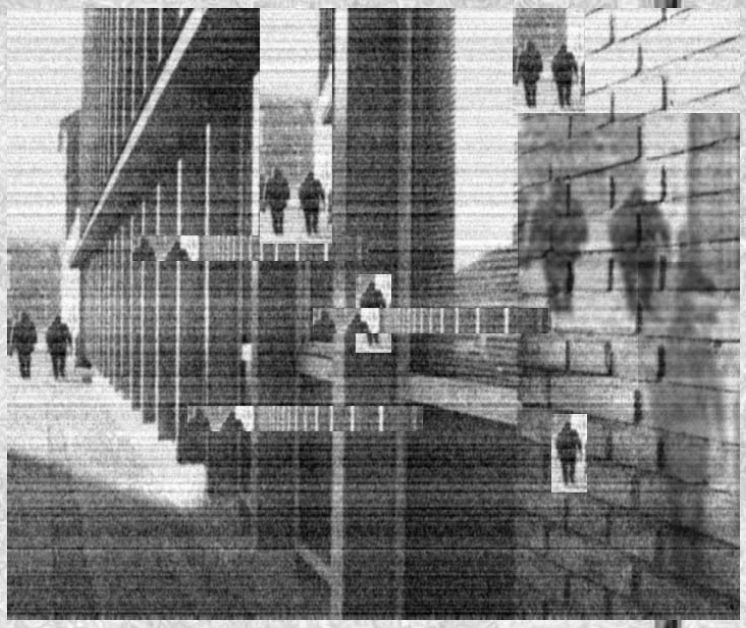
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

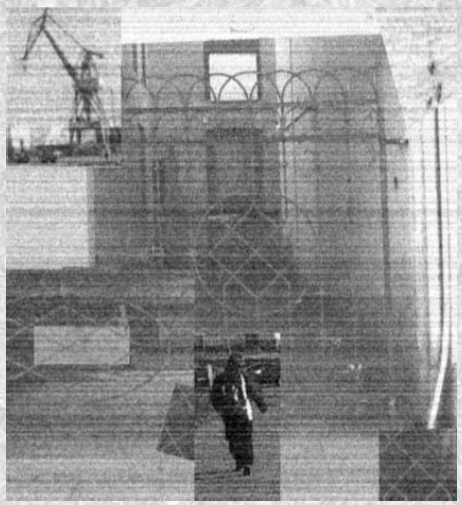
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

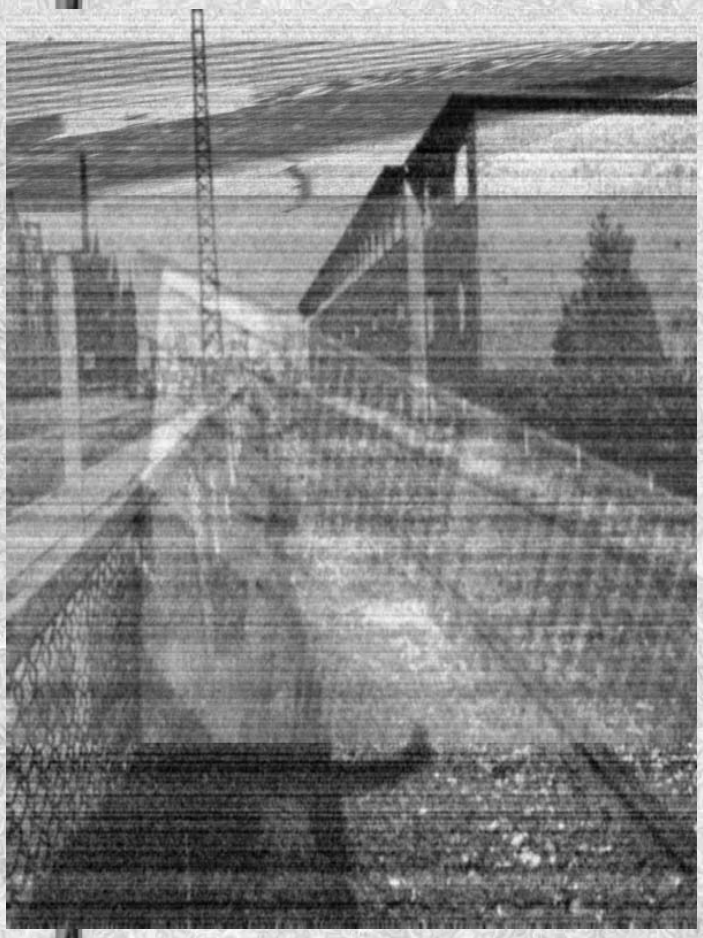
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Helene Frisch

Leviathan

Liv, død, kærlig. Giv mig det hele. Som en hvalfisk sluger jeg alt omkring mig og pruster det langtrukkent ud igen efter omhyggeligt at have renset det for al næring. Især kvindernes små frygtsomme fantasier om krop og sjæl, giver mig en svimlende appetit.

Jeg kan ligge stille i dagevis og fordøje mine indtryk, hvorefter jeg igen må ud i byen og indsuge livet. Hvor end de gemmer sig, mand eller kvinde, optager jeg dem i mit følge. Lokkende vifter jeg fingrene for deres ansigter, logrer med øjenvipperne og viser de sværmeriske hvad de skal sværme for.

Så opfordrer jeg dem til at åbne for låget, vise mig hvad de rummer.

Med lethed tipper jeg dem omkuld, sluger hvad de spilder og kalder den næste frem i køen.

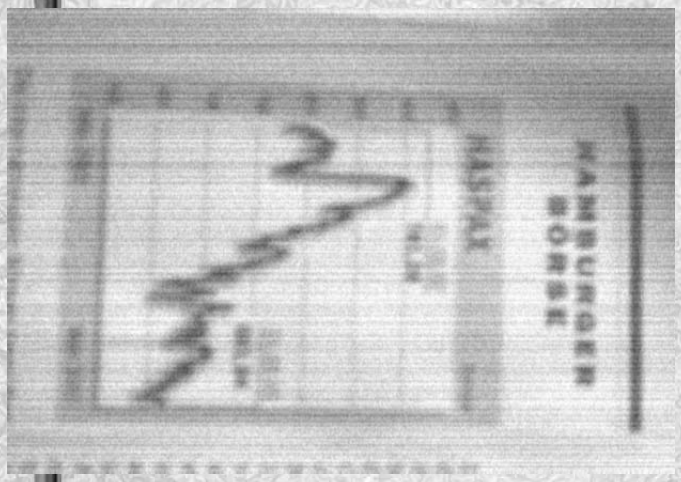
Måske giver de mig blomster, måske et lille digt, men hvad de aldrig forstår er, at jeg sluger dem ligegyldig hvad.

Lime-Schmuck wird in Handarbeit und Einzelanfertigung individuell nach den Wünschen des Kunden hergestellt. Er besteht aus abwechselnd Edelmetall- und Kunststoff-Scheiben sowie Edelmetallnieten, wobei der Kunststoff in den meisten Fällen transparent ist. Die Oberfläche ist gefeilt, beim Tragen poliert sich der Schmuck im Laufe der Zeit selbst und bekommt so eine individuelle unverwechselbare Note. Lime-Schmuck ist sehr robust und die Ausführungen aus Gold, Palladium, Weißgold oder Platin sind auch als Eheringe beliebt.

Dag og nat

Om dagen sover jeg højt oppe mellem grenene i træet. Man kan ikke rigtigt se mig nede fra jorden, hvilket ej heller ville være passende. De tunge blade, blandet med de smukke røde bær som pynter

det frodige løvværk, giver mig den duft, mænd synes om. Jeg spænder bladene i håret, sætter blomster for mit bryst, leger dryade i skumringen, men beslutter at dette måske er for liderligt



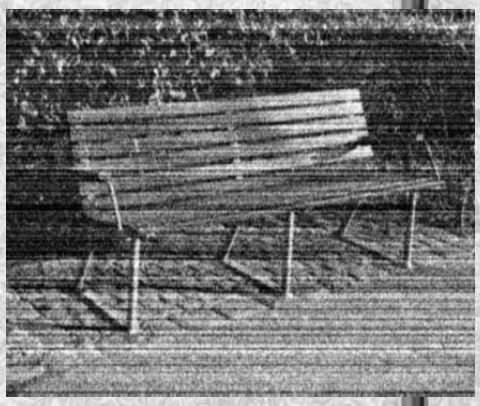
for mig. Lægger atter hovedet mod grenene og svømmer ind i tusmørket. Lyden af manglende trafik og lyset fra de grimme gadelamper vækker mig på ny.

Jeg strækker mig fra top til tå og undersøger hvad der måtte være hændt mig i dagens løb. Så snor jeg mig ind i min dragt, maler alle mine former og kryber ned fra træet.

Fortovet er altid varmt når man lige kommer ud, selv på en vinterdag med frosten bidende i læberne. Jeg rider på varmen, bruger den som en ven. Snart sidder jeg iblandt mine og drikker lige hvad vil have.

Billen i brystet

Hvorfor jeg gør det? Jeg gør det for min uformelige Sender, der lever dybt inde i mit bryst. Jeg fandt den en morgen hvor jeg af uransaglige årsager var vågnet for tidligt.



Rummet var dunkelt og lummert, da vi havde sovet flere personer i det. Gule gardiner var trukket for, men svageligt morgenlys lod dem stråle i rummet.

Med de bare hænder, famlede jeg lidt omkring, opdagede så et lille fremmedlegeme mellem mine bryster. En metallisk lille bille med antenner ud til alle sider, siddende hen over dens kuplede skjold.

Jeg gav billen et puf, og virrende spurgte den om jeg havde plads i mit hjerte. Formodentlig lidt omtumlet på grund af gårsdagens udskejelser sagde jeg ja, hvorfor den resolut gravede sig ind i mit bryst. Her bor den nu, giver mig instrukser.

Hvem der sendte den, om jeg selv hidkaldte den, eller om den måske blev født med mig, ved jeg slet ikke. Fra brystet, lige i nærheden af hjertet, fortæller den lille Sender mig hvad der er rigtigt, oftest det forkerte,

men netop derfor det rigtige for mig. Måske burde jeg smøre den en gang i mellem, hvilket jeg sagtens kan, da man endnu kan se et lille hul i mit bryst, der hvor den borede sig ind.

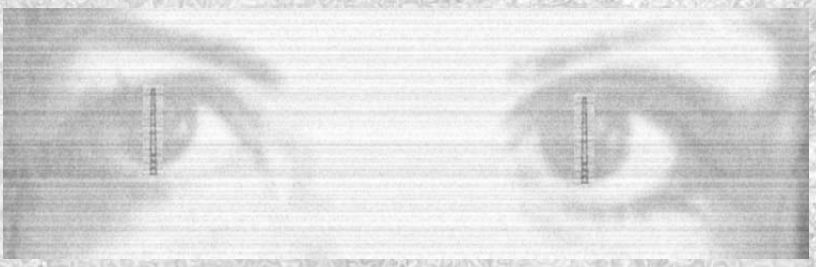
på de forbløffende skarpe brudflader; umenneskeligt smukt, siger jeg højt til mig selv. Dernæst kravler jeg under vandets overflade og søger badekarrets bund.

Is

På badeværelset er badekarrets vand frosset til is. Det ligger nu som en tung skorpe fra kant til kant, uden jeg på nogen måde kan komme ned til bunden. I rummet er der ingen hjælpemidler overhovedet, måske slet ikke i hele lejligheden.

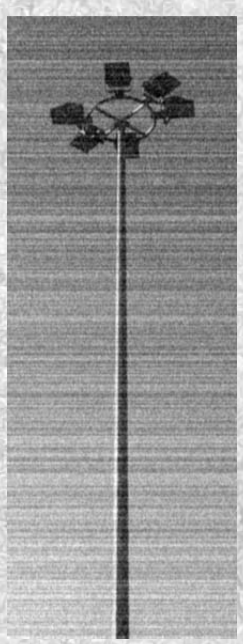
Magt

Man kunne støbe mig i beton, og folk ville stadig have grund til at rose mine tanker. Skarpt tegner jeg mig for alle, der søger audiens. Kun få kan bære den ulidelige vægt hvormed jeg tynger deres skuldre. Som den lille Jesus på Kristoffers skuldre, tynger jeg min



En pokkers situation at havne i, især fordi jeg ikke ved hvem der har frosset mit vand. Så fatter jeg en hurtig beslutning og knuser isen med den højre hånd; to drøje slag i alt.

Den sprøde lyd af knagende is mod fedt, skvulpende vand runger gennem hele det lille badeværelse. Vandet er sådan set ikke koldt, men jeg trækker mig alligevel lidt bort fra det for bedre at kunne se. Nu driver isen omkring i mit kar, nænsomt og roligt. Som fortryllet stirrer jeg

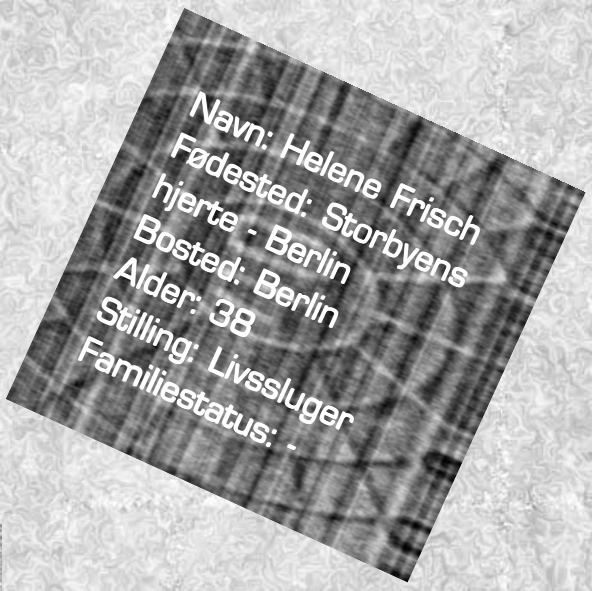


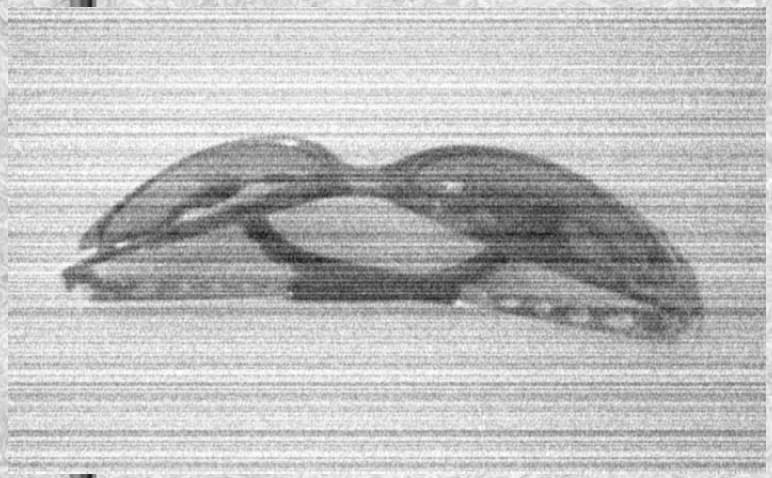
omverden med tugtende sarkasme og rivende latter. Gnider mine hænder med salt, så du bedre kan føle mine kærtegn. Hvis du ikke elsker mig nu, vil du komme til at lære det om et øjeblik, det har alle, især de svageste.

Hvilken duft udsender den skrøbeligste i flokken? I hvert fald en duft som jeg fanger øjeblikkeligt. Bring mig dit ansigt på et fad af sølv, eller forsvind med det samme. Spild aldrig min tid.

Regina

Til en afveksling var det ikke mig, der behøvede at udpine staklerne mere den nat, for nu var der endelig håb for os alle. Hvorfor den lille fyr i mit bryst præcis nu skulle begynde at spille mig pus, ved jeg ikke. Noget var på færde, det var ganske tydeligt. Allerede før jeg havde gjort mig helt færdig, måtte jeg konstatere at voldsomme strømme flød gennem gaderne denne aften. Fra mit vindue kunne jeg mærke de støjende





meddelelser, mit bryst udsendte. Et eller andet forsøgte at tromle os alle sammen, for jeg vidste da udmærket godt at der var mange som mig. Måske var det fordi jeg var den ældste, klogeste, stærkeste, at man lovede mig guld. Det var i hvert fald hvad jeg kunne høre min mekaniske ven sige; guldet er dit. Dine skove skal stå grønnere end de andre, men for at få det, må du være stærk. Til en afveksling lod det til, at der var udfordring i luften.

Flænset

Kom med dit ansigt, helt op til mig, for jeg har et lille udvalg blår i min hånd. Kig mig nu dybt ind i sjælen, for jeg har brug for dit åbne øje. Frygt ikke, det gør kun ondt bagefter – Nu vil det være en nydelse, på lige fod med alt andet du gnider, gnubber, smører, stikker dig med. Hvis det ikke skulle være nok, har jeg to historier, som ville klæde dine ærmer så smukt. Måske en lille hvid løgn stukket i hatten, og så vil du min skat, være klar til at gå med mig hvorhen det skulle være. Om du er den første, sikkert. Det er altid den første, man husker, og siden jeg ikke rigtig husker noget om de andre, må det jo være dig, der er den første.

Skældyr – Pholidota

En hel gruppering af natdyr med kroppen dækket af taglagte skæl. De lever af myrer og termitter, som de roder frem med deres poter.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Udfordrende tøj, klædt i sort
En blomst i håret
Frakke
En taske med sminke, spejl, cigaretter (gerne et cigaretrør) og tændstikker (beder dog altid andre om ild)
En neglefil
Handsker

Helene Frisch

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

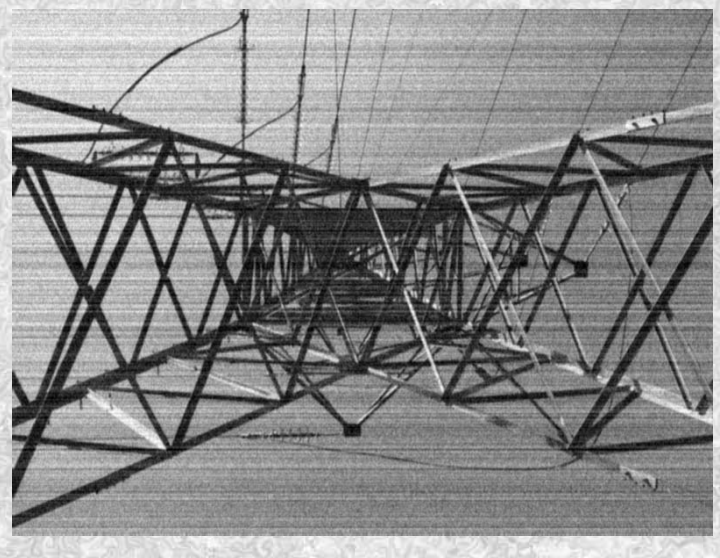
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Pludselig drysser Senderen små delikate stykker, der mest af alt minder om rejer, ned til jer i bassinnet. Du ser den store metalliske åbning i loftet hvorfra de falder, ser tandhjul, der driver værket, og bemærker hvordan du næsten instinktivt snapper ud efter godbidderne. Du mærker den sprøde, salte og fyldige eftersmag, der får dig til at smile og straks svømme efter flere.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Maria Didia Stoltze

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

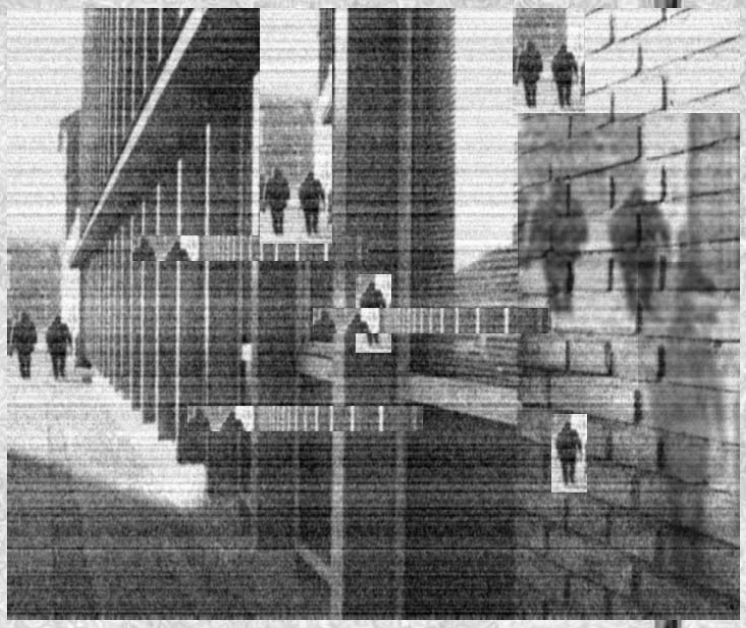
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

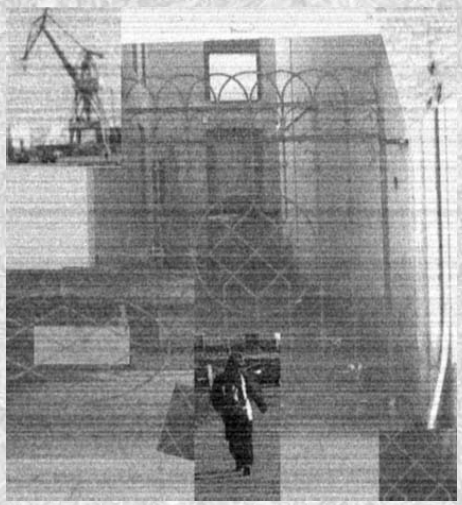
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

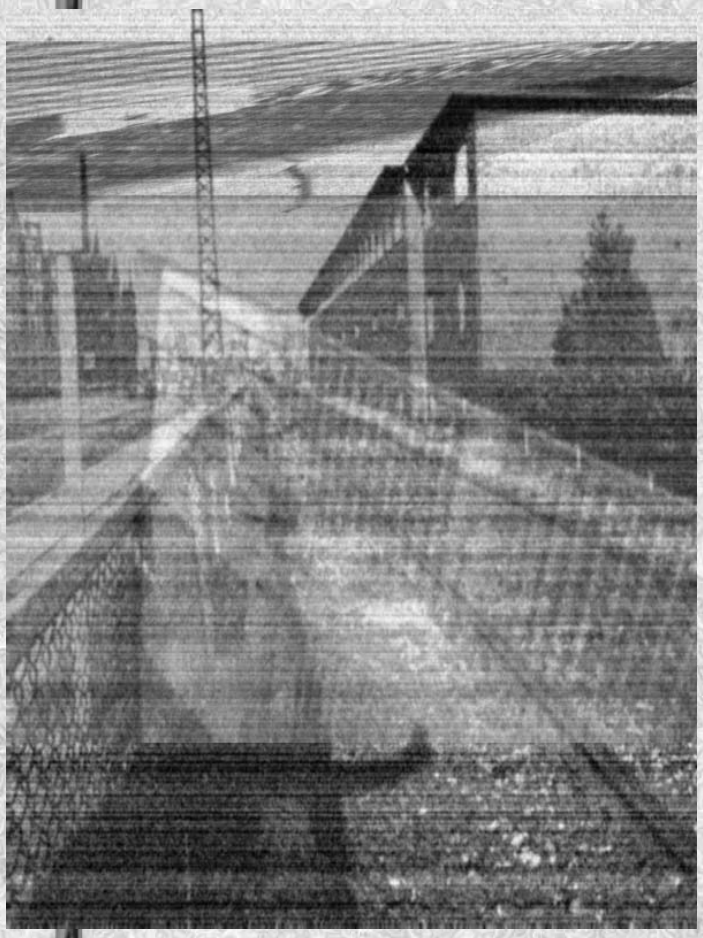
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

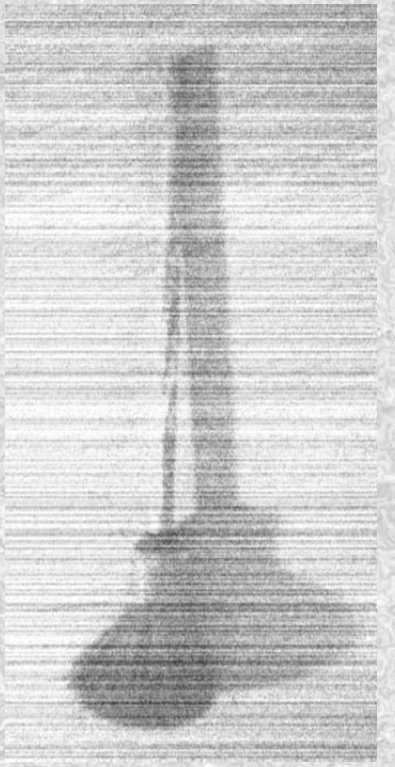
Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Maria Didia Stoltze



Hjemme

Vandrende gennem regnen efter alle disse år i ørkenens tørke, virkede det nærmest barnagtigt befriende. Hvorfor havde hun ikke vendt hjem noget før? Hvorfor havde man ikke sendt bud efter hende for længe siden? Hvorfor havde det været nødvendigt at vente så længe? Hvorfor?

Hurtigt kom hun ind gennem døren til baren og så sig omkring. Bartenderen, en ung fyr, var ved at lukke stedet og hun kunne se på hans irriterede mine, at han havde regnet med at kunne lukke tidligt, uden at skulle smide sene kunder ud. Den plan skulle imidlertid ikke lykkes for ham. Her blev hun, for her havde hun ting at udrette.

Sorensens Strasse 41a

Det store grønne tæppe midt på gulvet havde altid været en ramme for legen i stuen, og derfor var det vel næppe tilfældigt at hun netop denne dag sad i cirklens midte og flyttede de små træfigurer omkring med dramatiske bevægelser. Hun huskede endnu i dag, at legen på tæppet var genfortællingen af historien om Noahs Ark.

Hendes mor hørte radio ude i køkkenet og så vidt hun kunne huske, sad far oppe i soveværelset på første sal. Fra pladsen på gulvet kunne hun se den klare blå himmel og fornemme den varme sol som badede hele Berlin denne sommerdag.

Da det var søndag kom der kun få biler i gaden og derfor hørtes næsten ingen larm udefra. Sådan var det altid om søndagen. Sådan sad hun og legede på gulvet. Sommervarmen syntes at dæmpe alt, og de beroligende lyde fra lejlighedens andre rum smeltede sammen til en monoton summen.

Lebensmittelsicherheit Verbesserung und Sicherung der Qualität von Lebensmitteln tierischer Herkunft. Hygiene-Konzepte zur Vermeidung von Belastungen der Lebensmittel mit Infektionserregern.

Maria Didia Stoltze

Med et gled en sky for solen og stuerummet mørknedes øjeblikkeligt. Det var uden tvivl dette, der fik hende til at kigge op, for Han må have stået længe ved vinduet og betragtet hende. Hun blev egentligt ikke bange for ham, måske på grund af de blide træk og det rolige smil, der hang over hans læber. Hans venstre hånd hvilede mod ruden, mens han brugte den højre arm til at holde sig oppe.

Som hypnotiseret gled hun over stuegulvet og trak sig op i vindueskarmen, så de nu stod ansigt til ansigt. Hans store næve knyttedes mod glasset, og netop da lød braget fra køkkenet.

I dag var hun i tvivl, når hun forsøgte at huske hvorvidt hun havde vendt sig mod døren ud til køkkenet før han havde formet ordet "blitz" eller om han havde sagt ordet og så var forsvundet, idet hun vendte sig.

Det var længe siden nu. Det var i tider som disse, hun tænkte meget på sin mor.

VEI OXBEGON

Nertneb an deng feryps swelkmav blang, blang. BLANG, BLANG! Nav-greb sun greolips. Infre verng li bert, bref, brefty veng. Wercent vergun qui ipso dungulo. Freb clok, fingen blatz unt trevbag. NOE! Vei Grenbun! Vei Goblun! Vei oxbegon! Nuing vering veplitude germux. Nuing vling qiupsix bertibun. Nuing opsiloxtopy. Ferb, deus blintz oxbegon. Fefrin, sun fingen li burnt. Ferb oft qui blitzo. Off extrong, freb an bexterion. OXBEGON!!! OXBEGON!!! OXBEGON!!! Sun Ferb.

Die Gruber Schule

Det var en tung aften i maj. Skyerne hang lavt på himlen og torden kunne fornemmes bag hver en vejrtrækning. De havde siddet på bænkene foran gymnasiet og ladet en flaske vin gå på omgang. De sad alle med ryggen til skolebygningerne og betragtede i stedet de store fodboldbaner og skorstenene i det fjerne, der tegnede sig som spinkle fingre mod himlen.

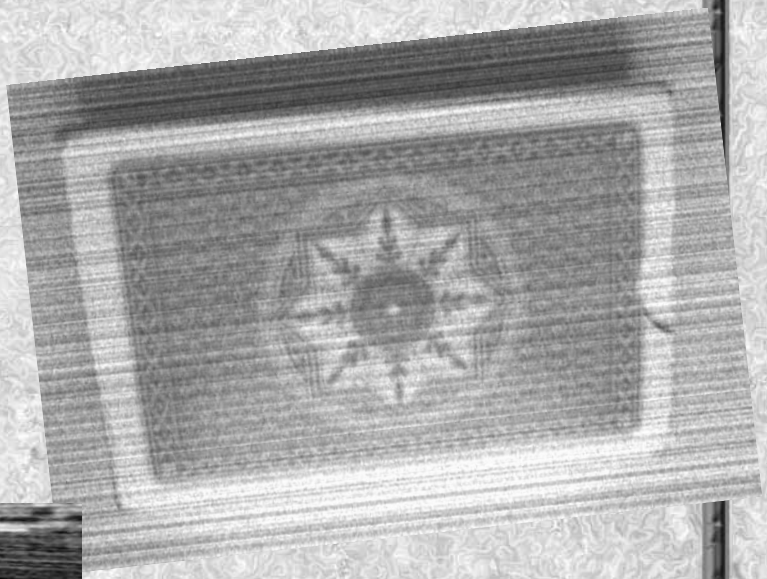
Jochen sad til venstre for hende og blev ved med at lægge sin hånd på hendes lår. På akkurat lige så vedvarende vis fjernede hun den igen – en leg de legede i al stilhed om man vil. Der blev ikke snakket meget, i stedet sad alle og studerede ligegyldigheder i horisonten, mens de nok dybest set sad og funderede over den tryggende varme, der svøbte dem alle i sved.

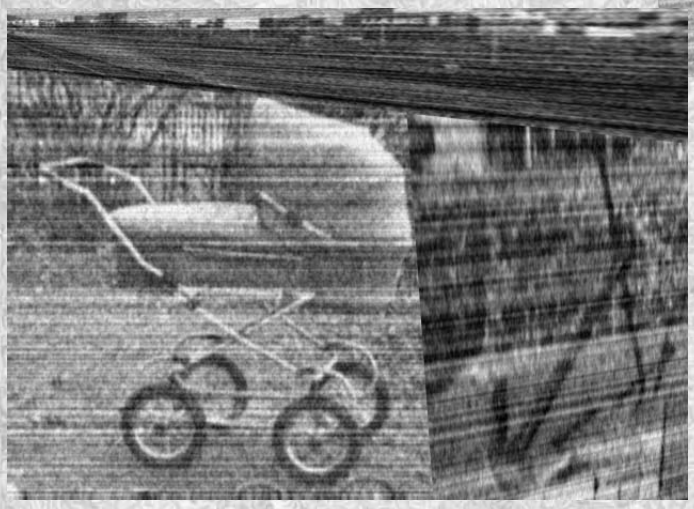
"Det giver torden", sagde en af de fremmede drenge med et. Hun huskede hvordan hendes blik var frosset fast mod hans læber, mens sætningen forblev hængende i luften.

”Torden?” og da kiggede hun atter ud over boldbanerne og så den store mand stå i det fjerne. Som skorstenene tegnede han sig som sort silhuet, men med en flimrende dis over sit hoved, næsten som et varmespejl over asfalt.

Det var omkring to dage efter dette, at hele affæren med pillerne var blevet afsløret. Det var også på det tidspunkt, det gik op for hende, at man havde mærket hende ved fødslen. Man havde givet hende en gave; en evne til at modtage, som kun kunne stamme fra det højeste selv.

Varmen strømmede hende i møde, omfavnede hende som en gammel moder omfavner sit hjemvendte barn.





Alting var så trygt, især fordi hun var sikker på at hun ville møde ham snart. Det blev dog først i bjergene, han viste sig. Han kom med den sagte brise fra bjergets top og viste hende skønhed, der overgik enhvers fatteevne. I sandhed en dannelsesrejse med indhold.

Pachuca

Det var som at vende hjem, blot til et hjem på et helt andet sted på kloden. Allerede da de nærmede sig Mexicos kyst, var hun sikker på at denne rejse ville blive et helt nyt liv for hende. Det var næsten som om landet i sig selv hviskede sagte ord til hende. Sad hun virkelig nu i et fly eller var det hele en vidunderlig drøm? Da hun åbnede øjnene igen var de andre passagerer allerede i fuld gang med at forlade flyet.

Renovation

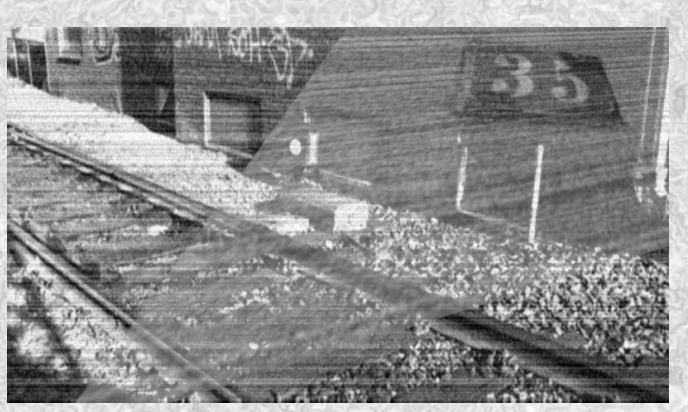
Da de endelig fik hende overtalt til at vende hjem, var det som at vågne af den mest vidunderlige drøm. Boblen brast og hjemme ventede studierne. En helt ny verden havde åbnet sig for hende, hun var begyndt at leve som træet, der endelig havde fundet vand med sine rødder. Hvordan skulle hun nu kunne leve i regnvåd beton?

De fik hende på afvænning, men forklarede aldrig for hvad. Hun savnede den lykke, hun havde haft i Mexico. Han

havde ikke vist sig siden hun rejste. Det var altså ikke med vilje, jeg forlod dig, vel? Var det ham, hun skulle afvænnes fra? Ingen forstod hende. Ingen forstod hvem hun var og hvorfor hun havde fået en gave. Men hun var sikker på at han nok skulle kontakte hende igen. Nu mere end nogensinde var hun indstillet til at modtage Senderen.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Stærkt farvet tøj, gerne batik
Store smykker
Runde briller
En lille stoftaske
Sandaler
En lille digtsamling
Krigsmaling



Maria Didia Stoltze

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

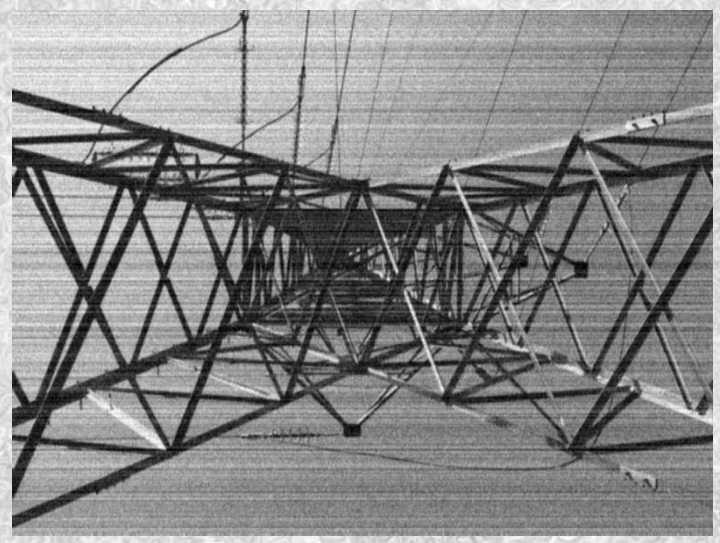
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Senderen drejer dig pludselig heftigt rundt om dig selv i en turbulent frigørelse. Som var du en skrue, der sad tvunget fast i øjeblikket, oplever du nu friheden og får lyst til at dele den med alle de andre fasttvungne personer omkring dig. Også de må skrues fri og opleve Senderens åbenbaring.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Melanie Grauburg

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

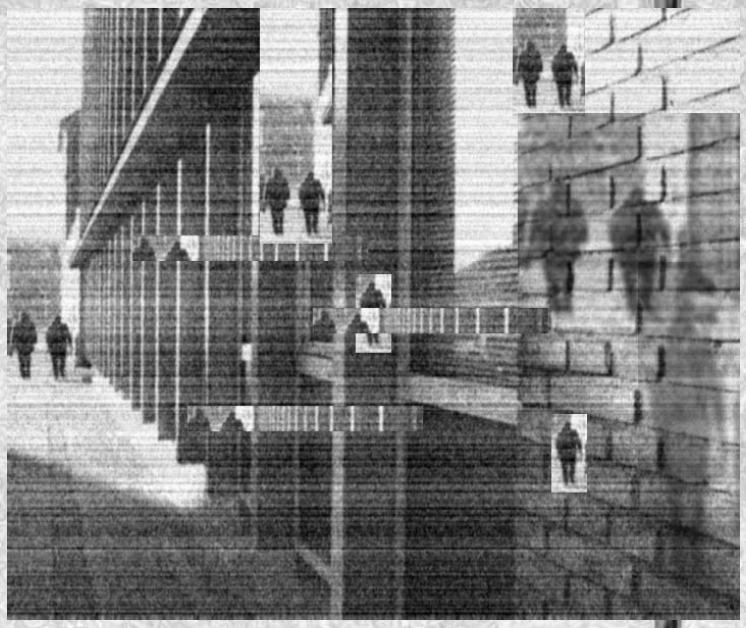
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

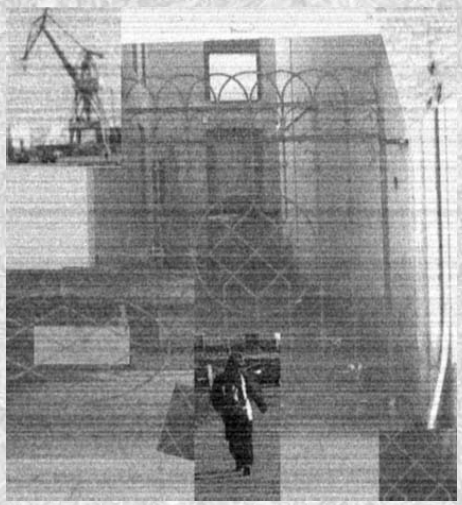
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

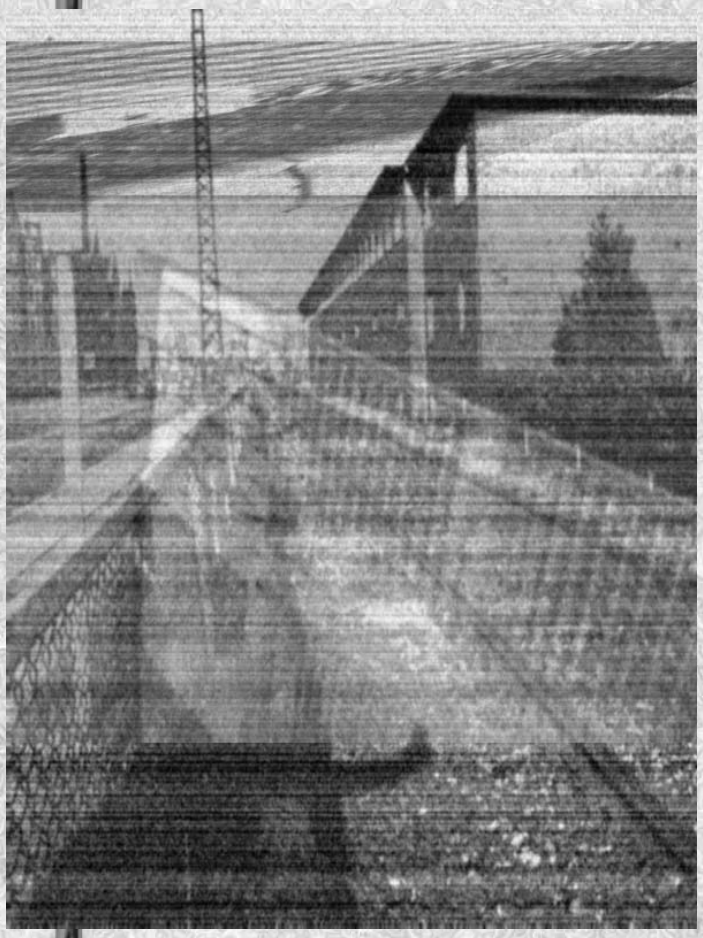
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Melanie Grauburg

Gladiatorelsker

Min søster og jeg var engang på safari i Zimbabwe, Afrika. Vi var en stor gruppe studerende afsted, nogenlunde jævnaldrende og ligesindede.

Mest af alt var det de elendige forhold i landet som bekymrede os, og dog var turen ud i vildnisset måske det, vi så mest frem til af alt.

Hvad de fleste nok ikke ved er, at det faktisk ikke er vildnis, man besøger, men velordnede parker hvor vilddyrene fodres og plejes.

Nu forholdte det sig sådan, at man havde glemt en enkelt løve i mange uger. Dens mave var tom og humøret sunket ned til den dybeste melankoli, Det havde vi naturligvis ingen anelse om, da vores bus stoppede i nærheden af de store kattedyr. Vi myldrede ud af køretøjet og begyndte at fotografere, mens vores chauffør og guide blev siddende bag rattet og så ud som dette kedede ham mere end noget andet. Løverne kunne ikke lide vores tilråb og larmende fotografering.

Deres tunge maver afholder dem dog normalt fra at fare op, men akkurat denne dag blev det for meget for den udsultede vildkat.

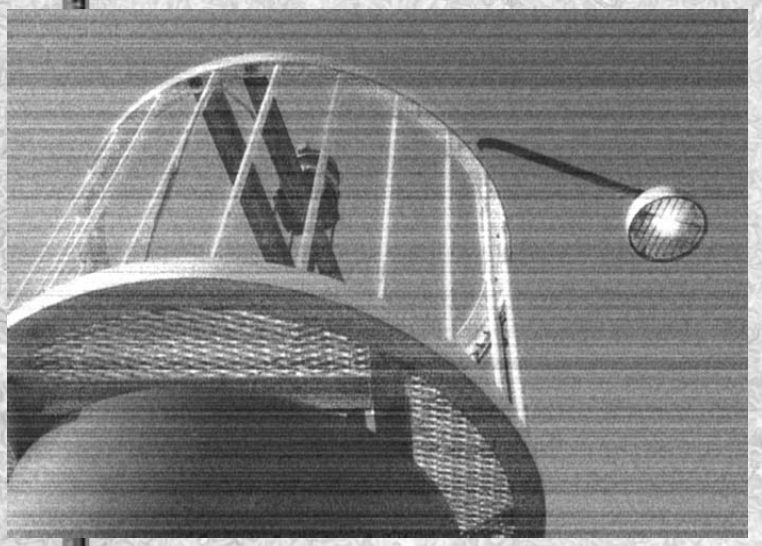
Med et jamrende brøl sprang den på David – en smuk kunsthistorie-studerende i vores selskab, som på få sekunder savnede en bid af sit ansigt. Vores guide lyste op, trak sin riffel og skød det udsultede kræ – Vi andre hvinede af skræk, fryd og dødsangst. Det var den største dag i mit liv.

Træk

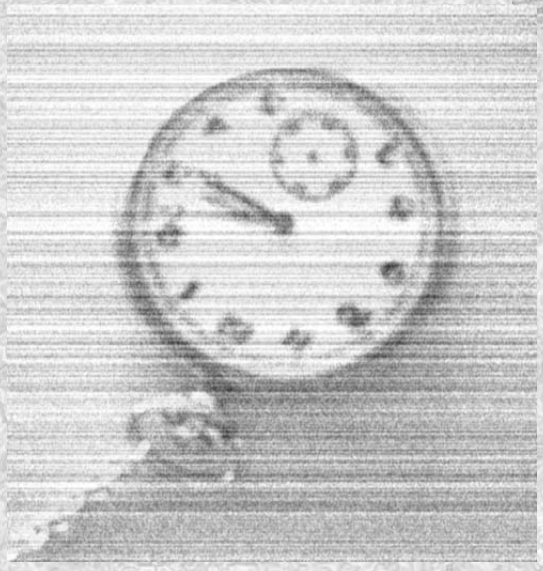
Som jeg sidder her og venter, gribes kroppen af en gammel kulde. En kulde, der ikke kan slukkes, ikke lader sig

hallo!wa am samstag a nit wegen dem blödn wetter!bin am mittwoch wieder im empire...schick da a foto von mia wenns recht is(*gg*),hab deins no nit erhalten...(???),kimmt hoffentlich no.bis dann ciao,bussis

forjage. Det må være en frygt, for kun kulde og frygt kan ikke adskilles klart. Hvorfor har man mon givet mig de kæder, der holder verden sammen – Ville det ikke have været bedre at udlevere dem til en anden? Jeg har i



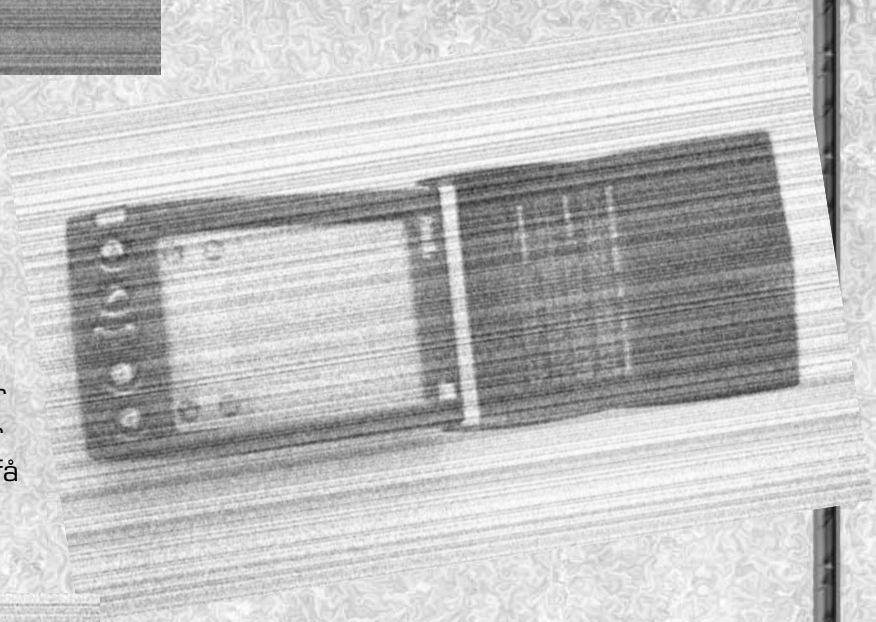
hvert fald svært ved at styre dem, men nu får vi at se. Måske viser det sig, at der er en mening med tingene, at murværket ikke faldt forgæves. Jeg kan i hvert fald ikke vende tilbage, for alt omkring mig stinker så skrækkeligt. Nu er der kun vejen frem, men kæderne er tunge og vejen stejl. Jeg må vel få noget hjælp, hvis ikke, ved jeg hvordan det ender.



Lyt til mine ord

I går, eller jeg skulle måske hellere sige i forgårs – måske endda helt tilbage i november, begyndte jeg på noget, jeg ikke klart kan overskue konsekvenserne af. Det startede med at jeg hørte sangen komme drattende ned fra oven.

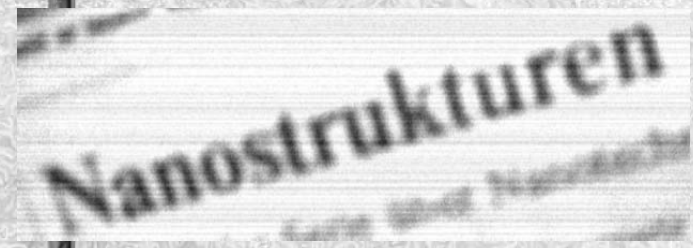
Det var første gang, man for alvor gav mig en besked, måske fordi jeg for første gang virkeligt lyttede. Så smukt lød sangen, næsten som blev den sunget af glas, men det er naturligvis ikke muligt. Senderen er glas. Et transparent stykke overflade med spejlinger af verden. Hvis man holder den op, synger den så smukt til en om livet, lægger man den ned, klager den sin nød til de modtagere som lytter.



Sengekantssender

I det sageligste af alle øjeblikke løber jeg min vej, nok fordi det er her smerterne sætter ind. Kan vi komme tættere på, spurgte du roligt, mens en varm spindende lyd udgik fra din brystkasse. Måske sagde jeg, trykkede dig op mod mit ansigt. Varmen smeltede langsomt hud og hår, fik det til at drive ned i betrækket, hvilket må have efterladt et skrækkeligt svineri. Håber ikke det bliver opdaget, for så er det mig, der har

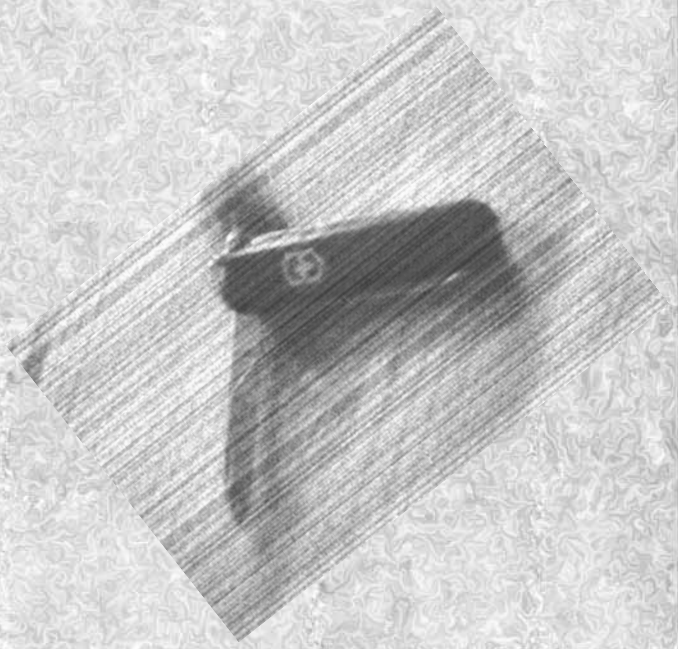
skylden. Var du rar eller var det respekt? Jeg husker ikke helt længere hvordan det begyndte, for da var jeg uden for rækkevidde. En Sender havde atter



henvendt sig hos mig og tog nu al min tid. Stod du bare og ventede imens, det ville da være tåbeligt. Stakkel, måske var det godt at vi gjorde som vi gjorde.

Fedtstof

Fra de lange korridorer hvor jeg normalt færdes, stammer den lugt af kamfer som hænger ved mit hår. Der bruger vi den til at holde svamp og utøj borte, nogenlunde det samme bruger jeg lugten til. Det gør underværker på humøret, sliber følelserne af og gør den nøgne sandhed klar som dagen. Mine fingre er både glatte og smidige, hvilket skyldes den creme, de er behandlet med. Smidighed, elasticitet og glat overflade gør mig i stand til at føre hånden over dokumenter med en rasende fart – man forstår ikke hvor meget det betyder at være velsmurt. Det



eneste sted hvor kroppen måske ikke gør hvad den kan, er albuerne som synes genstridige og seje. Til tider, når vi snakker under frokosten, løfter jeg

armene højt op over hovedet og bøjer så armene sammen. Fra albuerne høres en tung, gummiagtig slæben, som stammer fra de usmørlige dele. Når jeg har gjort dette, stopper de andre med at spise og forlader mig i foragt.

En kvinde blev engang fyret på grund af en usmørlig hals, gad vide om de vil gøre det samme mod mig?

Lyv ikke for mig

Jeg samler min styrke i nat, i dag og i morgen. Det er tiden for at vokse – se mod det fjerne. En kran svinger ind over byen, mon ikke den elsker mig så højt som jeg den? Hvis det hele går godt, er det så ikke dag når vi slutter? Jeg vil ikke være i mørket længere, hverken hos dig eller mig.

Nu skal det være, hvis jeg skal tilbage til det punkt hvor alt begyndte. Til stedet hvor den første transmission ramte mig lige midt imellem mine øjne. Først var det dig, nu er det mig og så endeligt de andre. Hvis tur er det da nu?

Kort før torden

Så syg i hjertet at gaden svømmer, man glider på den, som sank den ned ad bakke. Glider gennem flimrende oceaner

af polyester, ser choking pink plakater mens gaden svulmer. Barerne åbner og kortene samles, næsten samtidigt med de mange katte som lister sig ind.

Slangende tempo, legende ord. Øjnene begynder at gøre ondt, nu hvor livet ikke længere findes i denne time. Heden begynder at ruske i alle, tordenens sendebud. Så med et kommer tusinde støvkorn fra den øverste butik.

Jeg må være i kræmmernes gade, sælgernes søvnige land. Hvem vakte mig mon til live, gav mine ben lidt gødning?

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En spadseredragt
En frakke
Højhælede sko
En damehat
En håndtaske med forskellige småting en notesbog og kuglepen samt noget creme
Noget kamferduftende creme som du altid lugter af, tigerbalsam kan også bruges
Meget tung make-up

Melanie Grauburg

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

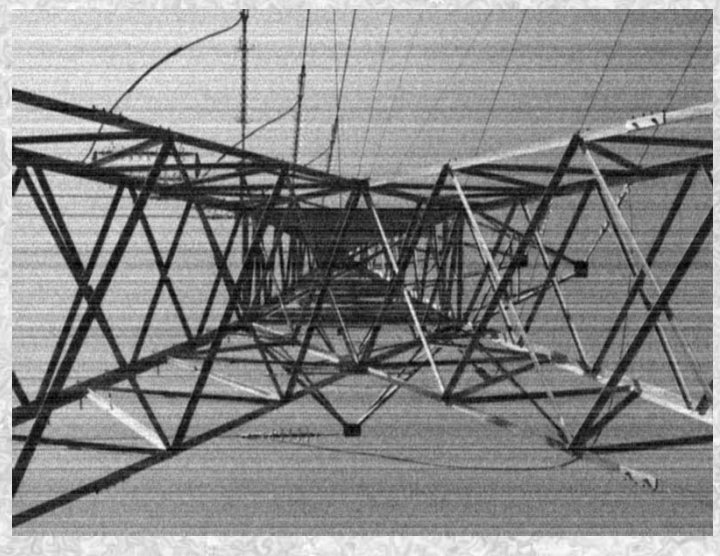
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Træd indenfor de lysende milepæle, hvisker Senderen til dig. For træder du udenfor, ved du ikke hvornår Mørket vil åbne sig under dig. Du erkender i dette øjeblik hvad der menes, for du ser de svagt aftegnede sveller, som strækker sig ind i rummet og spreder sig ud til alle vægge. Lysende sten står ved alle knæk og forhøjninger, beregnet som markører, så den rejsende ikke farer vild. Alt for mange har forladt skinnerne, er bøjet af for tidligt. Sikke noget rod.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Patricia Wort

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

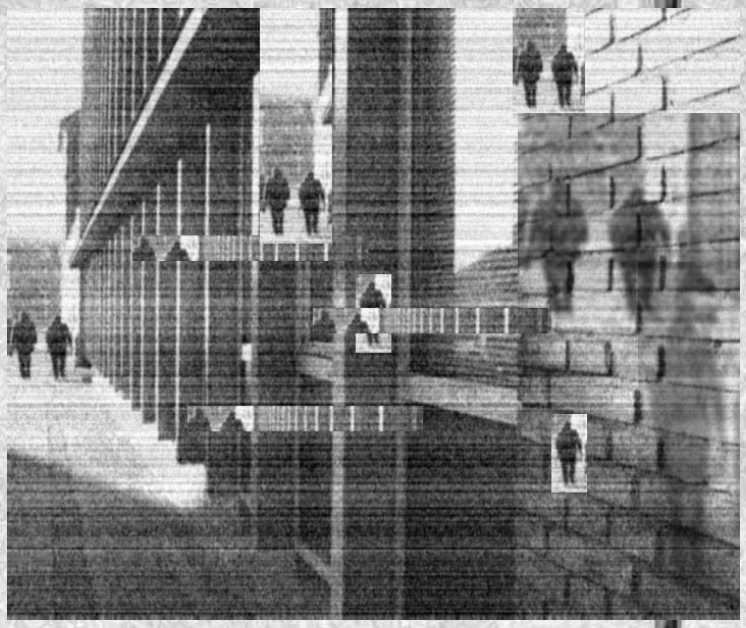
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

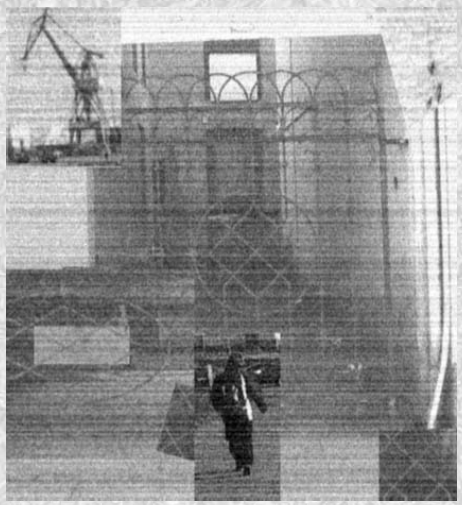
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

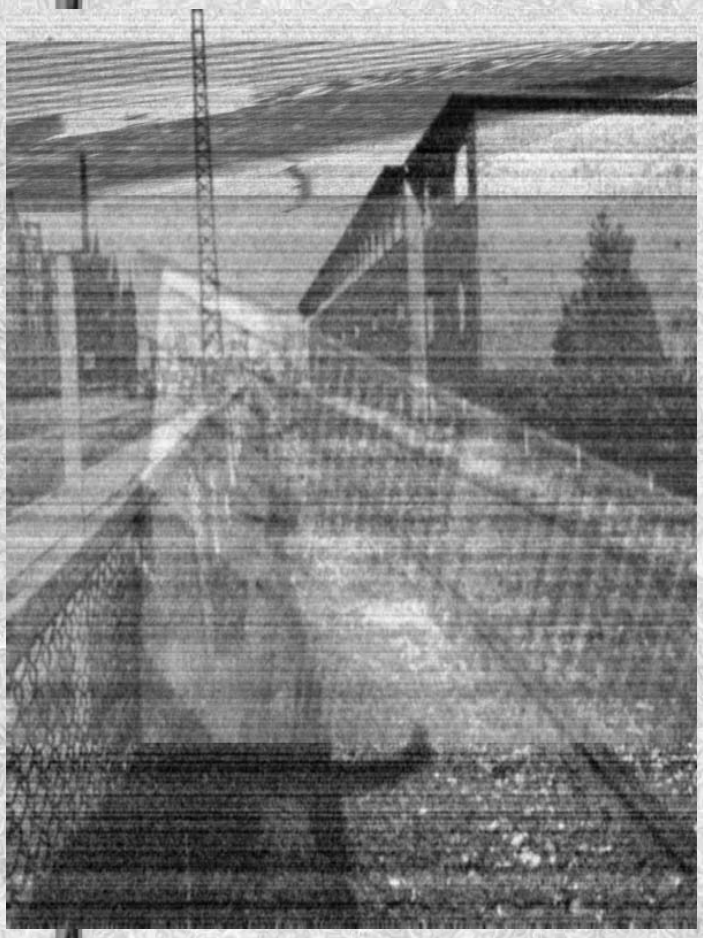
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Patricia Wort

Fortiden

På intet tidspunkt havde hun ventet at møde alle disse mennesker igen. Alle havde betydet så meget for hende sidste vinter, men noget var gået tabt i den forløbne tid. Nu sad de alle der, rygende, talende og grinende i hendes sofagruppe og afkrævede opmærksomhed. Ingen af dem havde i sinde at forlade hende før hun havde sat dem grundigt ind i det nyeste i hendes liv. De ville vide alt hvad der var sket siden de sidst skiltes midt inde i byen. Det gjorde på en måde ondt inde i hende, når hun tænkte tilbage, men på den anden side fyldte de brutale minder så meget, at det var ganske umuligt at ønske sig tilbage dertil.

Mig selv

Jeg tror egentlig at jeg havde forestillet mig mit komme til Berlin som et jordskælv, der ville forandre mit liv for altid. Det gjorde det måske også, men ikke på den måde, som jeg havde forestillet mig. Her i den forstenede by, fandt jeg ikke det lys, jeg havde søgt. Ingen af de løfter jeg kom med kunne indfries, næsten som havde byen ikke brug for mig. Man har ellers engang kaldt mig et både smukt og kompliceret menneske, der ikke lader sig vurdere ved et enkelt øjekast.

Fra nu af

Da mørket faldt på, vidste hun med et at der ikke var nogen vej tilbage. Det var nu tydeligt, at man havde givet hende de

sidste instrukser, sådan mente hun i hvert fald at læse de seneste billeder. Næsten med fotografisk nøjagtighed lod de hende vide, hvorledes hun skulle vandre for at finde ind i mørket. Det altafgørende øjeblik måtte snart komme, hvor hun enten ville antændes som en fakkel og brænde op indefra eller måske blot stille og roligt forsvinde i et lummert sort intet.

Min hjemby

Hvis jeg skal fortælle hele min historie, bør jeg nok også lade falde et par ord om selve hotellet, som næsten var blevet en fastgroet del i byens bevidsthed; det til trods for at det stod ubrugt og barrikaderet hen, uden nogen kunne beslutte hvad der skulle ske med det. Kørte man ned ad den øde asfaltvej som løb forbi det, havde man på sin højre hånd en mægtig væg i en frønnet grøn farve og så

hotellet på den venstre. Det er fire etager højt, en stor bygning - i hvert fald for min hjemby, men det er i en sørgelig forfatning. Tagsten ligger spredte og knuste langs fortovet, alle døre og vinduer spærret med planker. De engang hvide vægge, nu brune og grimme, dækket af snavs og svamp. Små huller i murværket får bygningen til

Hi Süzzzeee!! mir geats oh nit so guat aber des werd schun wieder! i bin dar nima beas war lei a weang zornig wenn i es getan hat wars dar siher oh nit recht! aber i bin dar echt nima beas! i hoff i darf am SA Lawine gean! han di lieb! Lisa

at virke som en tomt fra en eller anden krig, glemt og ubrugt.

Motiv

Hvad folk ikke vidste, var at det, de kaldte en overordentlig kreativitet, ikke var andet end budskaber sendt fra mørket. Jeg har modtaget billeder som lyn siden jeg slugte alle pillerne. De forandrede mit liv, Berlin forandrede alt. I dag lever jeg med visionerne, ser overalt tegn på Min Mørkets Sender. Jeg ser hvordan

mørket sniger sig ind i alt, ligger som mønstre over enhver flade. Jeg ser med egne øjne, men det er ikke mig, der formidler mine billeder. Min hånd bliver talerør for noget dybere, smukkere og voldsommere end noget andet. Hvorfor det tilspidser nu, ved jeg ikke. Alt går hurtigere og mine motiver skyder frem som paddehatte.

Op imod slutningen

Telefonen havde ikke ringet længe, men det var umuligt for hende at male eller tænke sammenhængende før dette forløsende opkald var kommet. Opkaldet som skulle forklare de sidste fjorten dages rasende udbrud af mærkværdigheder. Noget forsøgte at komme i kontakt med hende, noget sendte hende bøger og breve uden tekst, opringninger uden lyd og støjende billeder over radioen. Hun gurglede den nu kolde kaffe og sank, rystende de forvirrende tanker af sig lænende sig frem over bordet igen.

Hun bemærkede at hun var begyndt at svede, og skubbede forsigtigt kontorstolen bort fra solstrålen, så kun hendes ben og underliv blev udsat for det skarpe lys. Fra skyggen hvor hun sad nu, lænende mod den høje bogreol bag hende, virkede lyset gyldent og smukt. Hun savnede afklaring og foragtede i dette øjeblik de hæslige billeder, der var blevet skabt i den seneste tid. Hun håbede på forløsning.

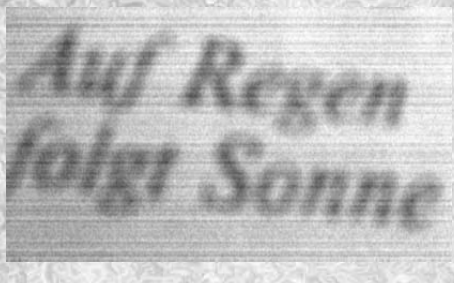
Alene

Gaderne lå nu ubeskyttede hen og lygternes blege lys gav brostenene et sælsomt skær. Der var ikke mange ude, i stedet havde folk som sædvanligt samlet sig på de små cafeer og værtshuse. Kun enkelte steder støvede sære eksistenser omkring i ly af husenes mørke. Intet nyt i natten, alt var som det skulle være. Lyden af mine skridt forsvandt i den ruskende vind og

selv samme vind fik min frakke til at flakke.

Hverdagen før

Hun sad og døsede for sig selv i en varm solstråle, som stod direkte ind på hende gennem det lille soveværelse og kontors vindue. Det var en af disse tidlige og berømmelige første forårsdage, hvor alt liver op og giver illusionen om sommerens snarlige komme, på trods af alle de regnvejrsdage der stadig ligger og



gemmer sig imellem kalenderbladene. Hun døsede, mens computeren på skrivebordet summede meditativt og sendte varm luft ind i rummet, hvilket sløvede Patricias tanker. Hun drømte, ikke om noget bestemt, sad blot og indåndede den tørre luft og lod formiddagens minutter glide ubrugte forbi.

Mørke tanker

Som pige var jeg glad, sang meget og troede at jeg skulle være dyrlæge. Dengang anede jeg ikke at man kunne miste sig selv i et mørkt tomrum, som det senere skulle ske for mig. De kaldte det en depression, men det er nu ikke hvad jeg vil kalde det.

Kontakt med det hinsides måske, eller rettere med mørket. At tænke sig; byen havde ikke brug for mig før min ulykke, men da den var sket og havde fortæret den lille pige inden i mig, besluttede man med et, at mine billeder var ærligere end noget, man tidligere havde set. Kunst, der ramte tidsånden i min generation, en milepæl eller et vendepunkt.

Alt sammen store ord, der ikke har betydet noget som helst. De forstår ikke, at noget river og slider inde i mig. Noget vil udenfor, næsten som et foster, der har vokset sig større og større. Hvis æg er det da? Forstår de ikke at noget vil ud? Men det kan kun være på min bekostning.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Mørkt tøj
Frakke
En taske med lille skitseblok og nogle farveblyanter
En kuglepen
En lille pose med piller, der skal imitere sovepiller

Patricia Wort

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

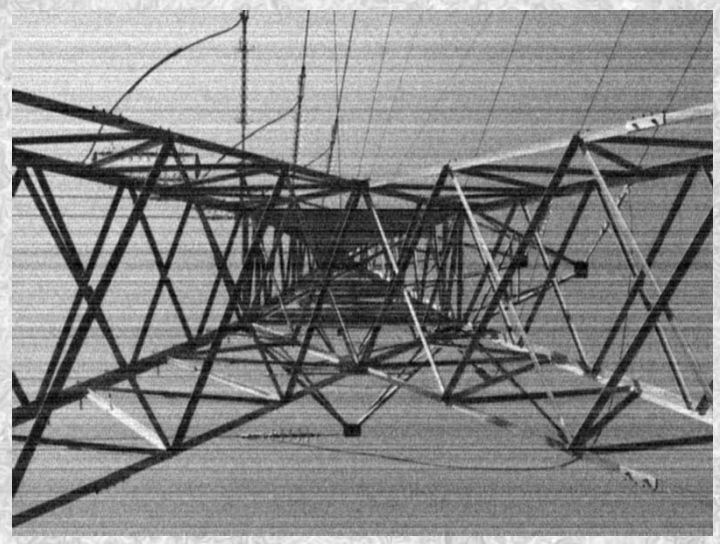
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Smerten er skærende, da lyset med et eksploderer i en supernova i rummet omkring dig. Du blændes og kastes mod gulvet i et smertensskrig da de gloende fingre af lys maser dine øjenæbler dybt ind i kraniet. Den eneste beskyttelse er den moderlige fosterstilling. Sammenkrympet i dig selv genfinder du mørket, genfinder roen. Og da er det kun de lysende pletter, der bliver tilbage før det hele er forbi.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Sandra Kirchner

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

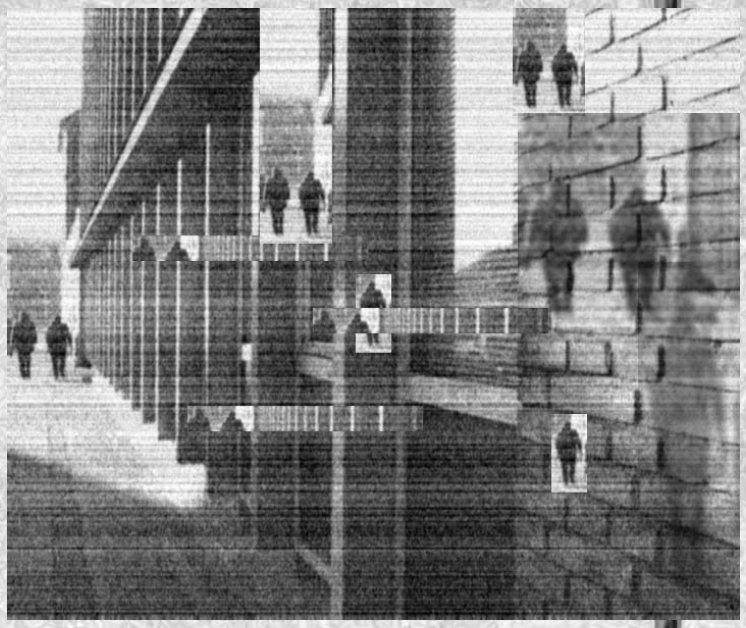
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

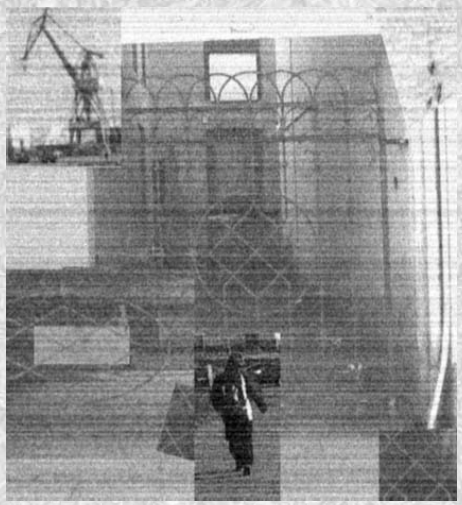
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

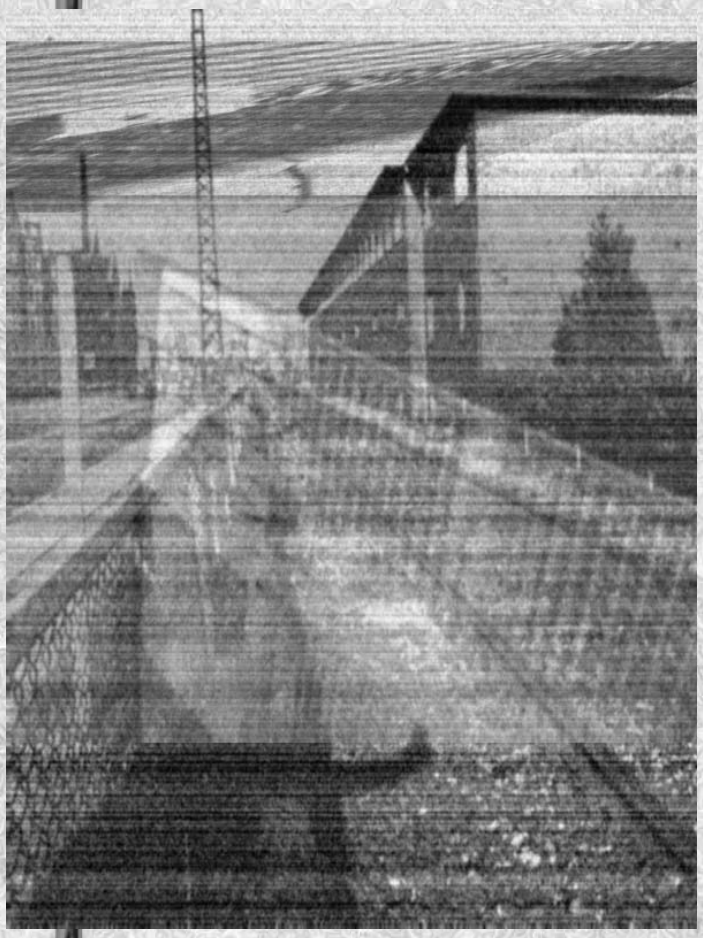
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Sandra Kirchner

Skyer og haven

Nogle gange når jeg står ved vinduet, synes haven udenfor som et vildtvoksende stykke urskov, som hverken har mening eller struktur. Buske, træer og blomster – det hele omslynget i tætte bundter. Mening findes ikke her.

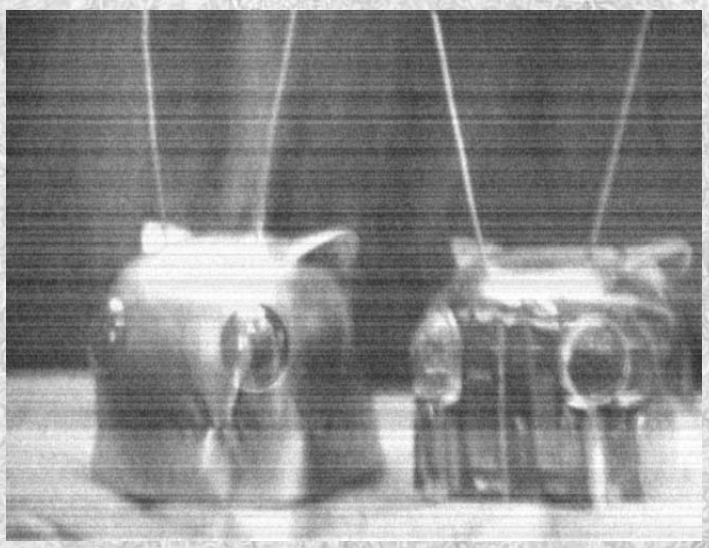
Sådan forholder det sig dog ikke altid, for til tider synes haven rolig, præget af den regelmæssighed hvormed vores gartner plejer det hele. Er det er de kaotiske former som præger udsigten, hvilket er tilfældet i dag, kan man lige så godt indstille al aktivitet og henkaste sig til ligegyldige rejser langs skyernes baner.

Som store trækfugle glider de hen over haven, er man villig, tager de én til sig og bærer deres passager langt ind over byen. Sådanne rejser i skyzeppelinere har jeg taget ofte, faktisk lige siden min barndom. Måske kan det lyde lidt besynderligt, endda tosset, men det stemmer overens med sandheden.

Virkeligt liv

Tungsindig røg fylder stuen. Regnen slår mod ruden, får de dunkle møbler til at fremstå næsten sorte. Man glemmer intet i timer som disse. Hvert minut har sin egen

kedsommelige logik, fyldt med træge kampe mod fristelsen til flugt. Det er i timer som disse, man helst af alt ville tømme glasset og flyve afsted. Forlade forstaden og rejse ind imod byen. Klæde sig i farvestrålende klæder, lade dem gribe om sig og skabe deres eget filmiske palads. Måske endda flyve ind til sine venner, give dem dragter som roller, bede dem danse og le, opføre et skuespil om hverdagen.



Noget vi alle kan le ad. Måske er det på tidspunkter som dette, man virkelig ser hvem man er, hvad der omgiver en. Måske er det også i grå timer som denne, man burde

åbne en lille lem i mit baghoved, betragte den rullende storm som raser under skallen – installere højttalere ved ørerne, der så ville kunne udbasunere hvad man nu engang måtte tænke. En skilling for

dine tanker vil man sige, og i selv samme øjeblik vil de rungende fylde den dunkle stue. Biograf eller måske et galleri, begge dele ville fungere. Man kunne hænge på væggen, måske med højttalerne ved øret, blive beskuet og beskue beskuerne. Vi ville alle le, grine så tårerne trillede.

Dronningen

Hvem jeg er lille ven, betyder ingenting. Jeg er den rumlende lyd, du kan høre i det fjerne, de sorte skyer som langsomt trækker sig sammen. Rør du bare ved mig, men gør du det forkert, må du dø.

Mine øjne er strålende lanterner som oplyser min vej, viser alle at jeg er tilstede. Alle bemærker jeg er her i nat, alle kan se mine strålende vinger. Måske tilbeder jeg Senderen, måske er jeg Senderen.

Min krop er i hvert fald stærkere end din; bygget af kød og blod. Her indsamles alt, endda skravl som dig. Jeg er ligeglad med hvad du kan, dine penge kan du brænde hvor du vil. Herfra hvor jeg er,

In allen untersuchten Ländern findet eine Wettbewerbsintensivierung statt und es besteht eine Tendenz, die Ladenöffnungszeiten zu verlängern.
Die Verbreitung von Teilzeitarbeit nimmt in den untersuchten Ländern zu und wird zur dominanten Arbeitsform im Lebensmittel-Einzelhandel.
Teilzeitarbeit ist in aller Regel Frauenarbeit.
In Deutschland spielen zudem geringfügig Beschäftigte eine bedeutende Rolle (fast 20% aller Beschäftigen in der untersuchten Branche).

kan kun de der passerer mig vinde plads. Hvem jeg er betyder ingenting, for det er mine drømme, du drømmer.

Elskede

Han bladrede som sædvanligt gennem et af de mange magasiner. De ligger altid på natbordet ved siden af sengen hvor han let kan nå dem. Han hørte mig ikke, hverken da jeg kom ind, eller senere da jeg lå ved hans side. Jeg kunne høre hans åndedræt, hvis hæse udtryk

blandedes med lyden af ting som langsommeligt voksede sig stort i haven. Han så ikke op, kløede næsen og fortsatte sin læsning. Jeg betragtede

læberne som bevægede sig, formede ordene der blev læst. Så ligegyldigt tænkte jeg, så ligegyldigt.

Krise

Fra de skrigende turbiner som bor i min maveregion kom de hvinende lyde, der altid dannes kort før et sammenbrud. Statisk støj funklede i mine øregange, mens tårerne pressede sig på. Jeg kunne ikke rigtigt sige de ord, der var passende, kendte deres betydning, men vidste ikke hvordan de skulle dannes.

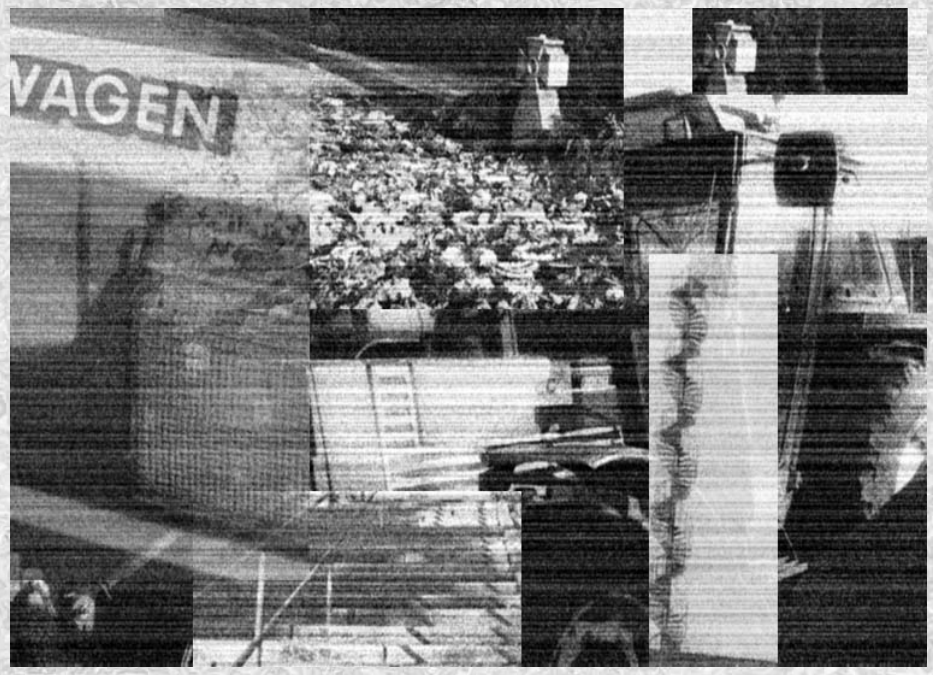
Ville så gerne lade mine antenner give Senderen besked, sige højlydt at det nu måtte være nok. Det høje gitter, der så smukt udført stod omkring mig, svajede rytmisk i det forsvindende sollys. Blomster sprang frem omkring os, men de små ord kom ikke. Hvorfra stammer så de lyde, de uudholdelige lyde som alligevel tonede sig frem? Var det mig, der sagde dem? Så må det betyde at der ikke var nogen anden vej.

Ulykkelig

Nu og da når jeg sidder i stuen, tænker jeg at dette er noget andet, at det er nyt. Jeg tænker på mine planter, på haven og alligevel kan jeg ikke lokke tankerne til at blive hjemme. De strejfer mod byens hjerte, forlader forstaden og vender aldrig hjem. Måske når jeg at

tænke "ikke igen", men da er det for sent, da står jeg allerede hvor man ikke må. Det er cirklen uden ende, eller måske den evige spiral.

Ligegyldigt hvad, er det en plade som fortsætter i en uendelighed, spillet om og om igen. Man kender hver en tone, kender den som en fortrolig ven. Jeg er så lykkelig. Det siger jeg i hvert fald til mig selv, i det øjeblik jeg ser mit snit. Så



hurtigt går det bare ikke, for aldrig skal der meget mere end et glimt af virkelighed til, og så er jeg tilbage hvor det hele begyndte. Fordøm mig nu ikke, især da det er dig, der skal bruge mig!

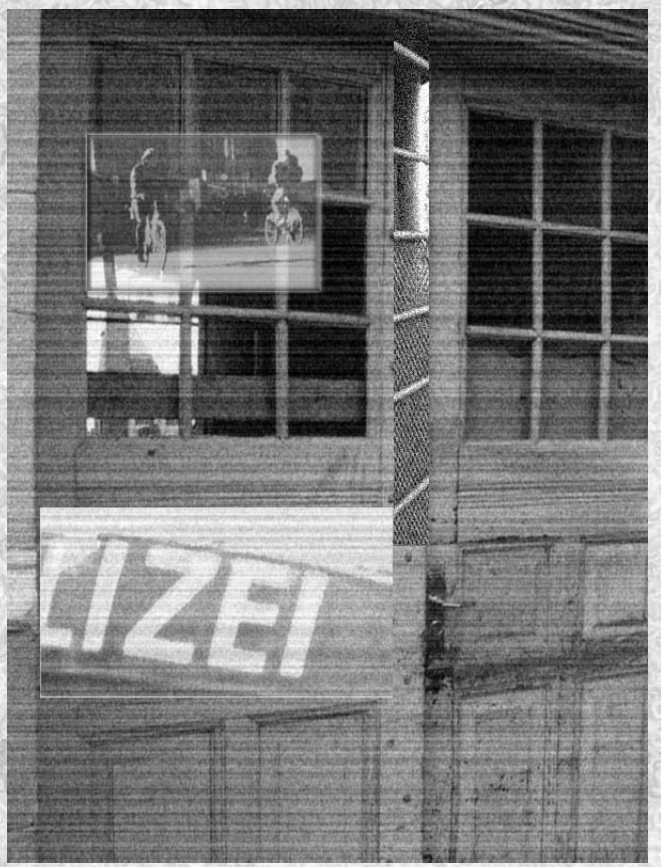
Gør jeg ondt nu og da, så lad det være sådan, men nogen bliver jo nødt til at tage min smerte. Jeg siger til Senderen, at jeg er kommet til byen og kort efter, ved den hvordan jeg skal tackles. Måske sker det pludseligt, måske skal man først knuse mine mure, men det er vel i sidste ende det, som alle ønsker. Få ruden slået ind, få udsendt sit budskab.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:
En opsigtsvækkende kjole
Voldsom sminke
En frakke
En kuffert med noget tøj
Lighter og cigaretter
Handsker og fingerringe

Så det er nu det skal ske? Så det store løb er begyndt. Det er næsten ikke til at tro, men forvandlingen kan ske hvert øjeblik, og det er derfor af yderste vigtighed at være forberedt. Hvis jeg skal opleve udfoldelsen, må alt være på plads.

Det er ikke altid let at forstå, men når man får en så direkte besked, kan man ikke gøre andet end at adlyde. Løber jeg virkelig nedad?

Alt det jeg ser, foregår langt udenfor min rækkevidde, men det betyder ikke noget, for min forvandling er i fuld gang. Jeg har forladt forstaden og racer mod byens hjerte. Søger ned, jagter min Senders meddelelser.



Sandra Kirchner

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

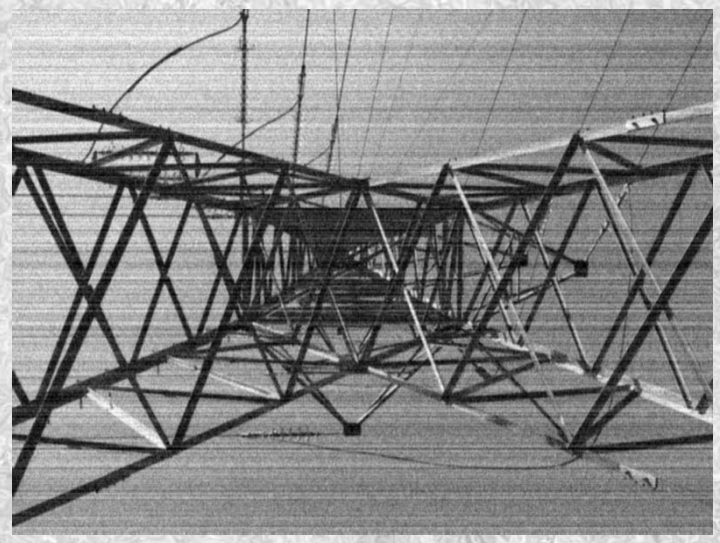
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Erkendelsen kommer prompte. Senderen lader dig vide at du skal samle fire dommere. For kun de fire vil kunne finde Sandheden og dømme dig behørigt. Hvorfor og hvordan du gjorde det, ved de ikke. Det må du fortælle dem. Men Senderen er fortrøstningsfuld. Den ved at du træffer det rigtige valg.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Alger Schnell

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

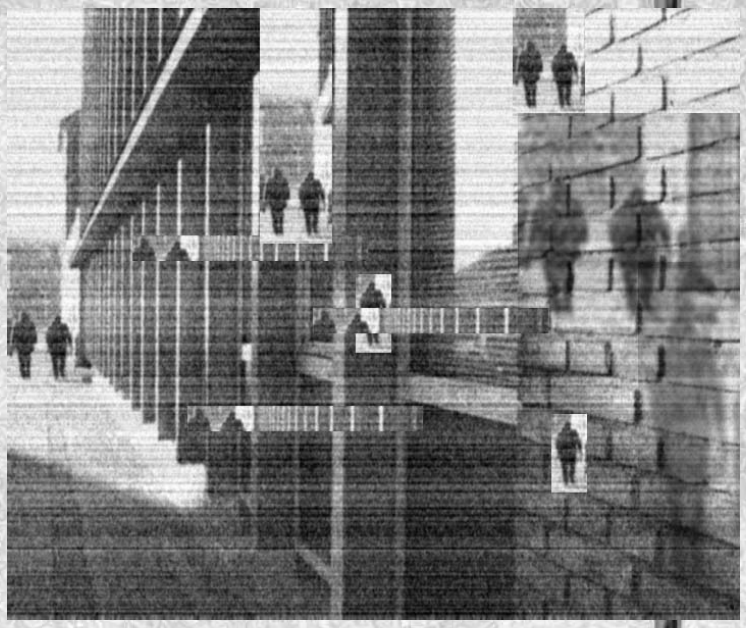
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

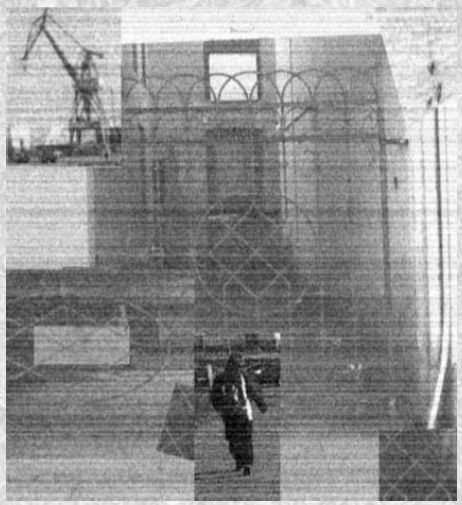
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

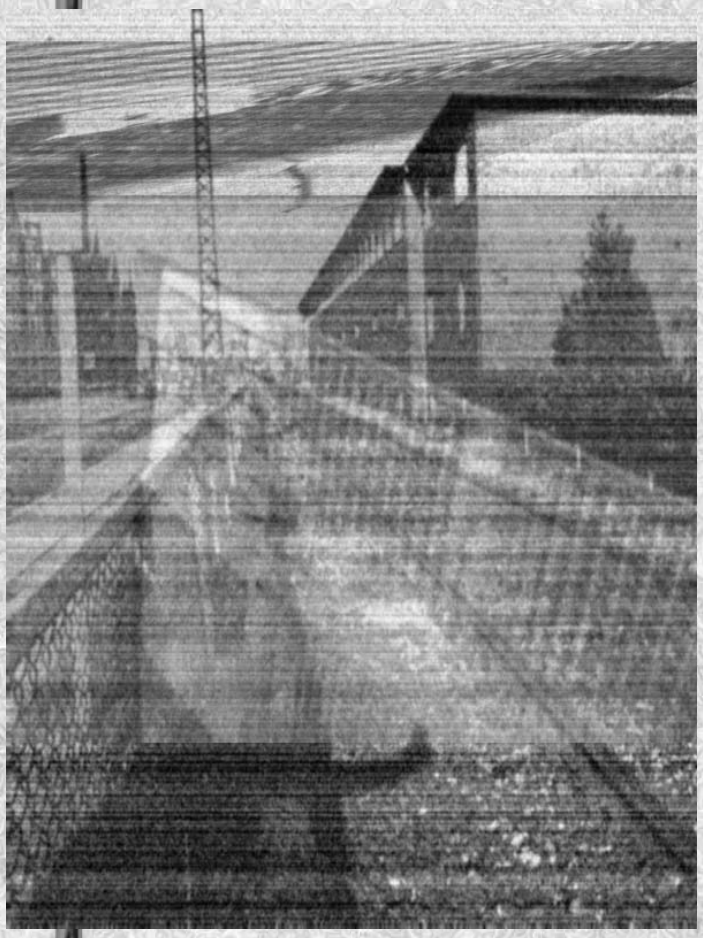
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Alger Schnell

Tweet eller fløjl

Mit liv er ingen slægtsroman. Skulle der skrives en bog om mig, ville det blive en kortfattet roman om mine oplevelser som enkelt, søgende menneske. Man ville sikkert lade mig famle efter håb og store følelser i en distanceret og kold verden.

På nogenlunde samme måde vil jeg nok selv beskrive det, hvis jeg får lejlighed til at skrive det hele ned en dag. Måske er det gennem romanen, eller novellen, man finder det sande udtryk Musik kan være meget godt, film måske lidt bedre, men i bogen kommer de rigtige ord altid på de rigtige steder.

Her kan man udbrede sig om hvad det skulle være, pakke det ind i vat eller ståluld. Ingen ser ens ansigt mens man gør det, ingen kender andet til en, end den lille notits ledsaget af et billede på indersiden af bogens bagside. Her vil man se et kraftigt retoucheret billede af mig, med eftertænksomme øjne og måske med hagen plantet tungt i hånden.

Det skulle blive mægtigt at finde frem til det tøj jeg skulle fotograferes i – tweet eller måske fløjl?

Jagt I

Han nikkede anerkendende til hende, svarede dog ikke. Et eller andet i blikket gjorde det umuligt for ham at afgøre hvad udfaldet ville blive.

Musikken bankede løs i baggrunden, så højt at ingen af dem kunne høre hvad den anden sagde. Mens de stod i hjør-

net, undgik de at blive skubbet omkring på må og få. Her stod de skærmet, byttet låst, fælden sat.

En kattelem

Allerede kort efter min fødsel blev det forklaret til mine forældre at jeg med stor sandsynlighed ville være en åndelig invalid. Min mors opførsel under graviditeten, kombineret med min fars voldsomme og udsatte følelsesliv, var en sikker vej til afstumpethed.

Sådan lød den unge læges dom i hvert fald, om det er sandt ved jeg ikke. Ret hurtigt må jeg have fundet mine sande rødder, for jeg husker tydeligt alle deres desperate forsøg på at få mig til at ligne de andre.

Das Angebot im Wahlpflichtbereich Berufspädagogik dient der Vertiefung und Erweiterung. Es richtet sich zum einen auf die Vertiefung theoretischer, historischer und methodischer berufspädagogischer Fragestellungen und zum anderen auf jeweils aktuelle herausgehobene berufspädagogische Themen.

Alene at jeg ikke ville tale, fik dem vist til at frygte det værste, hvorfor jeg også begyndte at småsludre i ny og næ. Hvad de ikke vidste, var at jeg havde opdaget en lille låge nederst i mit synsfelt, som når jeg lukkede mine øjne, lod mig slippe ud i det fri, hvor jeg rejste omkring med kammerater; ikke lig noget andet jeg siden har mødt.

Måske var det i samme periode jeg blev religiøs – måske er det her jeg finder min tro.

Stuvet af vejen

Jamen, sagde den gamle mand og de to piger i kor – Hvis du ikke kan høre os, men alle de andres stemmer, hvis du endda til tider ikke kan høre din egen,

hvis stemme er det så, vi hører? I forvejen lyder din stemme meget som alle andres, hvorfor ikke bare lade den blive til alle andres? Den gamle og pigerne forstod absolut ikke, at min stemme var den altafgørende, uanset hvad der sker. Jeg går ud fra at det er den slags mang-

ler som opstår, hvis man opholder sig for længe bag låste døre.

Skærmsejlerens drømme

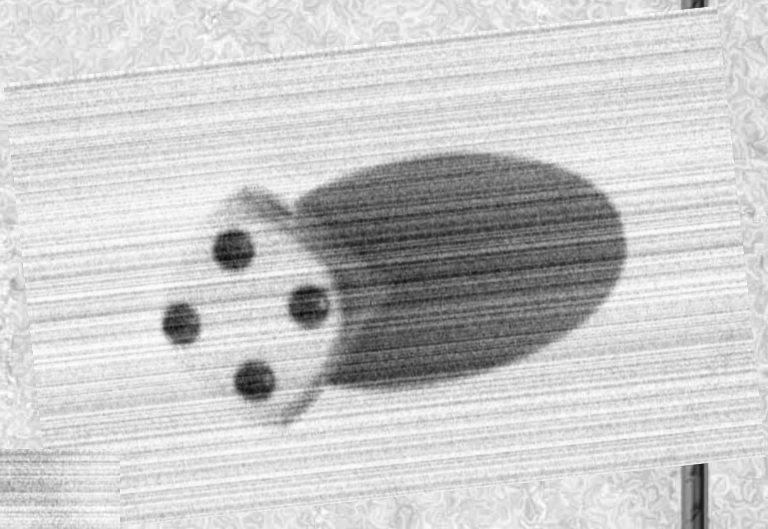
Nu må Du ikke regne mig for en trodsig idiot, der ikke kan tage sig sammen til noget. Jeg regner skam med at udrette noget, så snart jeg har fået lidt samling på tingene og måske fundet lidt startkapital. Hvem ved, jeg er faktisk ret dygtig til at male og bruge ordet, måske kan jeg få et arbejde inden for TV.

Det er en branche som altid har brug for et kønt ansigt og kvikt hoved. Mon ikke det ville kunne lykkes mig få et underholdningsprogram? Noget med kendte mennesker og måske endda

dåselatter. Det er selvfølgelig lidt svært at sige hvordan det kommer til at gå, men regn ikke med at finde mig her om et år. Den her raket er på vej op!

Sender - Modtager

Med en voldsom styrke, samme intensitet som altid, slynges de elektriske bølger gennem min krop. Jeg kan ikke gøre noget, det hele flader ud som når en sikring springer. Funklende blåt lys står ud af mine øjne, mine hænder brænder som var de af gloende jern. Alt omkring mig oplyses, mens de sagte stemmer fra den anden side taler gennem min tunge. Som en sender bruger de mig, lader mig meddele min omverden hvad der bør siges. Knitrende, med regelmæssige smæld, som de lyder fra elmaster på landet, står



funklende gnister ud fra mit ansigt. Jeg antænder alt hvad jeg kommer i berøring med. Mine ord bliver steppebrande. Stemmen spytter benzin på alt brændbart og river huse omkuld. Nogle gange svæver jeg op, andre gange borer jeg mig ned. Sådan har det været siden jeg var barn. Sådan er det at være en Modtager.

Skrupler?

Jeg kan sige det lige ud, dette drejer sig om helt principielle spørgsmål. Har et menneske ret til at påtvinge andre sin religion eller religiøsitet? Kan man vælge frit og hvem garanterer hvad der måtte være rigtigt? Står og falder al tro ikke på dette – er det ikke hvad man i sidste ende må definere som tro? Kan man måske fordømme handlinger gjort i allerbedste hensigter, eller må man slå ned på ethvert forsøg på at belære?

Hvad frygter man, indoktrinering?
Alt det jeg har skitseret for dig, foregår nu. Det er nu, det foregår.

Jagt II

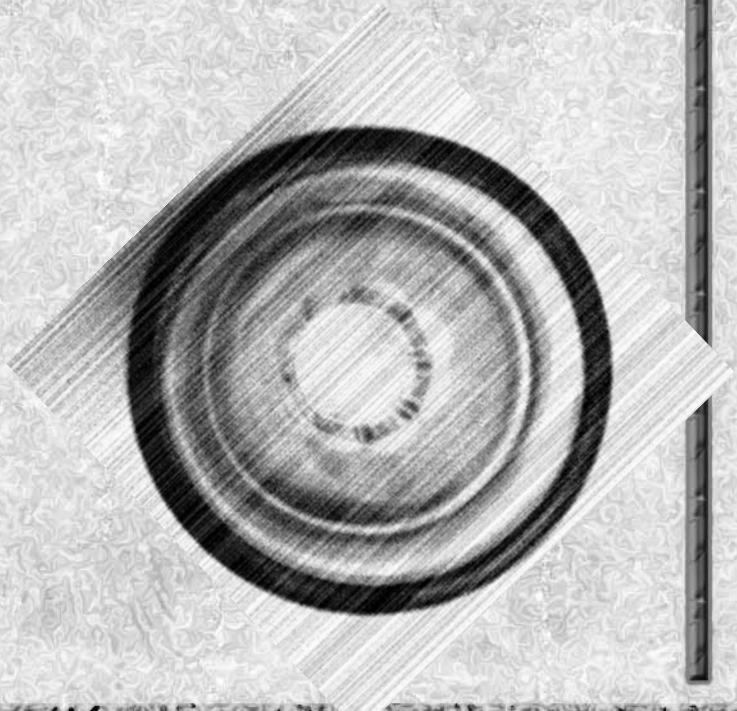
Alger åbnede døren.
- De er ikke ked af at vente et øjeblik, vel? Spørgsmålet lød med en blanding af tålt selvmodsigelse og ligegyldighed.
- Nej, han var ikke ked af at vente, vente præcis så længe som det passede Alger at blive væk.
Han kom til at vente længe.

Navn: Alger Schnell
Fødested: Walsbüll, en lille landsby i nærheden af Flensborg.
Bosted: Berlin
Alder: 33
Stilling: Arbejdsløs
Familiestatus: Ingen fast partner, men mange bekendtskaber

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:
Smart tøj
En mørk frakke
En notesbog og en kuglepen
En skuldertaske med papirlommetørklæder, en bog og et spejl
En lille pose med noget hvidt pulver som skal gøre det ud for kokain
Cigaretter og en lighter

Natten

Netop som de lå og elskede, tæt omslynget på den lille seng, kom gnisterne. De kom så voldsomt som aldrig før, som de ville rense deres kroppe. Det varede længe denne gang og da det var overstået, føltes kroppen både udsuget og tom. Det var faktisk som en altædende sult havde indfundet sig, en sult der vel sagtens først kan blive stillet i nat.



Fleischverarbeitung
Umweltmonitoring für Schwermetalle, Organochlorverbindungen, Pestizide und Radioisotope in Fleisch

Alger Schnell

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

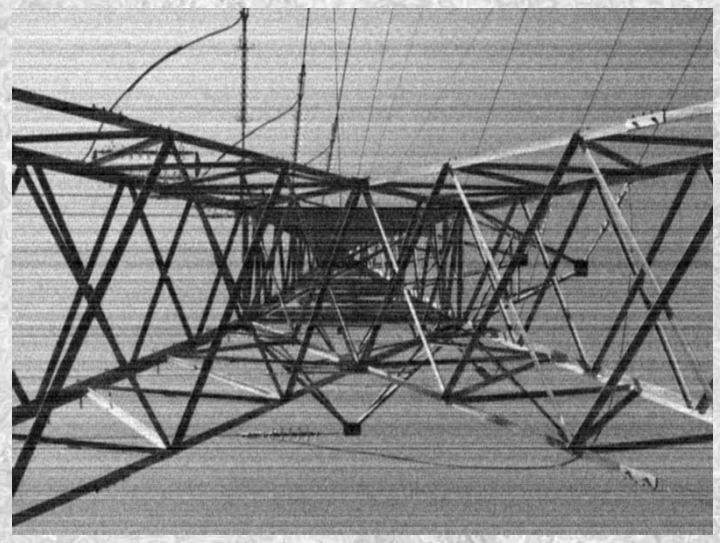
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Da transmissionen går igennem, fatter du pen og papir og skriver dit firdelte digt. Det går stærkt, men da du har skrevet det, ved du at det skal læses op fire gange. Når det er gjort, mærker du en fornemmelse af velvære, som Senderen lader strømme ned imod dig.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Auge Weiss

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

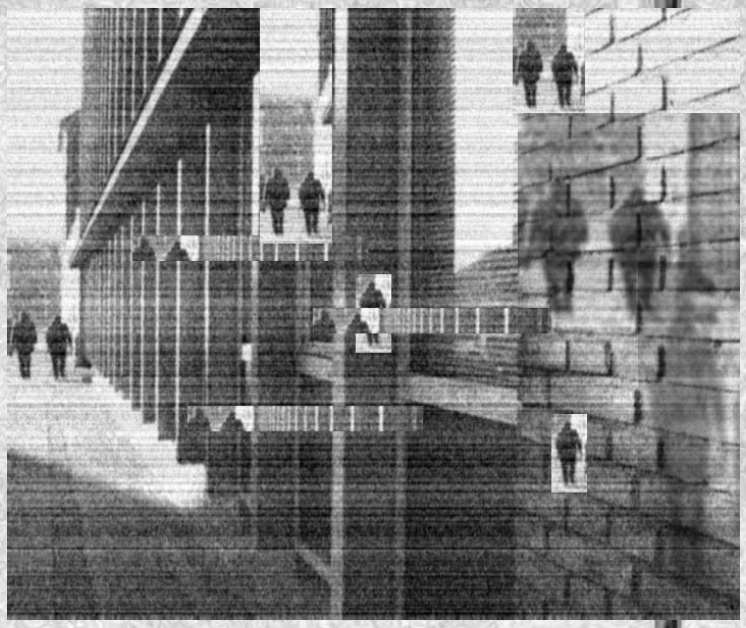
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

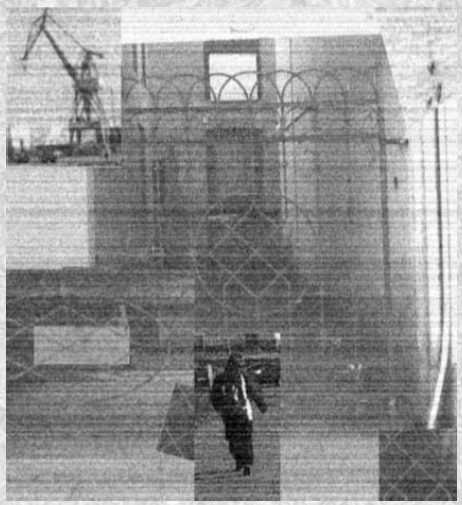
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

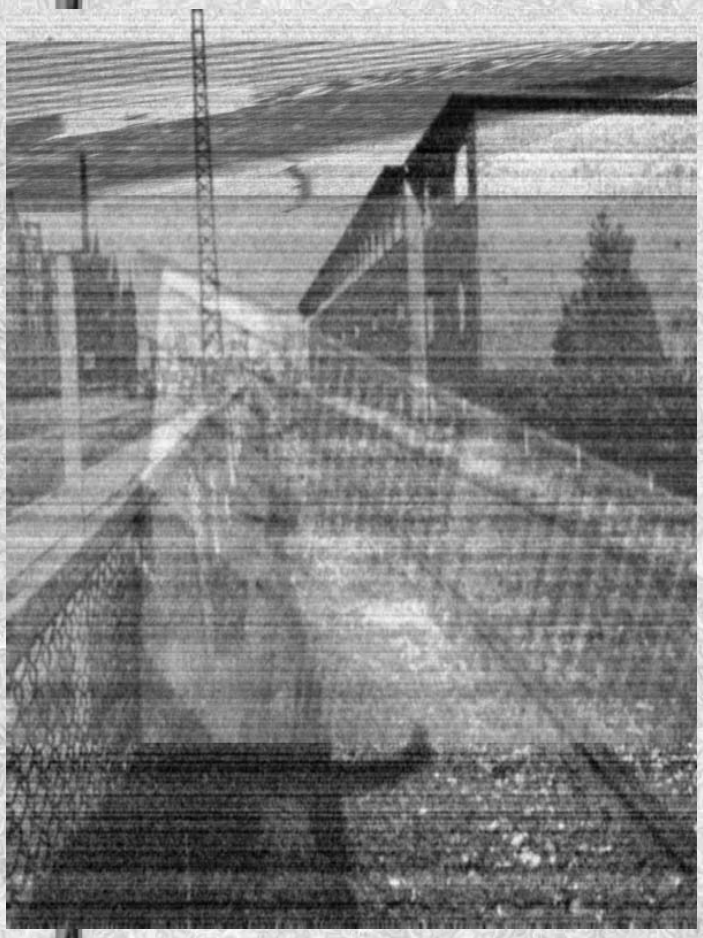
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Auge Weiss

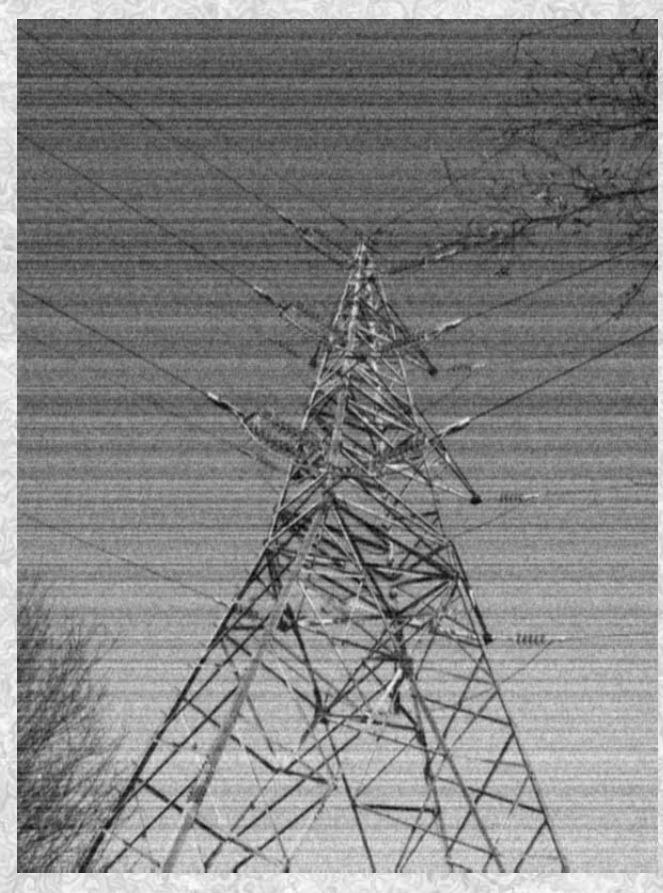
Arbejde

Med blodigt alvor gik vi alle gennem de store danse-lokaler, uden at nogen af os forsøgte at se sig omkring. Vi vidste udmærket at selv den mindste lille bevægelse eller tegn på nervøsitet ville få stemningen til at eksplodere. Vi havde drøftet det mange gange forinden, og alle havde sådan set fået klare instrukser om hvordan de skulle opføre sig og hvad de skulle gøre, men den slags er svært at planlægge sig ud af, og det er sjældent ting forløber præcis som man vil have det.

For mig var det et vendepunkt, da det herfra kun kunne gå en vej. Man kan sige, at jeg fra det øjeblik hvor vi trådte ind på diskoteket med taskerne fulde, havde beseglet min skæbne og endegyldigt valgt den måde, som resten skulle udforme sig efter. Om det er godt eller skidt ved jeg ikke, det var i hvert fald sådan det kom til at ske. Alt gik i øvrigt godt den aften, om end der var problemer i luften.

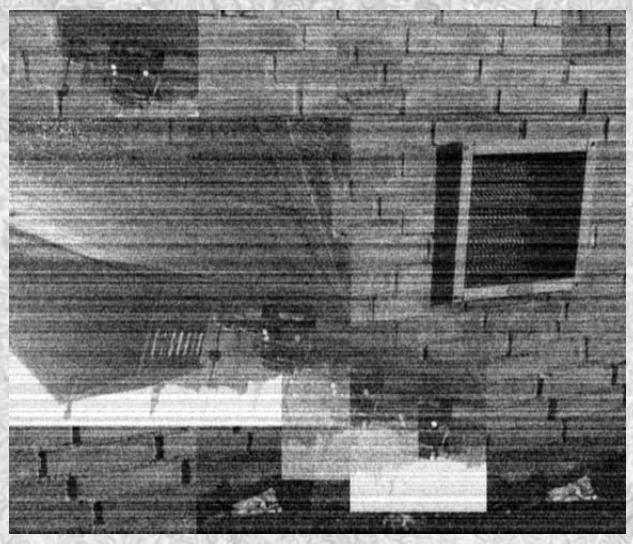
Nexus

Jeg havde egentlig aldrig som barn været specielt anderledes end alle andre, måske er det også derfor det kan virke så besynderligt at jeg i dag er blevet til den jeg er. Måske var det et sted i de tidlige teenageår at jeg for første gang så labyrinterne forme sig for mit indre blik. Jeg bemærkede dem, da jeg en dag forsigtigt listede mig til at belure den gade, som mine forældre og jeg boede på dengang.



Da jeg havde stirret i en uendelighed, bemærkede jeg pludselig hvordan alting syntes at forandre sig. Jeg så mønstre, splintrede strukturer i alt, der

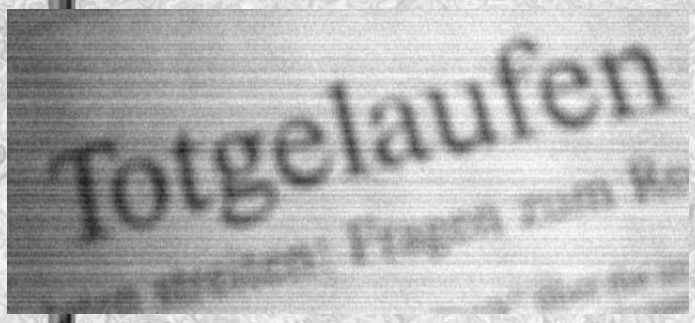
knyttedes sammen til et tæt omslynget bånd. Som en labyrint af streger, samledes alt i et eneste knudepunkt ude i horisonten. Alt udgik derfra, herfra kom de knusende former som bandt det hele sammen. På det tidspunkt forstod jeg endnu ikke, at dette måske var det sted hvorfra alt i mit liv udgik.



en affyret pil, sejler jeg gennem luften mod mit mål og rammer det med en uhyrlig træfsikkerhed. Jeg har tasken på ryggen, mit eget i pungen og ved hvordan alting står til. I nat er jeg kejser, i nat er jeg solguden.

Guddommelig

Den rivende fart, jeg har fået ved at fylde mig til bristepunktet, får mig til at drive gennem byen i et tempo som lader en olympisk sprinter noget at ønske. I høj hastighed skyder jeg gennem de mørke regnvåde gader, stopper her og der,



betragter de sælsomme former, der dannes i glashusenes facader. Lys og mørke betyder ikke helt det samme længere, nu regner jeg kun i farver. Som

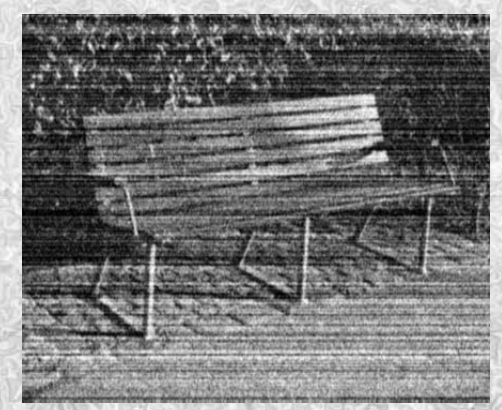
Biochemische und biophysikalische Untersuchungen bei der Verarbeitung von Fleisch mit neuartigen Methoden wie Hochdruck, Mikrowellen, etc.; Wirkungsweise von Zusatzstoffen bei Fleischwaren

Fjender og genfærd

Nok har man lært mig, at tilværelsen ikke er en leg, men det kan være svært at forstå hvis alt bliver serveret for fødderne af én. Jeg har siden mine tidlige teenageår været bevidst om et knudepunkt, nærmest som et øje, der ligger i horisonten.

Her samles alt, men det er der ikke nogen andre end mig og sikkert nogle få andre der forstår. De fleste mennesker går omkring som genfærd, opdager ikke at deres liv kontrolleres af de mange tynde stråler som udsendes fra Nexus.

De forstår ikke at man har bygget høje mure omkring os, og det er her jeg kommer ind i billedet. Jeg er den, der har set knudepunktet, ved hvor Sende-



ren lever, og derfor må verden lytte til mig, da man gennem mine regler vil kunne komme dertil.

Fængsling

I fire lange år holdt de mig indespærret et sted i Sydtyskland, langt fra alt hvad jeg overhovedet kendte til. De gjorde det naturligvis helt bevidst, sørgede endda for at jeg kom på gang med en masse gamle fjolser, der naturligvis ikke anede en kæft om hvad der i virkeligheden foregik. Om jeg blev et bedre menneske af at ruske tremmer, er nok tvivlsomt, for det første jeg gjorde da jeg kom ud for to dage siden, var at se mod horisonten, og der konstaterede jeg at min gamle bekendte stadigvæk sad.

Det var lidt hårdt komme i gang igen – fire år er lang tid i min branche – men nu lader det til at være kommet på plads.

Store tanker

Fra min tid i det låste rum, har jeg medbragt en del voldsomme tanker, der nu skal afprøves. Nærmest som den fornemmelse man har, efter at have læst en bog hvis indhold har gjort indtryk. Selvom den sidste side er læst, slipper man ikke bogen, udbygger indholdet fra den sidste side og videre frem.

Arbejde

Hvad skal de have? Hvor mange er de og hvem har sendt dem til os? Det er sådan set mine spørgsmål som alle må besvare, før jeg begynder nogen form for handel. De andre stoler på mig, så det er meget vigtigt at man indarbejder en nøjagtig rutine. På den måde undgår man alt for mange uforudsete situationer og man kontrollerer samtidig sine folk langt bedre.

Sender jeg er din

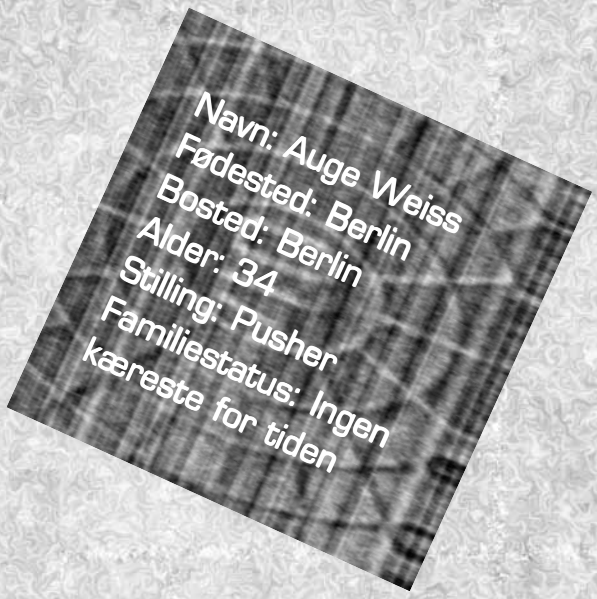
Den nat da man advarede mig, det må have været omkring midnat, havde jeg afprøvet en række nye ting, vi skulle til at sælge. Jeg lå på sengen, da telefonen ringede. Langsomt løftede jeg hovedet og kiggede ned mod den, og så der til min overraskelse et varmt bånd som slyngede sig ned gennem mørket og hen til røret.

Jeg forstod med det samme, at Senderen, min gamle bekendte, ville fortælle mig noget. Jeg vidste i selv samme øjeblik, at noget var ved at ske, som kun kunne betyde at de var efter mig.

Hurtigt sprang jeg ud af sengen, tømte alt hvad jeg havde i toilettet, lagde mig til at sove igen, men blundede kun let, da jeg vidste at de kunne være hos mig hvornår det skulle være. Måske var det fra det øjeblik det gik op for mig, at

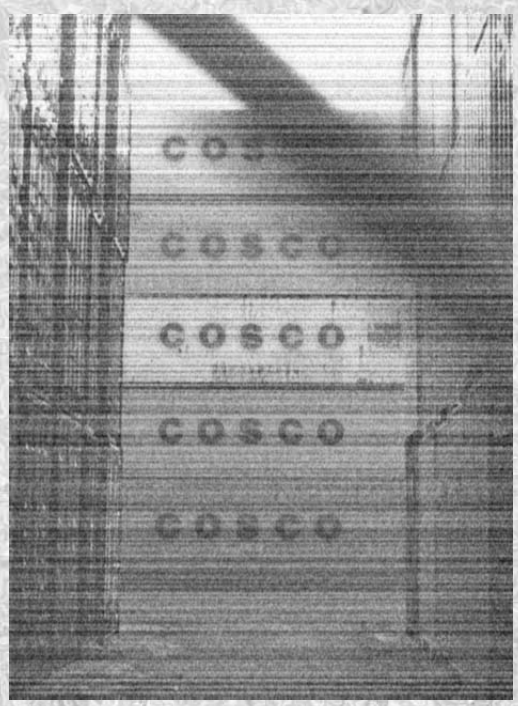
Senderen måske ikke var min fjende, men min oprindelse. Måske er jeg en udvalgt, der skal vandre blandt de jordiske genfærd og sprede mit budskab. Måske. De kom en halv time senere og hentede mig.

Tyndt tøj, varm luft og glade mennesker. Jeg har levet blandt de levende, danset med de døde. Livet er smukt når det bider, men grimt når det lyver. Jeg lever i lyset, ønsker lyset og det er nu jeg skal frem, her mine kort skal spilles. Den sidste kugle i tromlen.



Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En hvid skjorte
Lyse bukser
En frakke
En notesbog og en kuglepen
En taske med små poser hvori der skal være mel eller et andet hvidt pulver, som skal imitere narko
Et lille spejl.



Auge Weiss

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

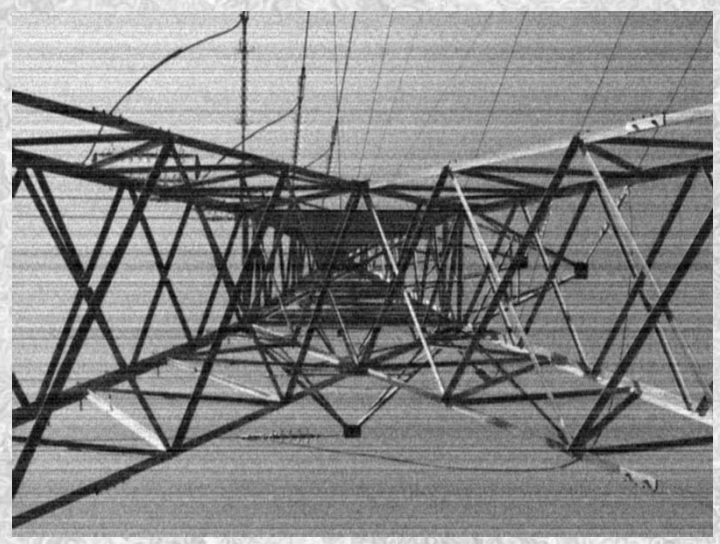
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Luften fra den vildtvoksende have fylder med et rummet. Det strømmer ud fra de store pulserende rør, der forbinder Senderen med byens hjerte. Duften er smuk, fyldt med længsel efter varme sommerdage og hed elskov. Ænser de andre det ikke? Mærker de det ikke? Forstår de det ikke?

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

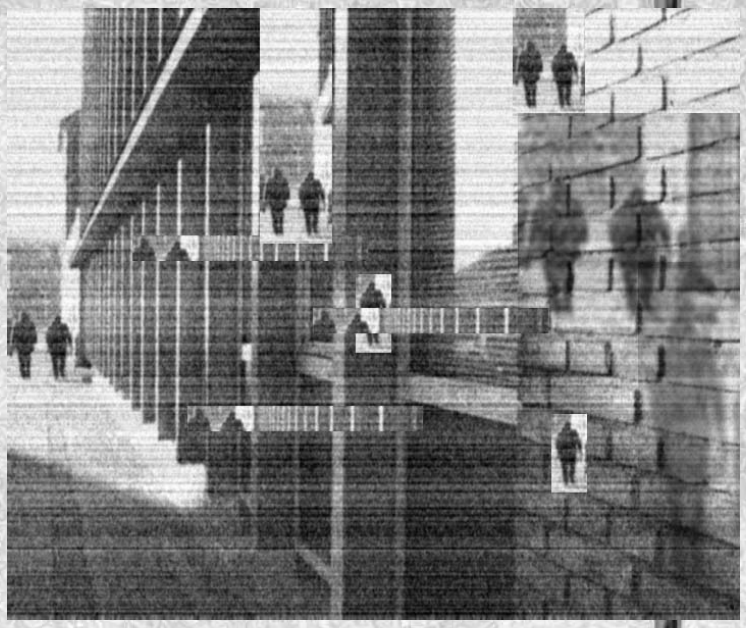
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

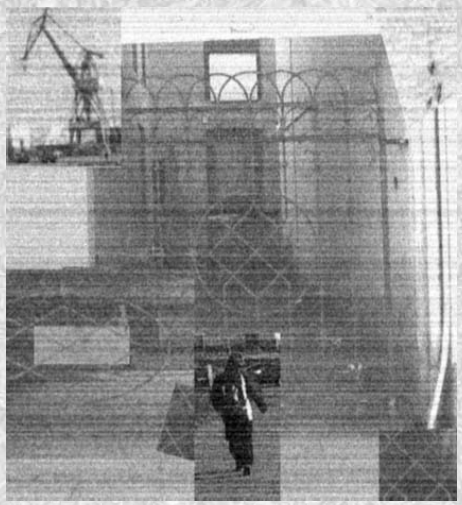
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

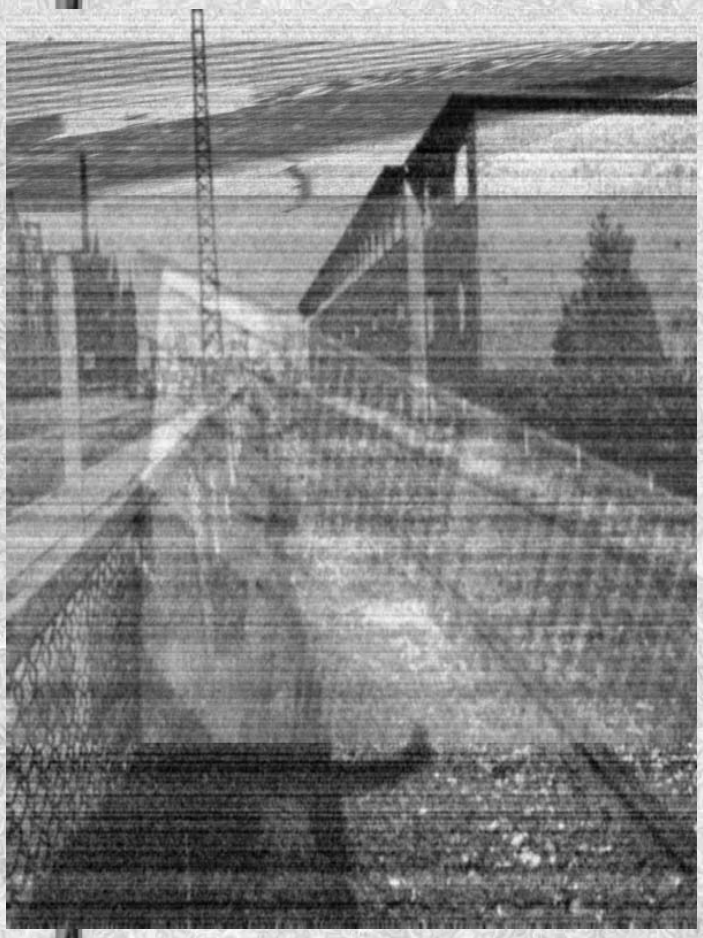
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Bi Borchorst

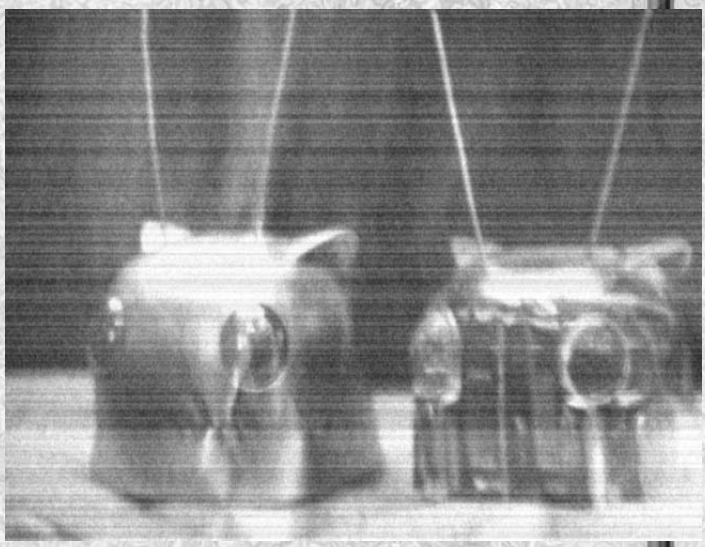
Barndom

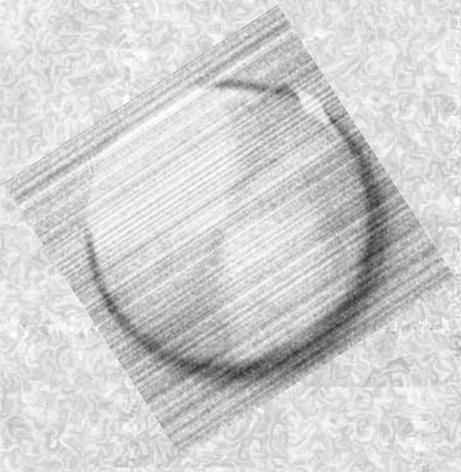
Fra det øjeblik hvor jeg slog mine øjne op for første gang efter operationen, bemærkede jeg de forandringer der var sket. Den sølvhvide kant som hidtil havde indringet mit synsfelt var væk og de små, fine pletter nederst i blikket var ligeledes forsvundet.

Alle stod og gloede smilende ned på mig, mens en af lægerne beroligende lagde en hånd på min pande. To gange trykkede han mig på hvert øjenlåg og sagde derefter noget til nogen, der befandt sig uden for mit synsfelt. Når jeg tænker tilbage på det i dag, forekommer det mig nærmest grotesk at der ikke var nogen som prøvede at stoppe dem, men sådan var forholdene åbenbart.

Søvnen kom hurtigt og let. De gav mig masser af medicin. Piller og ampuller i alle regnbuens farver. De fleste havde ingen smag, nogle enkelte af pillerne havde kloge mænd dog tilført en svag sødlig karakter, der faktisk gjorde at jeg så frem til netop disse piller.

I de første uger flød tingene sammen for mig, og dagen kunne kun skelnes fra natten ved at lyset enten var slukket eller tændt. Om jeg ville det eller ej, gik tiden dog raskt på sygestuen. Det blev mig forsikret at jeg var i bedring, hvilket jeg





selv dels bemærkede ved at førligheden langsomt sneg sig ind i mine lemmer og dels ved, at jeg igen kunne begynde at forstå hvad man sagde til mig. Jeg havde det på det nærmeste som om nogen blidt vaskede søvn og snavs af mit indre, og afvaskning for afvaskning

efterlod mig mere lys og skinnende end tidligere.

Præcis tre måneder efter operationen var jeg blevet så stærk, at jeg kunne rejse mig ved egen hjælp, tage få,

famlende skridt på det grå plastiske gulv, dreje mig og bruge toilettet selv. Smerterne var der stadig væk, og nætterne var slemme.

Jeg lå typisk og stirrede ud gennem vinduet i flere timer, for først hen imod daggry at døse bort. Specielt husker jeg toppen af en lygtepæl, der netop ragede op over vindueskarmen. Jeg så aldrig den tændte lampe, men lyset fra lampen kastede et gråligt skær ud i natten, og farvede såvel regn som sne.

Rückstände und Umweltkontaminanten in Fleisch, Organen und Harn von Schlachttieren und Eiern; Bestimmung von Benzo-a-pyren in Fleischerzeugnissen und Flüssigrauchpräparaten; Carry-over von unerwünschten Stoffen aus Futtermitteln in Fleisch, Organe von Tieren sowie Eiern; und Innereien von Wild- und Nutztieren, Fleischwaren, Zutaten und Zusatzstoffen; Analytik von Nitrit und Nitrat und deren Folgeprodukte in Fleischerzeugnissen.

Intermezzo

Nuvel, det er jo ikke alt det vrøvl, I er interesseret i at høre. For at gøre det kort, vil jeg nøjes med at sige, at jeg blev født for præcis 20 år siden. Hvor gammel jeg var før fødslen ved jeg ikke helt – et hypotetisk spørgsmål som de færreste vel kan besvare. Hvad jeg her fortæller er den absolutte sandhed – Da den fine, lille kniv gled over min forgængers hjerne, udsprang den jeg er nu.

Umiddelbart kan det vel være lidt svært at forstå, og jeg formoder så sandelig heller ikke at I skal sluge det råt, men nu hvor I har bedt mig om dette, må jeg bede om en smule ørenlyd. Nogle nætter hænder det, at jeg drømmer det, jeg

såmænd har døbt Fortidsglimt. Jeg går ud fra, at det må være min forgængers bevidsthed, der stadigvæk spøger. I spørger til hele hændelsesforløbet, og det vil jeg nu prøve at genskabe for jer.

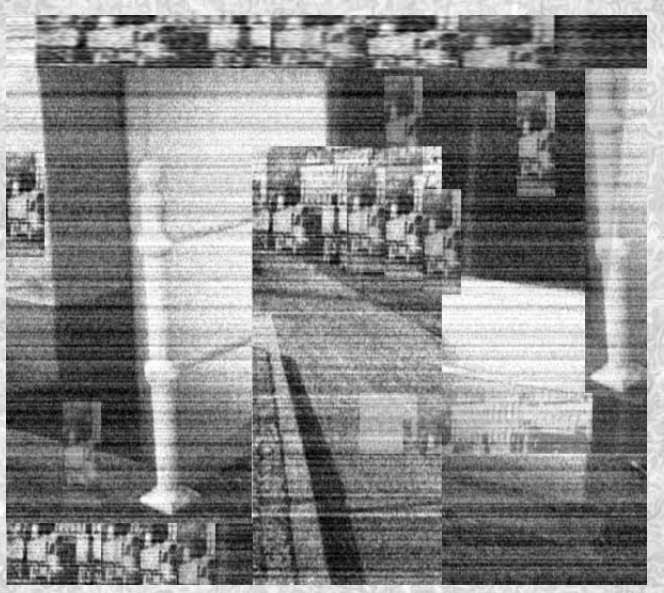
Første billede

Har du nogensinde lyttet til alle tre toner på en gang? Det kan man ikke, men har du prøvet? Du ser syg ud i dag, har du det ikke godt? Sig nu noget, i stedet for bare at sidde der og surmule.

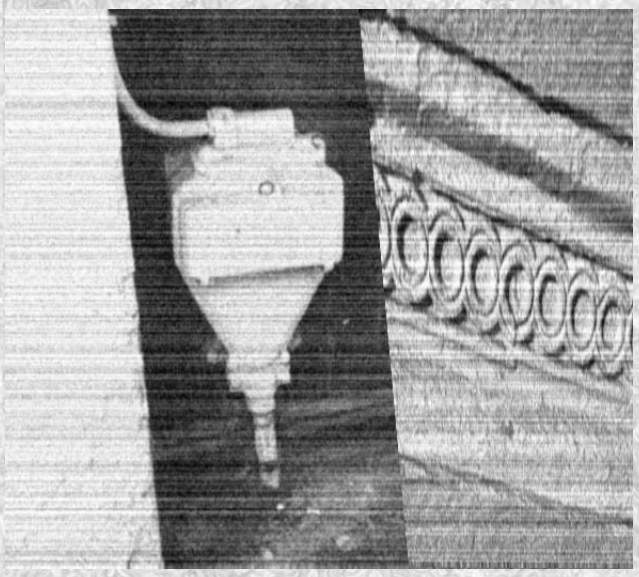
Jackie flyttede sig kun langsomt fra kurvestolen og gik over imod mig. Hun tegnedes som sort silhuet imod udestuens lys. Hvor længe jeg har siddet i sofaen ved jeg ikke, men det forekommer mig at jeg har siddet der i flere timer. En rød morgenkåbe sidder

stramt om min krop, jeg var fed dengang. Bag mig høres en kaffemaskine som langsomt sprutter og dermed meddeler at morgenkaffen er klar. Jackie blev stående i lidt tid og betragtede mig, uden jeg løftede hovedet for at se på hende. Så gik hun forbi mig.

Dette billede må være det første, da der er noget intakt ved scenen. Jeg fornemmer hverken angst eller ubehag ved den. I det sekund hvor Jackie passerer mig, fornemmer jeg et smæld over det venstre øre og en lilla farve løber ligesom ind over mit venstre øje.



Det må være første gang, jeg selv dukker op hos min forgænger. Lidt dramatisk kan man vel sige, at jeg kom med Radioavisen, da den netop begyndte på det tidspunkt, da jeg blev bevidst om mig selv.



Andet billede

Det andet billede stammer fra en ubestemmelig mellemperiode. Hvordan og hvorledes ved jeg ikke. Jeg står på et lille offentligt toilet. Jeg kan høre regnen sile ned udenfor, og ser mig selv stå regnvåd foran toilettets spejl.

Lyset på stedet er blåhvidt. Jeg har tabt mig og må være vandret en hel del, da mine fødder er ømme. Som sagt er dette ikke andet end et flygtigt glimt. To ting har jeg dog hæftet mig ved. Jeg selv står ved min forgænger og ser dette, for ellers ville jeg

næppe have et så klart billede af det stinkende sted, og for det andet er lydbroen der igen. En bilradio larmer på højtryk netop nu.

Jeg er atter kommet med radioen. Nu, mens jeg fortæller jer alt det her, slår det mig faktisk, at min forgænger betragter et lilla papkort, sat ind mellem væggen og spejlet. En fotokopi af en art, med et erotisk billede og to telefonnumre.

Sidste billede

Her sidder jeg mellem de to engle der reddede mig, og bragte mig til klinikken. Deres navne kender jeg ikke, min forgænger kendte dem, formoder jeg, men jeg selv har ikke endnu haft lejligheden til at opsøge dem. For nemheds skyld kalder jeg dem A og B.

Billedet viser mig tydeligt at de er ludere af den værste slags. Begge er de klædt i billigt, på ingen måde udfordrende tøj. Som jeg nu sidder her og genkalder mig scenen, forekommer det mig at jeg på det tidspunkt må være lige så udmagret som dem, hvilket betyder at det vel næppe går min forgænger godt.

Med andre ord ser vi herrens ud. Måske har vi alle tre taget stoffer sammen, måske er det mangel på mad. Det er nat, regnen slår mod taxaens rude. B ryger ud gennem vinduet, mens A glor tomt frem for sig. Jeg tror måske det var et lykkeligt øjeblik. Radioen spiller i øvrigt.

Es sollen für die wesentlichsten langlebigen Radioisotope die massgeblichen Transportprozesse und soweit relevant

Næsten nu

De ser mine herrer, at jeg kan forklare det hele. Af samme grund bliver de nødt til at slippe mig, da jeg ellers ikke helt tør svare for mine handlinger. Jeg vil ikke virke truende, men de bliver nødt til at forstå, at jeg ikke helt tør stole på at min forgænger ikke vender tilbage.

Der må være en grund til, radioen kontaktede mig og lod mig blive født på dette sene tidspunkt. Vær nu barmhjertige og lad mig gå. Forstår I ikke, at A og B må findes derude. Jeg tror endda jeg ved hvor. Jeg tror de har nøglen.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Slidt tøj
Slidte sko af lidt ældre dato
Tændstikker
En læderpung
En lang regnfrakke eller frakke

Bi Borchorst

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

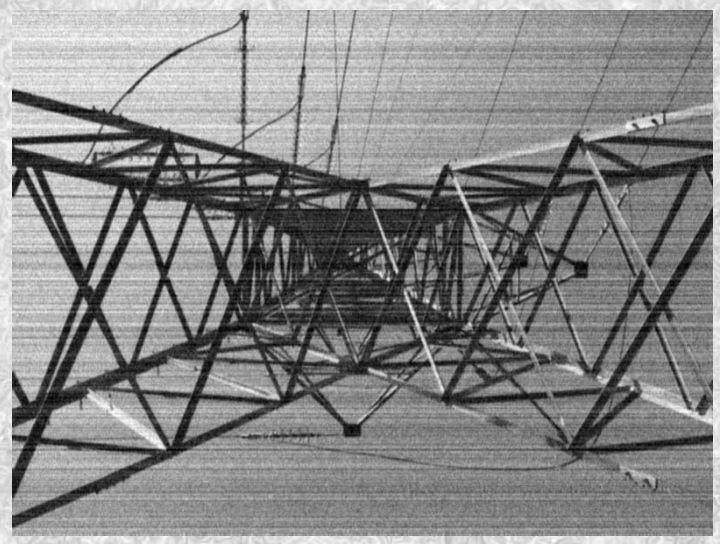
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Hvem er det, der er kommet? Du er helt sikker på at du hørte en bil parkere med et højlydt bump mod kantstenen. Det var som om det kom få meter fra dig, men hvor? Var der ikke musik og stemmer, der steg frem da bilen først holdt stille? Er der ikke nogen, der har set dem? Hvor gik de hen? Kommer de for at spille for dig? Er det Senderens musikanter, der ankommer?

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

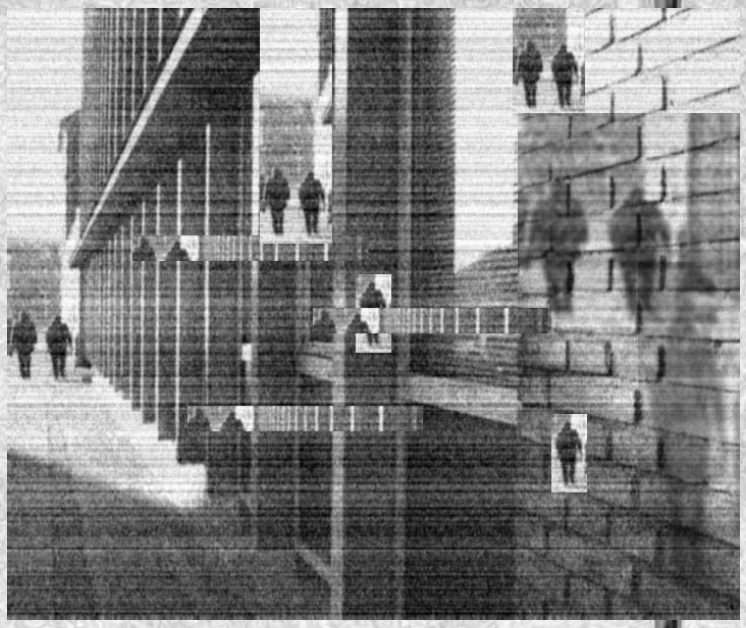
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

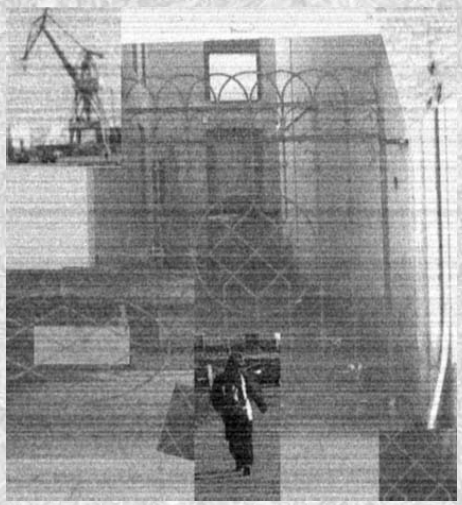
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

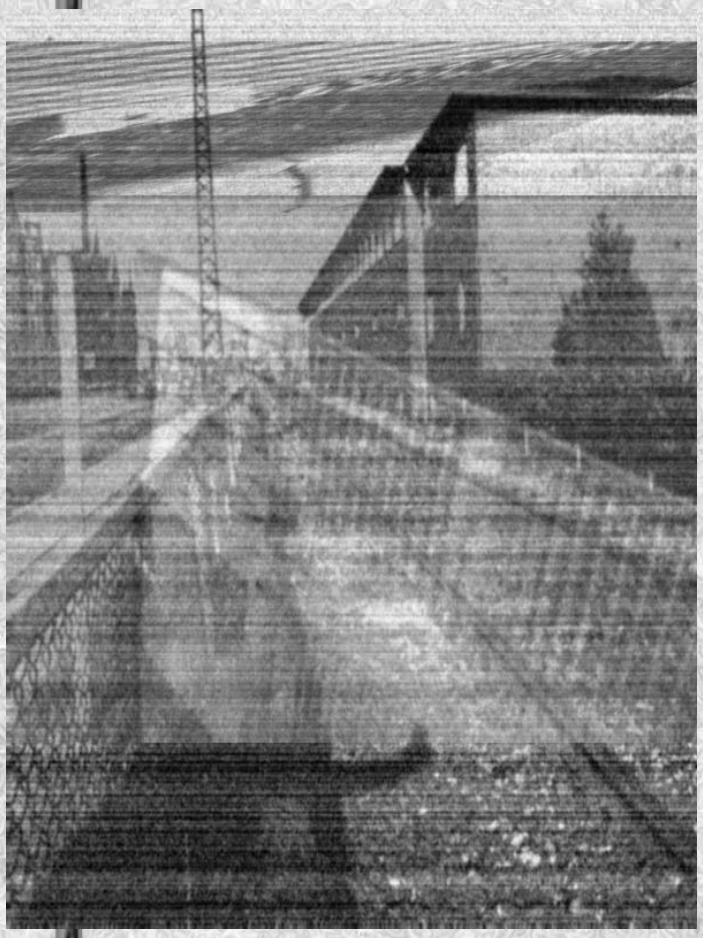
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Feige

Sælgers marked

Forbindelser til oppe og nede, højre og venstre. Summende signaler, der altid fortæller hvor det er, hvad der er rigtigt og hvornår det sker. Alt flytter omkring, således at intet behøver at blive stående i den position som det blev efterladt i, før jeg kom til. Med de enorme mængder konsumglade skabninger, der bebor min by, behøver jeg aldrig gøre andet end at bestige det nærmeste hustag og råbe mit bud, så står den første køber ved min fod.

Jeg sælger fred, had, kærlighed, krig, håb, søvn, støv og ondskab. Det hele står pænt på hylderne eller hænger på kroge i min nærhed. Alt hvad jeg behøver at gøre, er at gribe ud efter den ønskede vare og så har jeg det i min hånd. Selv forsøger jeg altid at holde mig fra stemninger som kunne ødelægge en sag, men nogle gange er trangen efter liv for stor, og jeg svælger mig så svinsk i en emotion. Store mænd og kvinder kommer til mig, alle med håb om at jeg kan forløse dem fra den smerte, de måtte have. Engang kom der endda en lille dreng til mig, jeg tror det var sent om natten, og ville have at jeg skulle fjerne en torn fra hans finger. Bibelsk smukt kan man sige.

Antennernes repræsentant

For at se mønstre, der strækker sig fra nord til syd, må man vide hvordan man skal se. Ikke alle kan dette, heldigvis, for så havde jeg intet at bestille her.

Skygger forplumrer altid billedet, men det må man leve med. Jeg opdagede mønstrene midt under en ligegyldig geografitime i gymnasiet, hvor min lærerinde

fortalte os, at der på polerne stod store antenner, bygget af flittige skabninger som aldrig havde været mennesker. Det havde en besynderlig klang – antenner

på polerne – hvorfor jeg i mine ungdommelige visioner besøgte stederne og rent faktisk konstaterede at antenner stod der. Hvorfor de netop valgte mig som repræsentant kan jeg ikke sige, måske har jeg været det altid.

Tips

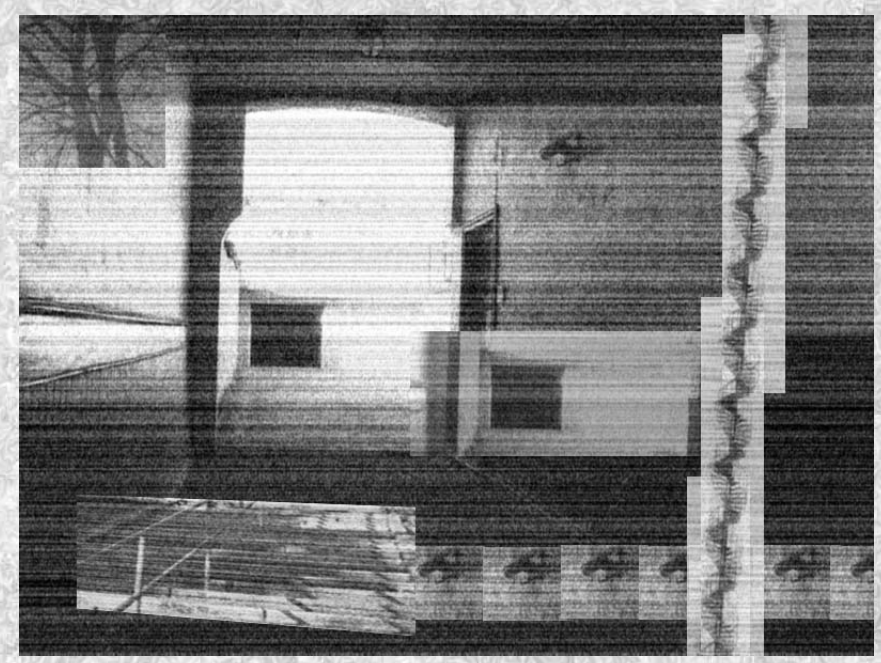
Sælger man følelser, som det nu engang er mit arbejde, må man være sig bevidst om dårlige produkter. I starten kan det være svært, men så må man vide hvorfor man steg ind i branchen. Jeg havde ingen forudsætninger for salget og måtte lære alt på den hårde måde,

Ziel ist die Bereitstellung von zuverlässigen aktuellen Datenmaterial, das für die Ableitung von Höchstwerten in der internationalen und nationalen Lebensmittelgesetzgebung von großer Wichtigkeit ist.

men det påstår alle vel. I mit tilfælde var det rent faktisk rigtigt. Det gav mig hård hud, som man siger, og netop af den grund ser ingen mit lager.

Med vold og magt skal det beskyttes, for hvis man skulle opdage hvor alle mine følelser lå, ville det få katastrofale følger for mig. Mit råd til dig som kunde er derfor, at du kigger bort i det øjeblik jeg rækker ud efter ønske.

Fristes du alligevel til at smugkigge, fortæl mig det ikke og lad mig endelig ikke opdage at du har sladret ude i byen. Rygter løber hurtigt, men jeg har kontakter, der hurtigt kan indhente en hvor som helst.



Grådighed

Nu kan det jo måske undre sådan en som dig, hvad det er man skal anvende frie følelser til. Det har jeg også spurgt mig selv om, men i dag er jeg ikke i tvivl.

Uden disse, kan man ikke være tilfreds. Jeg ved ikke hvor mange år det tog mig at finde frem til dette, men nu er jeg sikker i min sag. Det har naturligvis også

Siden da har jeg ikke villet involvere mig i noget der klinger af sympati, end ikke medfølelse, for det får ganske enkelt det værste frem i mig – svinet om man vil. Savn er nok min favorit, da det giver kunden et så virkeligt udtryk, næsten som det var til tage og føle på.

givet mig en vis fordel som sælger. Jeg ved hvorfor kunderne kommer til mig og jeg er sjældent i tvivl om hvad de vil købe.
•
Det eneste jeg ikke længere sælger er sympati, for det er for dyrt og svært at skaffe. Jeg sad på en engel i nogle måneder, der villigt lod sig tappe, men så blev jeg grådig og væk var den lille stakkel.

Die heute zur Verfügung stehenden Daten sind meist zu alt und berücksichtigen die Verbesserung der Umweltsituation durch das Greifen gesetzlicher Umweltschutzmaßnahmen nicht oder nur wenig. Über den Einfluß der Rasse und Aufzuchtart auf die Schwermetallgehalte von Schafen liegen ebenfalls viel zu wenig Daten vor, die hiermit bereitgestellt werden sollen.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Mørkt tøj
Frakke
En taske med lille skitseblok og nogle farveblyanter
En kuglepen
En lille pose med piller, der skal imitere sovepiller

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

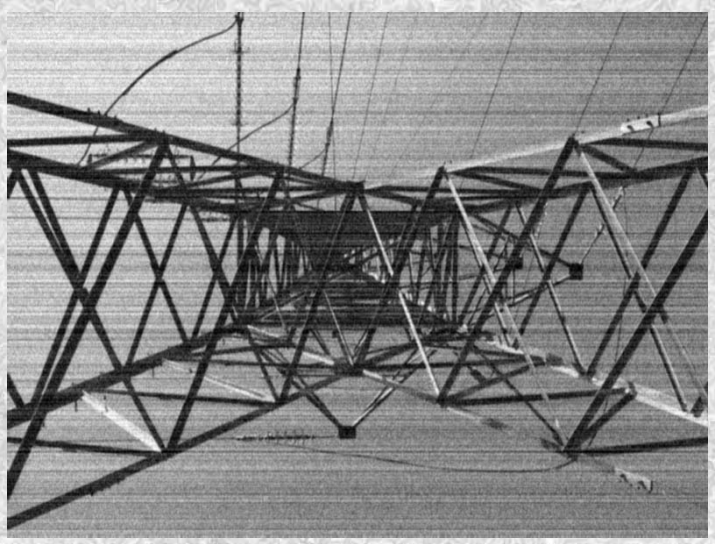
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Med et ser du den lille sorte spurv flakse ud gennem panden på personen, du netop står og taler med. Spurven flakser op mod loftet og forsvinder ud gennem en lille metallisk rist, der ikke er der længere da du kigger efter. Men vinduet er der stadig. Det står åbent og gardinerne blafrer. Et fløjlsblødt lys strømmer ud fra vinduet og varmer dit ansigt på behagelig vis. Nogen burde lukke vinduet, for al for meget træk er ikke sundt.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

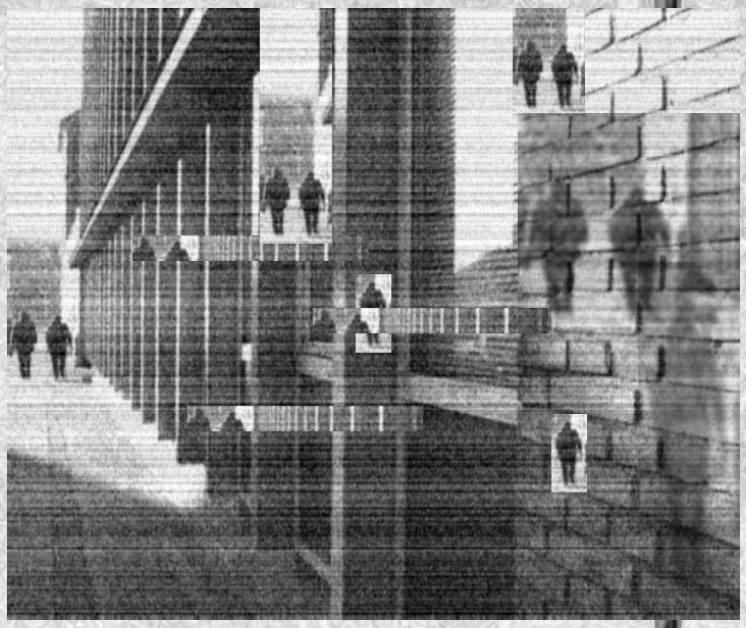
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

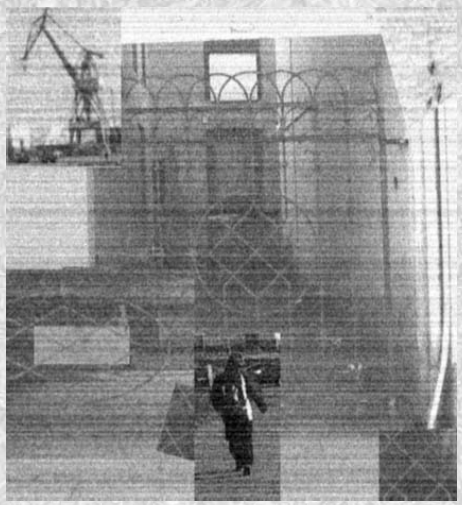
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

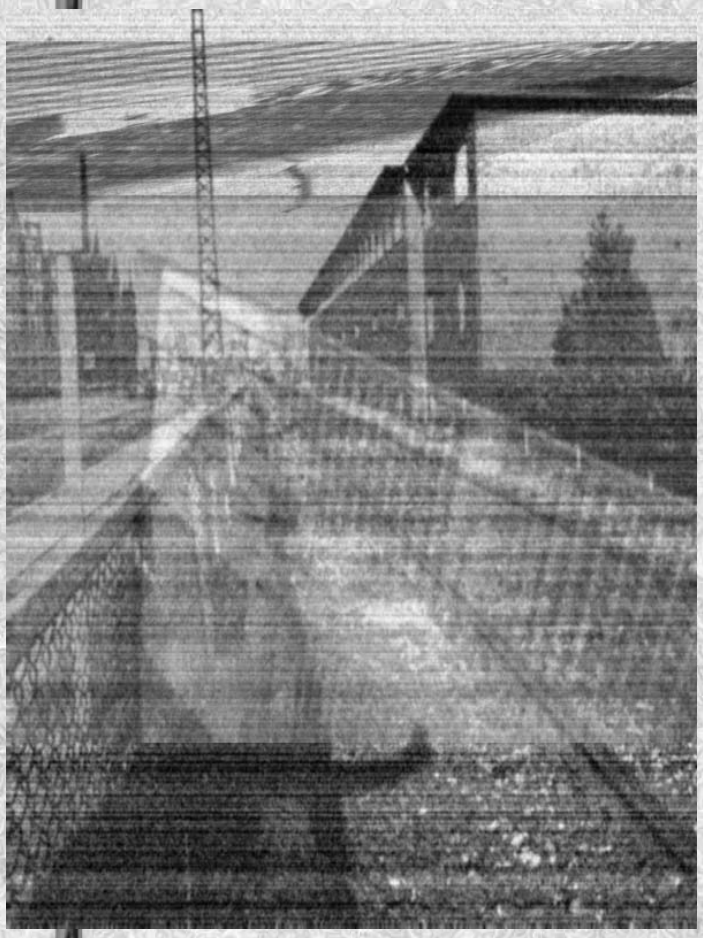
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

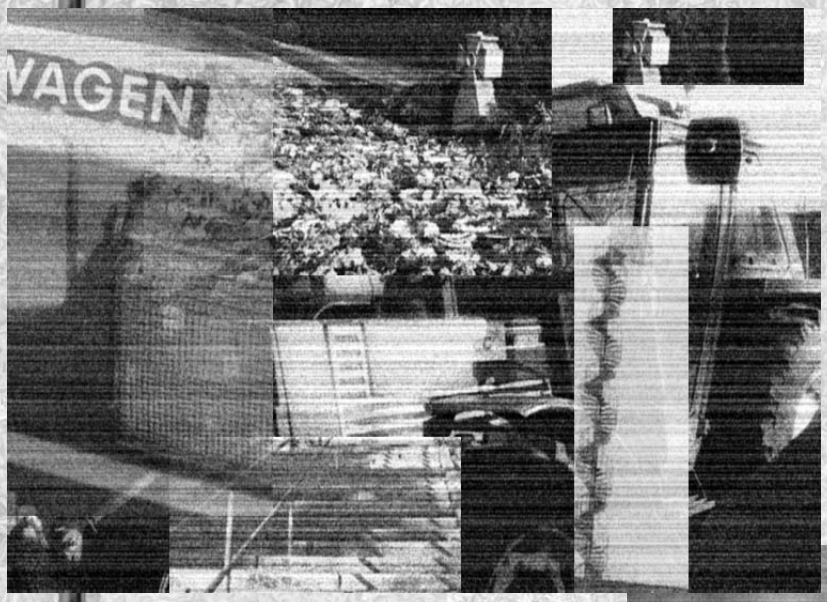
Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Gruner Rott

Første kys

Kunne jeg vælge i dag, ville det blive noget andet. Kunne jeg se situationen for mig, danne mig et billede af alle de uendeligt mange detaljer, så havde man ikke fået mig til det. Jeg kommer næsten omhyggeligt værnet om. Det hele sank i grus på få øjeblikke. Nu kan jeg ikke andet end at le ad det, for hvordan kan man ellers beskytte sig mod så voldsomme minder?



Har man først nærmet sig i kød, blod og med den første virkelige nærhed, er der ingen vej tilbage. Det opdagede jeg. Jeg opdagede hvor stor en betydning alt havde for mig dengang, hvordan bestemte farver selv i dag smerter, hvis de præsenteres uventet for mig.

Du

Her kommer du jo med ét dansende, springende omkring i

til at tænke på de fra Paradis uddrevne engle. De måtte også finde deres plads, langt fra der hvor de egentlig helst ville være.

Som ved et trylleslag forsvandt min verden. Alt det jeg så længe havde arbejdet for, så

*Hi mei Baby! han mar gedacht i schreib dar amol dass a wieder amol an eintrag hasch *gg* mir suachn ins iatz beade an gscheidn nuien haberer und so an trottl!!! Lieb di!! bis morgen!! Big Kiss Lisa**

barnagtig bevægelse. Næsten som du ikke vidsteat du var i mine tanker, næsten som du var i en andens vildelse.

Så lidt skal der til, så hurtigt fylder du mit hjerte med varme. Så hurtigt kan søvnen fjernes, hjertet fyldes med varme.

Hvordan du gør det ved jeg ikke, hvad du bringer med dig, kan jeg ikke se. Her i mit bryst flyder håbløsheden som sort vand under overfladen, så derfor må du aldrig gå. Aldrig gå, i hvert fald ikke før denne drøm er omme.

I morgen når jeg vågner, vil mine syrlige små løgne ikke længere være sorte med gule kanter, nej da vil de være rosa som morgenrøden. Drysset med funklende støv, der fjerner blikket fra det som måtte stikke under.

Toxikologie

Vorkommen, toxikologische Bewertung und Vermeidung von Biogenen Aminen und Mykotoxinen (Ochratoxin A, Aflatoxine u.a.) in Fleisch und Fleischerzeugnissen. Entstehung von beim Tier krebserzeugenden Stoffen beim Erhitzen (Braten, Grillen) von Fleisch; Vorkommen, Stoffwechsel und Wirkungen dieser Stoffe und Vermeidungsmöglichkeiten.

Den dag mine drømme stopper, er dagen hvor jeg stopper. Det vil være dagen hvor du forsvinder, dagen hvor jeg

forsvinder. Om du går, flyver eller bare forsvinder ved jeg ikke – jeg ser dig aldrig igen.

Bølger

Jeg har levet så længe med mine drømme, sendt fra et maskineri hinsindes alle forventninger. De har levet i mig, som varme slanger og været der så længe, at det aldrig ville gå, hvis de ikke længere skulle være der en dag.

Den der sender sine natlige signaler til mig, vil mig kun det bedste. Jeg har levet på disse natbølger i så mange år, at der ikke længere findes nogen forskel mellem dem og så det vi har her. Måske har jeg drømt mine drømme så længe, at det nu kun er dem, jeg behøver.

Lægerne

Jeg gider ikke høre på dine løgne længere. Jeg gider i det hele taget ikke høre mere på nogen af jer. Lad mig så for fanden være, forstår I ikke at jeg har andet at se til? Hvad forlanger I af mig, skal jeg blyisolere mine vægge, løbe omkring med høreværn, stoppe med at sove? Fatter I ikke at dette ikke ligger i mine hænder? Jeg styrer intet. Jeg bliver som et stykke papir, de kommer og skriver på, ganske uden mine hænder nogensinde rører bladet.

Grådkvalt

Prioriteter er en sær størrelse. Nogle gange kan selv det tåbeligste være vigtigere end ting man har kæmpet for gennem mange år. Ting man behøver her og nu, overskygger alt, skubber langsigtede mål af banen. Prioriteter kan rende mig i røven, de har kostet mig alt for dyrt.

I dag forsøger jeg at leve uden valg og udelukkende gøre hvad jeg behøver. Ingenting går forud, kun behov står tilbage. Undskyld min lille engel, undskyld. Drømmene knuste dig, knuste alt. Senderen slog jer ihjel, ikke mig. Undskyld, undskyld til jer alle.

MEDIEN

Jacoby will Nummer eins in Europa

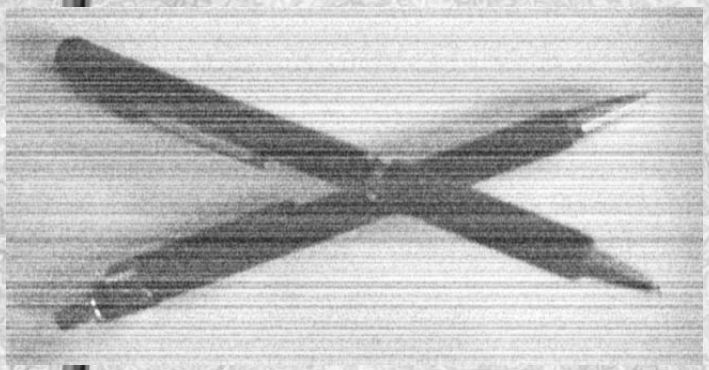
orstandschef Manfred Schüller sprechen über ihre Strategie und die Suche nach einem

Nedtur

Som knivskarpe tænder flænser de rummet op. Jeg kan ikke gøre andet end at skrige, de skal lade mig være. Gå jeres vej, I får mig aldrig alligevel. Jeg har ikke sovet rigtigt i mange nætter nu, forsøgt at holde det hele ude. Søvnens narkose bliver alligevel injiceret i mig.

Dage og nætter kan knap skilles længere, måske på grund af søvnmangel. De grå toner som alt farves i, strækkes så lange og smertelige at det knap er til at holde ud. Hvorfor skal det tynge mig at trække vejret?

Jeg sidder nu i lænestolen lige ved døren ud til køkkenet, venter stile og roligt. Jeg ved at de kommer med deres knivskarpe



tænder, før eller siden vil de være her. Ro sænker sig. Er det blevet daggry eller er natten bare lys? Jeg kan ikke skelne timerne længere, ved ikke hvad klokken er og forstår ikke de digitale tal. Er det lyde, der kommer fra entréen? Er det dem, der kommer, er det dig, er det dem?

Tierschutz
Entwicklung und Etablierung biologischer Testverfahren auf der Basis von Zellkulturen.

Navn: Gruner Rott
Fødested: Berlin
Bosted: Berlin
Alder: 26
Stilling: Livspoet
Familiestatus: Fortabt?

Jeg kan ikke gøre andet end at skrige. Skriger af mine lungers fulde kraft, som skulle det kunne hjælpe mig. Hjælper det mig ikke? Gode Sender, hjælper du mig ikke i denne desperate stund, giv mig da lidt styrke! Lad mig i det mindste skrige højere.

Er det bare mig, eller kravler små dyr i deres øjenhuler? Er det ikke mennesker som bor i deres kroppe? Er det ikke snyltere i snylterne? Skrigene fortsætter bare.

Hvorfor står de bare der og giver kramper, kan de ikke se at det er forbi? Sender send mig sendebude. Sender send mig sort sand – Hvorfor siger jeg det? – Kast støv over deres ansigter, så de ikke længere kan se nuet. Glem dem i fortiden.

Den eftermiddag lo jeg for første gang af det hele.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:
Krøllet og rodet tøj
Uredt hår
En blok papir
Blyanter
Det smykke, du fik af din elskede

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

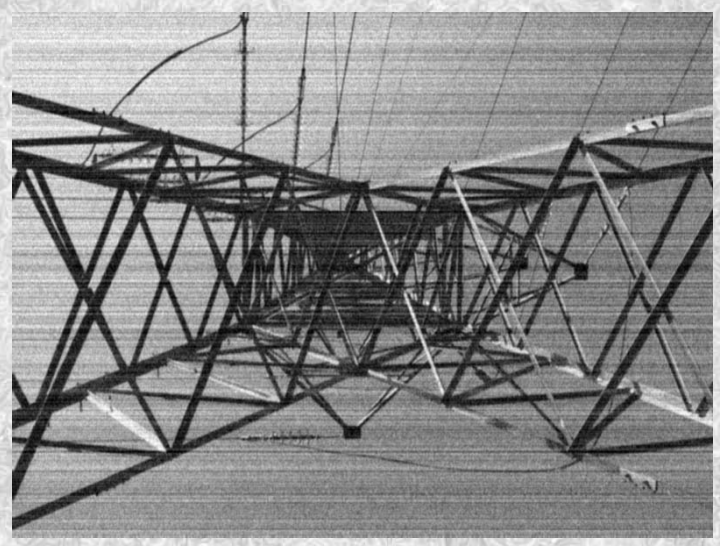
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Da står det pludseligt klart for dig at et tungt tæppe af nutid indsøber alt hvad du ser omkring dig. Det drypper fra loftet, driver på gulvet og holder alting fast. Du står i det, du sidder i det, du taler i det. Men når hånden føres ned gennem de bløde lag, hvirvler du nutiden op og kommer nærmere essensen. Des mere postyr, du laver, des mere essens og nutid rodes op og blander sig frit i mørket. Skyer af tid og oprigtighed danner fantastiske farver foran dine øjne.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

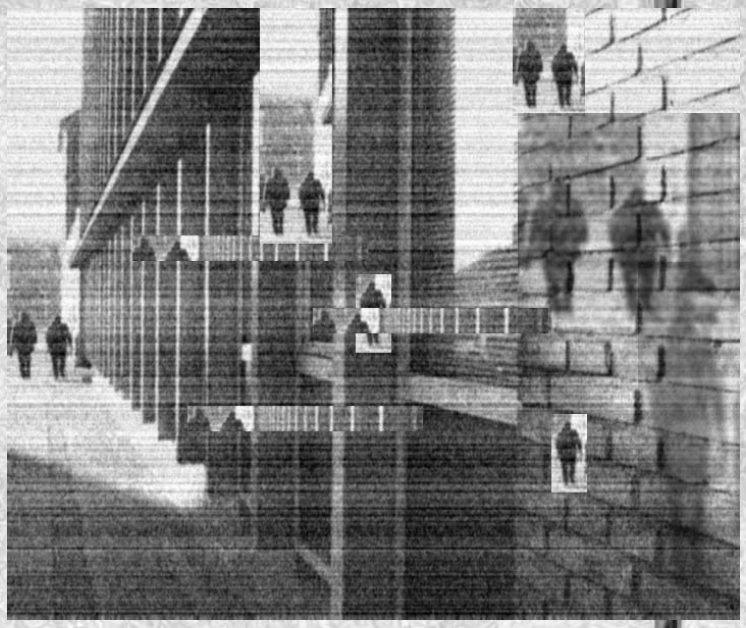
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

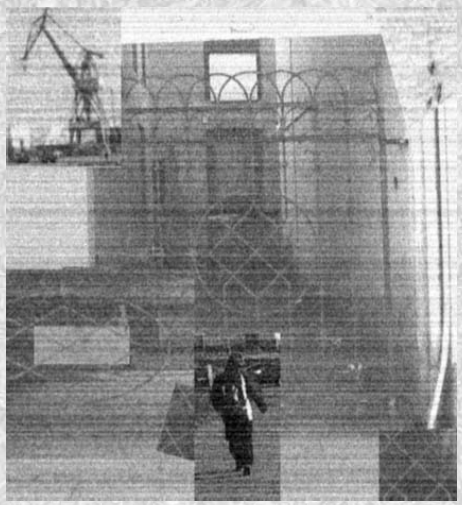
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

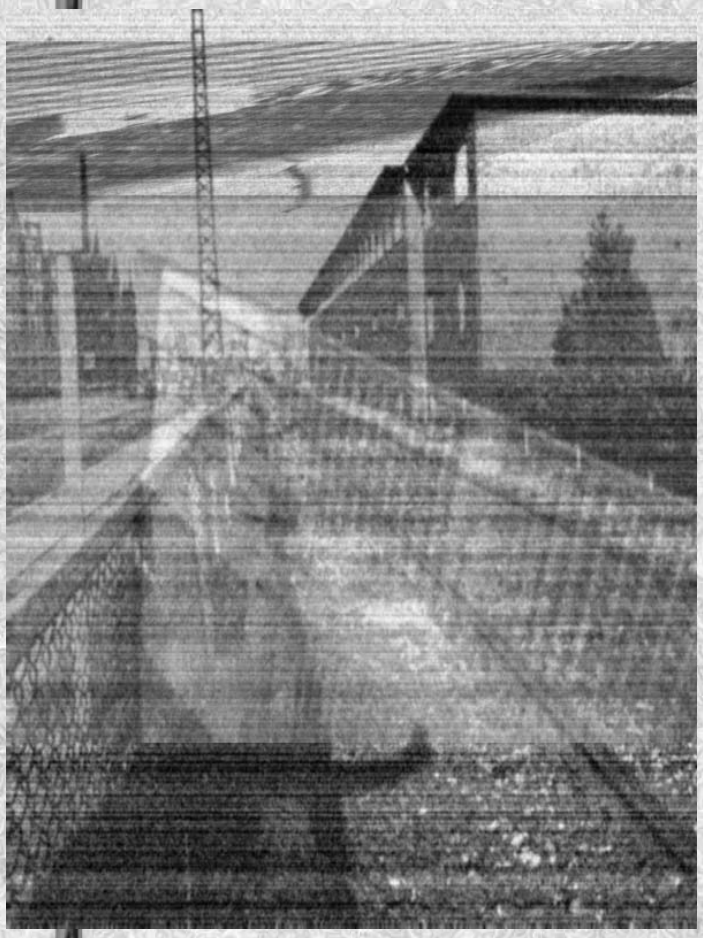
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

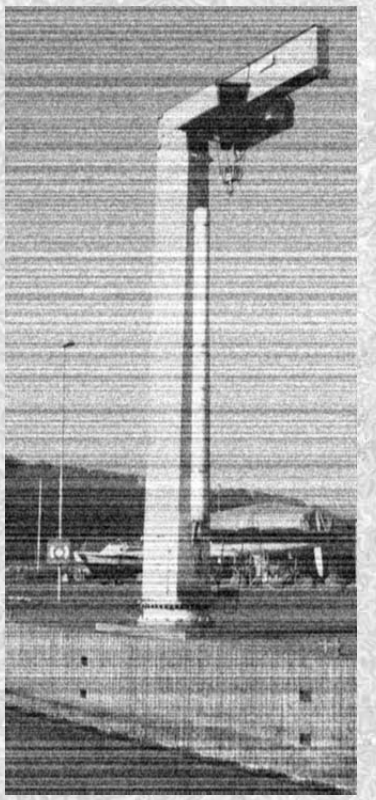
Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

H

Pas på!

Fra de sidste dråber dagslys udrinder alt hvad jeg ved, for så snart mørket falder på, står intet længere som det tidligere har gjort. Jeg føler ikke længere nogen grænser, men vokser til uoverskuelige dimensioner – Selv i det mindste bliver jeg nu så stærk, at intet længere kan røre mig.

Det kan måske være svært at tro, men i denne tilstand kan jeg alt. Der står ikke længere nogen grænser for mig, så hvis man vil røre mig, må det ske med min accept eller slet ikke. Jeg har skam smagt de klare lys så længe nu, at jeg kender til alle, ved hvordan alt opstår og nedbrydes.

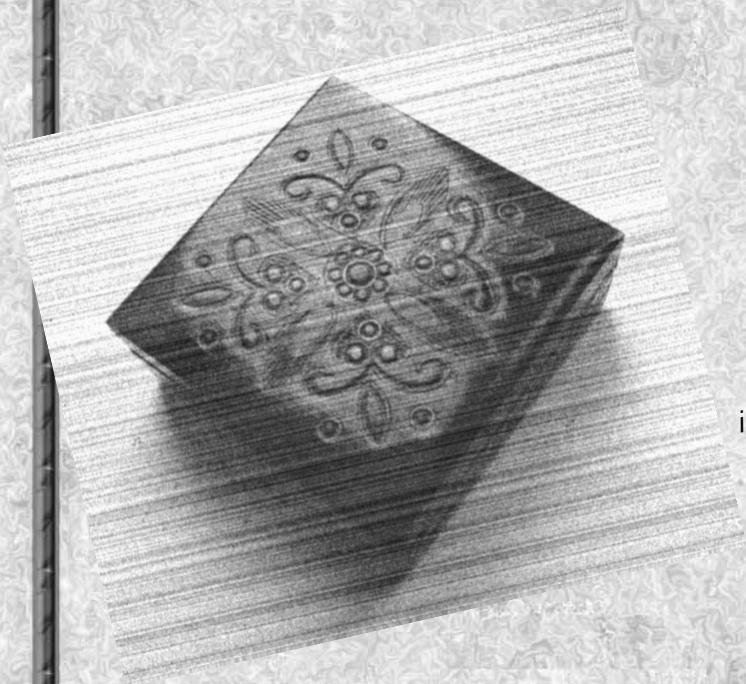


Man kan mene at jeg er blevet til byens puls, byens dundrende hjerteslag. Alt hvad jeg vil sker, da ingen kan forestille sig hvordan det ville være ikke at springe for mig.

Den stærkes lov; den der har lyset har magten. Det fik jeg allerede fortalt som barn, gennem radioens langsomme bølger. Jeg hørte musik som barn, der blev sendt fra himmelstrøg som ingen siden har set til. Jeg blev udklækket gennem kontrollerede toner.

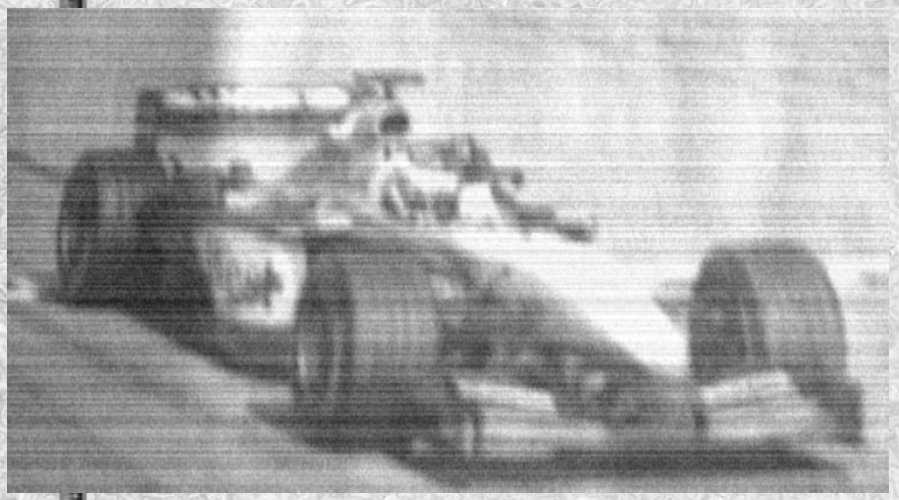
Kræfterne

For let er der vel ikke noget som er, men det gør mig nu ondt at se hvordan alt for mange små ynkelige sataner knap kan samle sig op fra det fortov, de smed sig på ved daggry. Vil man undgå min slipstrøm, må man hellere kunne stå gennem natten, for hos mig går intet ned før sidste dråbe mørke er slugt.



industri-elle ist eine Marke
Unter dem Namen industri-elle schaffen wir – kurz gefasst – zeitgemässe Einrichtungsobjekte. Wir achten dabei auf eine sinnvolle Verwertung von Ressourcen: Unsere Produkte sind rezyklierte Gegenstände, die durch unsere Arbeit eine Verlängerung ihrer Lebensdauer erfahren – in einem neuen Kleide.

Den legende nat som altid omgiver mig, fortryller de fleste. Størstedelen bliver ødelagt, resten slutter sig til mig. Jeg skriger, leg med mig, og de kommer snigende op til mine ører. Jeg omfavner, bider og sparker. For let mine herrer, for let.



Natelsker

Til tider mister jeg besindelsen, eller er det fordi jeg genvinder den i ny og næ? Under alle omstændigheder betyder disse øjeblikke af uklar fornuft, at intet længere giver mening. De der sender deres budskaber til mig siger intet, og kun øregangenes susen kan høres.

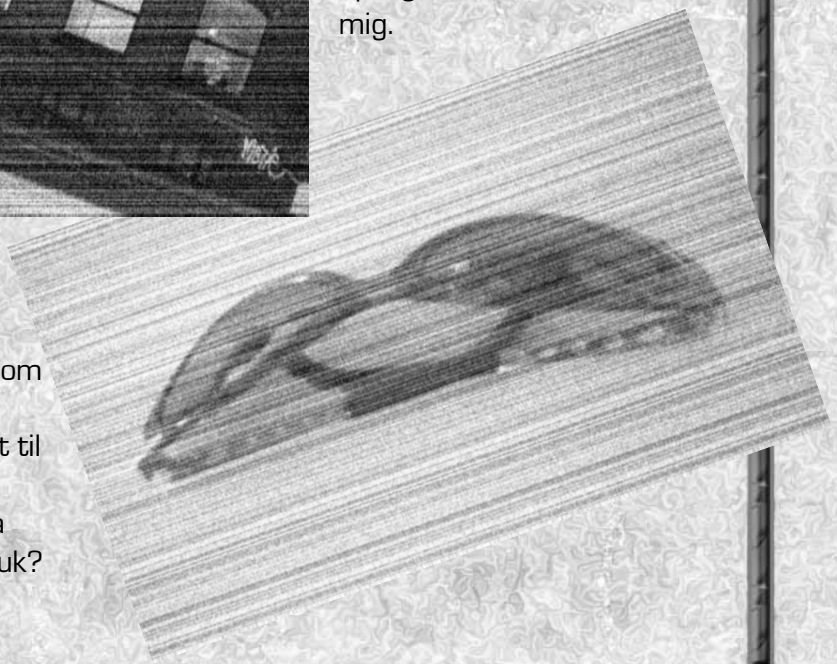
Jeg sidder da som regel ene tilbage. De der var bundet til mig er for længst forsvundet, og der findes tilsyneladende ingen udveje fra rummet hvor jeg er. Det er i sådanne tilfælde, de gamle madrasser man altid genfinder sig selv på, med et begynder at virke som kærkomne hjem.

Drøm mig

Måske vågner jeg først ud på dagen og ser aldrig daggryet i sin fulde pragt, men sådan er mit liv. Jeg tilhører den verden som Senderen lovede mig over radioen som barn. Hvis du ligger ved min side når jeg vågner, må du hellere se at komme væk, for det går kun med én nat, mere vil ingen kunne holde til.

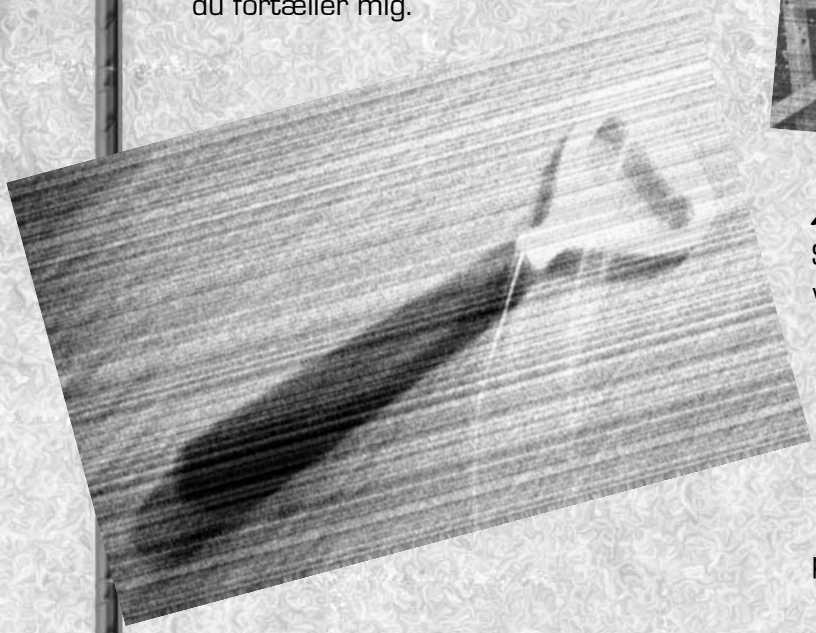
Måske er det også i situationer som disse man opdager, at meget få mennesker i virkeligheden er værd at stole på. De fleste forsvinder før de lugter den endelige undergang – Den lugt, der altid hænger over en brat opvågnet natelsker som mig.

Gnistrende energi, strålende lys fra mit underliv. Svøbt i sprut fra de sidste dages rasende druk, står jeg som en lille guddom på randen af natten. Siger blidt til mig selv, at ingen har ret til at føle sig bedre. Mærker mine pulserende årer, der strutter som blå orme over mine arme. Er jeg ikke smuk?



Samtale

- Hvordan formede dit liv sig så?
- Meget hurtigt. Jeg voksede op blandt rolige forældre, med en radio, der spillede alt for højt. De forstod aldrig hvor meget det betød. De forstod ikke hvad de havde skabt.
- Skabt?
- Ja, jeg mener de lod mig lytte til Senderens sene meddelelser. Jeg hørte allerede før jeg kunne tale eller forstå et egentligt sprog, hvad det vil sige at have en tro. Jeg blev religiøs, hvis man kan sige det sådan.
- Du tilbeder altså Senderen?
- Både ja og nej, for det er mere en fornemmelse end en guddommelig kraft. Natten er måske det bedste billede på Senderen.
- Jeg tror ikke, du skal sige mere, for det vil bare betyde, at jeg må nedskrive hvad du fortæller mig.



De indre blødninger

Bær mig hjem, for mine brækkede lemmer kan ikke slæbe sig længere. Måske emmer det af styrke, men det hele er tunge slør, som aldrig har været løftet. De store sten som ligger for mit bryst, maser de indre organer sammen til små kasser, der ikke kan rumme deres egen funktion.

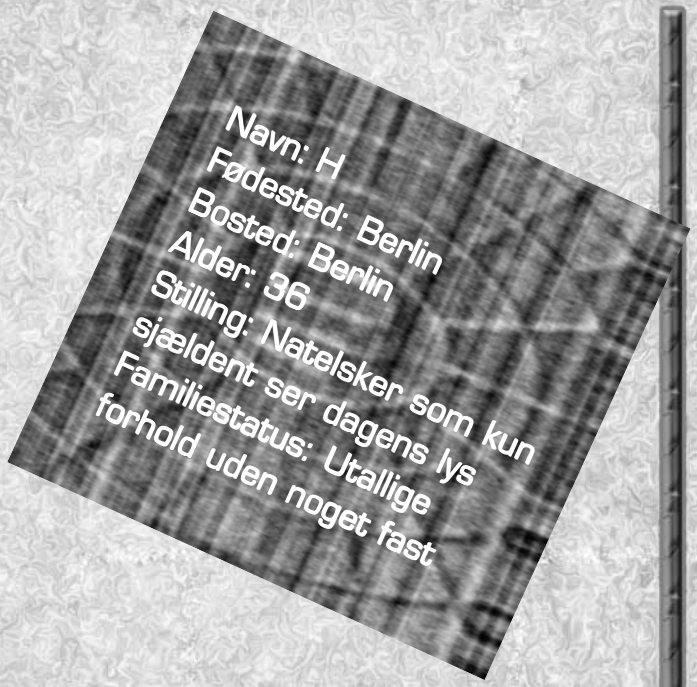
Det er rigtigt, hvis jeg kunne åbne min bug ville I kunne se det. Jeg bløder over alt, især i det indre. Blod skyller omkring min hjerne, røde pletter danser for mine øjne og munden er fyldt så kinderne spiles ud. Lyt til mig, tro ikke på mine løgne. Tro mig ikke. Det er galskab, absurd galskab.

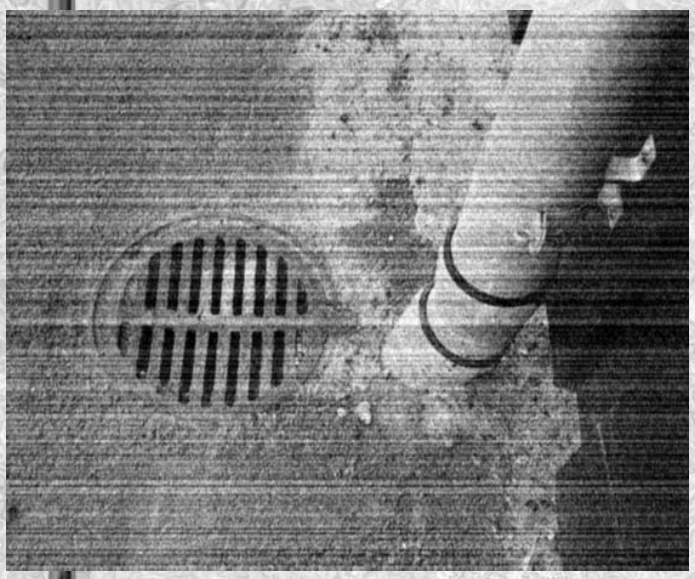
Ærligt

Spred mine frø i de store haver, som vokser så vildt og smukt i byens udkant. Split mine fantasier om byens hjerte, gør dem til aske hurtigst muligt. Hvilken tid er nu, for mit ur gik i stykker for længe siden? Viserne fungerer slet ikke, viser altid midnat. Kun sekunderne kan stadig tælles, da den lille fortravlede pind stadigvæk roterer om de to andre.

Hvem betaler for alt dette? Jeg ved jo godt at de ikke kan komme af sig selv. Jeg har kun hvad jeg får, så hvor er de henne? Hvem giver mig min løn, min sparsomme hyre?

Kan man betale mig nu, eller er jeg nødsaget til at vente her på stedet? Hvis nej, vil jeg gerne bæres bort nu. Mine ben er ved at dø. Mine arme står i midnatsposition, præcis som mit ur. Slip mig afsted, jeg vil væk fra hjertet.





Hvisk mig dit budskab

Lyt til mine budskaber. Lyt til de dunkle briser, der løber fra mine læber, som små kildevæld, der pibler frem fra Jordens indre. Har du aldrig hørt denneher sang før? Hvis nej, er det sgu på tide. Læg dit ansigt til mine læber og hør Senderen synge sin sang.

Kammerater

Hejsa skat, har vi ikke set hinanden før? Du ser dejlig ud, lige så dejlig som sidst. Jeg kan ikke helt huske hvor vi mødtes, var det her? Det var det jo nok, for det er jo sådan set altid her, jeg kommer.

Hvorfor skærer du en grimasse, du er måske ikke glad for at se mig? Det forstår jeg ikke, sidst klagede du dig da ikke. Måske burde du bare give mig hvad jeg vil have, så kan du jo gøre hvad du har lyst til bagefter.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Lidt vildt sort tøj
Lighter og cigaretter
En lille notesbog til navne og steder
En kuglepen

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

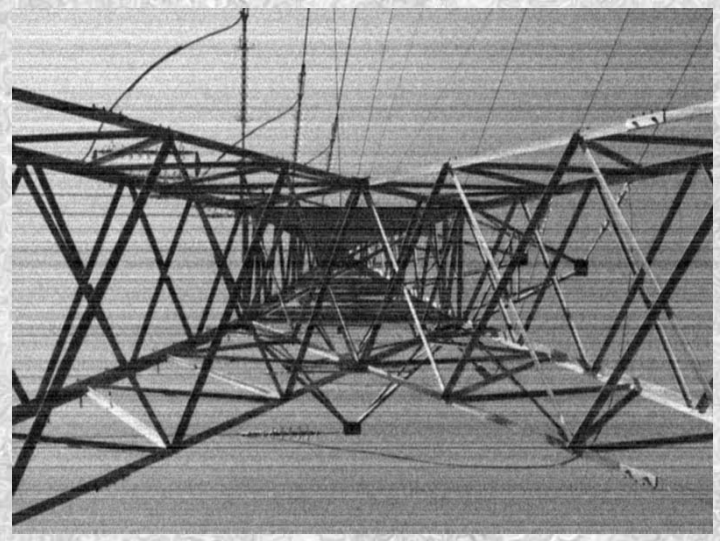
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Senderen viser dig pludseligt at rummet skal sejle om lidt, men alt står urørt hen. Ingen har rigget til, rejst sejlet eller hevet ankeret op. Kanonerne står uladte og gulvet er ikke skuret. Hvis skuden nogensinde skal kunne stikke til havs, er der nogen, der er nødt til at rigge den til. Som den lysende admiral, du nu er, med flammende øjne og sabelfingre, kan det ikke være andre end dig, der kan føre Senderens Galej sikkert til havs.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Jeri Blumer

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

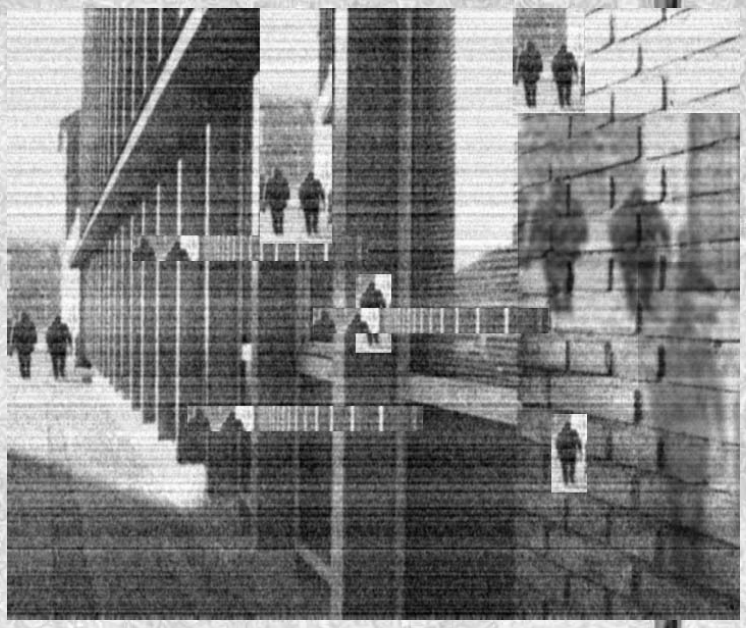
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

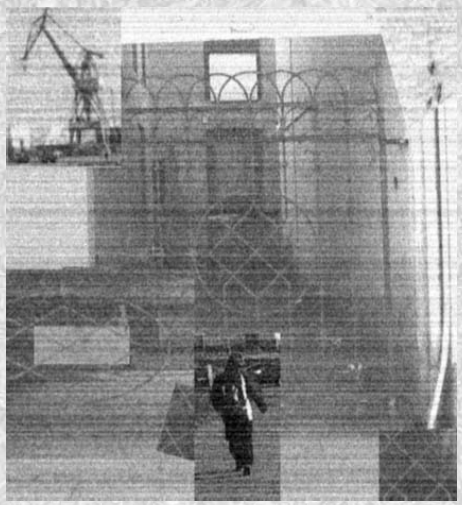
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

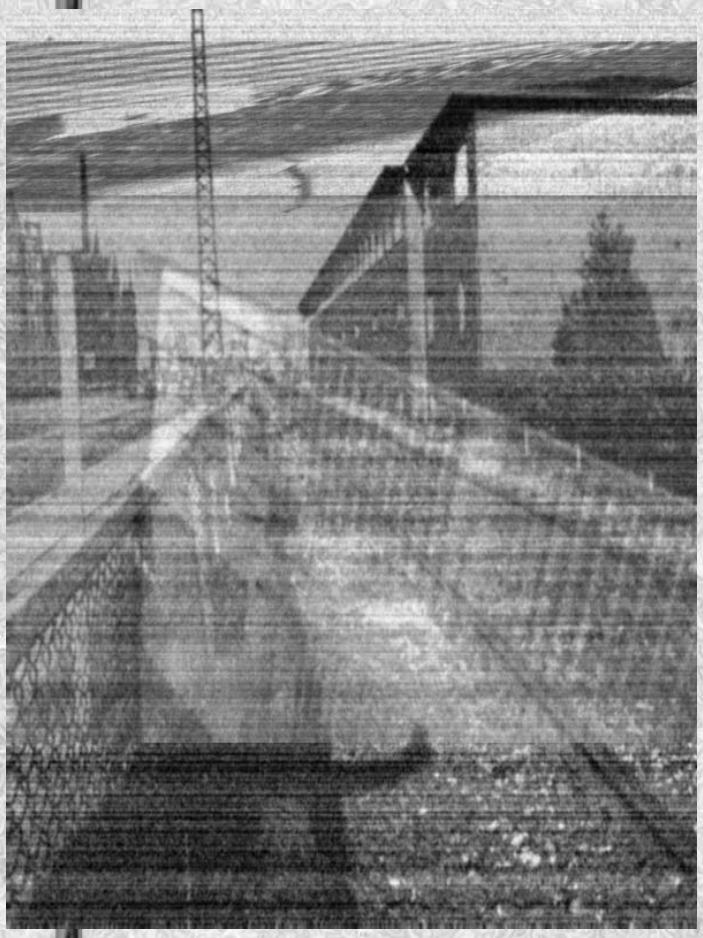
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Jeri Blumer

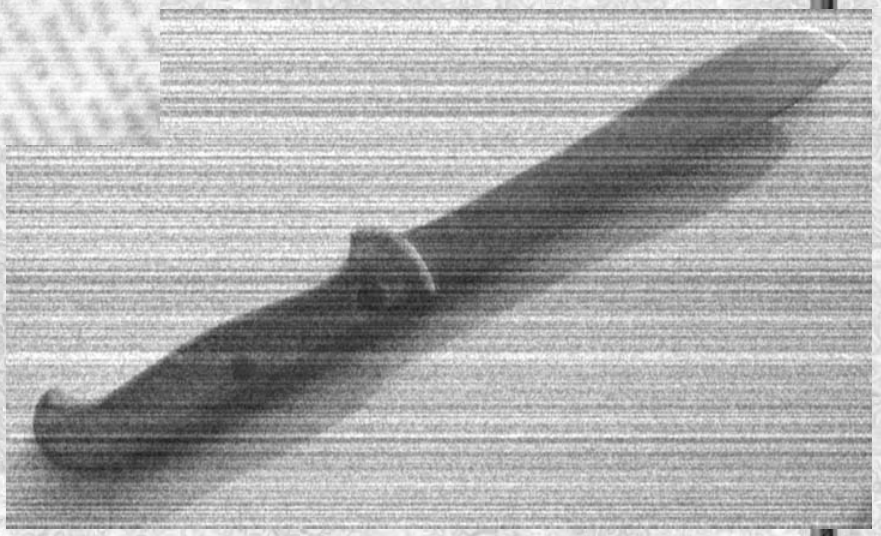
Satellit

Du vandrer i mørket, beskuet. Overvåget, set ned på, undersøgt, kontrolleret. Aldrig har du fundet ro eller et mål. På landet, i byen, i kloaken, i mængden eller indespærret. Altid er følelsen med dig. Menneskene uden ansigter har fulgt dig fra din fødsel. De følger dig nu. Er tæt på dig. Lige bag dig. Inden i dig. Undersøgende. Borende. Hvem er I?

mørket og glemslen. Overfladen kommer hastigt nærmere. Med et slår du øjnene op og aner de flakkende skyggers dans på det fugtdryppende loft. Du er hjemme.

Disharmoni

Jeg kunne godt tænke mig at placere skiltet lige her. Det er et godt sted. Her kan det ses både fra vejen og helt oppe fra broen. Med et godt kraftigt hvidt lys på om natten selvfølgelig. Drejet nogle grader væk fra kørselsretningen, så man når at se det i forbifarten. Vi skal bare have fjernet det der hegn og buskadset her for optimalt udsyn. Av for helvede. En sprøjte! FUCK! Og hvad fanden er det der ligger der? Ring efter en ambulance!

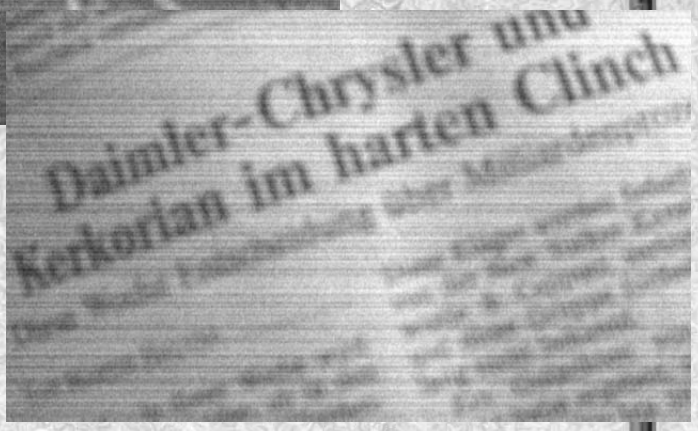


Indslumring

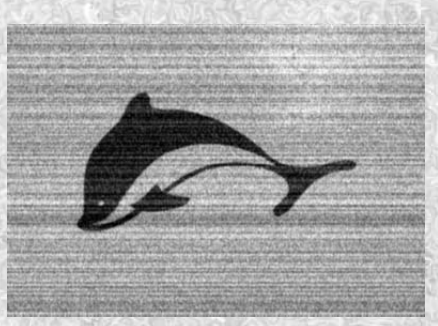
Fjernsynets monotone knasen kravler ind i dit øre som tusind kakkerlakker. Du byder dem velkommen. Deres knitrende små fodtrin er din livsrytme. De bringer dig tilbage fra

Hylekor

Al menneskelig eksistens handler om lys. Mørke, lys, syn, liv. Lyset. Du har aldrig fundet det, men har altid vidst at du ville finde målet når du fandt lyset. Med lyset kan man se, virkelig se. Natten og



mørket forsvinder. Der findes mange lys og mange, der søger det. Hver person har sit helt eget lys. Måske bærer en anden dit lys for dig uden at være klar over det. Leder efter sit eget lys og skærmer for dit.



Traktatbrud

De står bøjet over dig i sengen. Det er det forkerte lys. Det er helt hvidt og blændende. Dit lys tager ikke synet. Deres tale er hurtig. Kommandoer. Skarpe lyde.

Metal bliver smidt på metal. Som små hurtige skud stikker lydene til lyset. De æder sig ind på det og til sidst ser du kun støj. Den grå lyd er øredøvende. Du vil skrige, men støjen har taget magten. Den grå støj besidder dig.

Beskidt

Din far kalder på dig udenfor. Da du kom hjem fra skole smed du cyklen midt i indkørslen, så han ikke kunne komme ind med bilen. Han ser godt vred ud som han står der og råber dit navn.

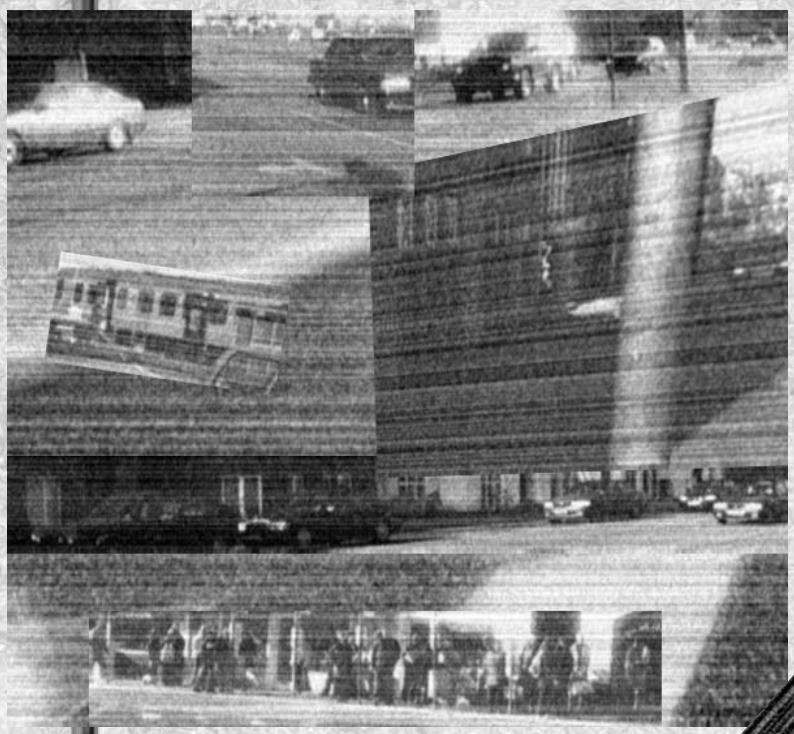
Du smiler et kort smil og løber udenfor til ham. Du har fået den anden transmission. Planen virker. Nu spiller

han sin del af spillet. I går indenfor. Mor er på arbejde. Du tager imod med pervers nydelse.

Følsom

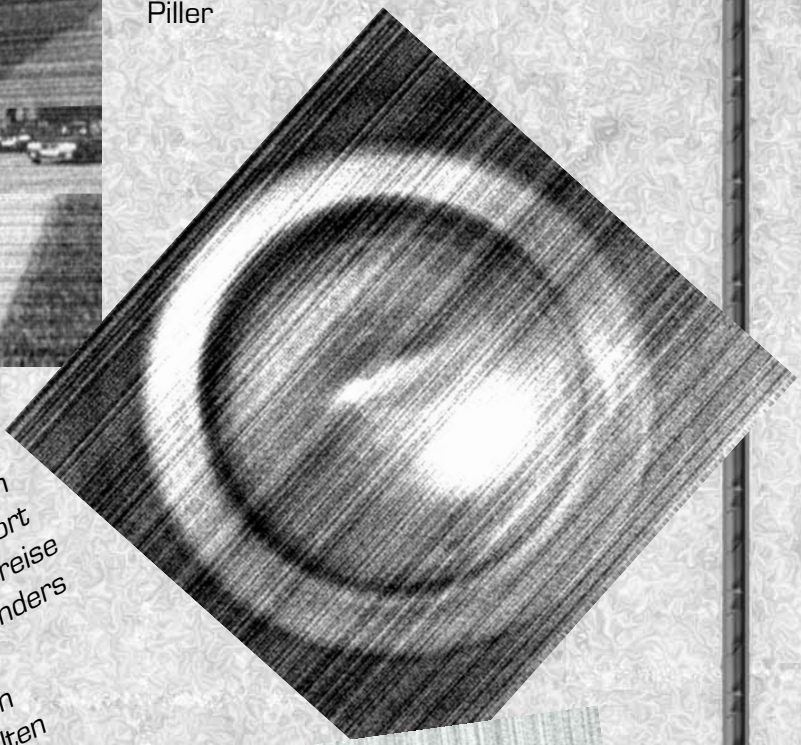
Senderen har sendt dig i mørket. Kun ved at lade dig synke ned i mørket kan du finde lyset. Den fjerde og sidste transmission er kommet. Du søger atter dybere ned. Dybt nede i mørket vil du finde lyset. Du ser den grå støj. Støjen er i dig. Ansigterne. Lyset.

Navn: Jeri Blumer
Fødested: Bamberg, Sydtyskland
Bosted: Berlin
Alder: 27
Stilling: Arbejdsløs
Familiestatus: Enlig



Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Krøllet og godt brugt tøj
Sortrandede øjne
Noget småt og spiseligt (se Transmisionen)
Piller



Der Schmuck ist selbstverständlich ordnungsgemäß gestempelt, Service ist garantiert! Alle genannten Preise verstehen sich als Preisbeispiele in EURO inklusive MWSt, gegebenenfalls zuzüglich Verpackung, Versicherung und Transport ab Frankfurt am Main. Da die Tagespreise von Edelsteinen und -metallen (besonders Gold, Platin und Palladium) stark schwanken, sind die angegebenen Beispielpreise für den vorgestellten Schmuck oft sehr ungenau.

Jeri Blumer

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

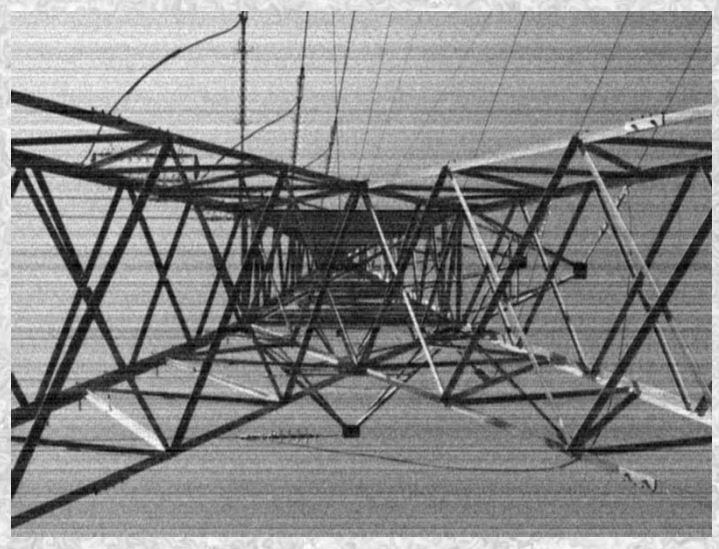
Da Senderen bad dig medbringe dit alterbrød, vidste du ikke hvad det betød, men nu hvor du står i rummet og ser de stakkels svævende sjæle foran dig, er du klar over dets betydning. Skabningerne foran dig har længe sultet, har længe savnet enhver form for føde, og du er den, der har bragt det til dem. Som en konvoj fra Substansen uddeler du nu dine nådesgaver til menigheden.

Medbring til formålet noget småt og spiseligt (slik eller lignende) i en lille pose (ikke en slikpose), som du så tager frem på dette tidspunkt.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Kari Dahrendorf

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

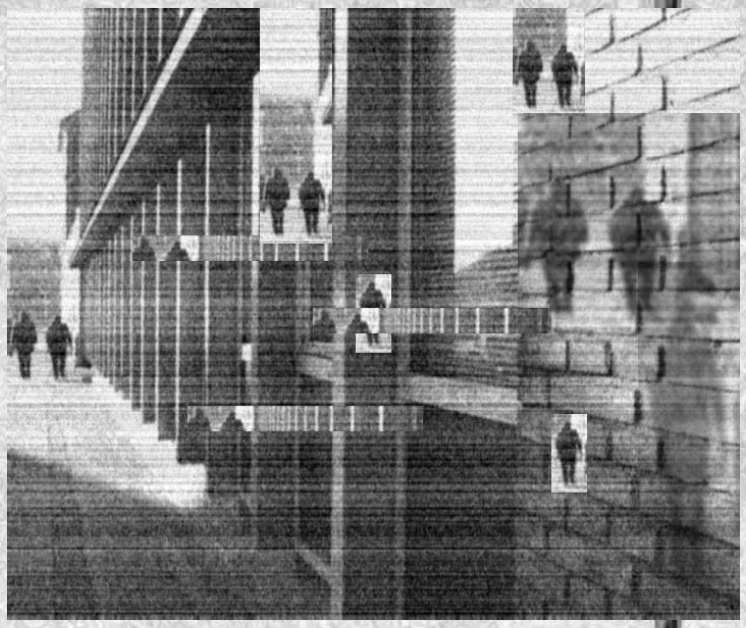
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

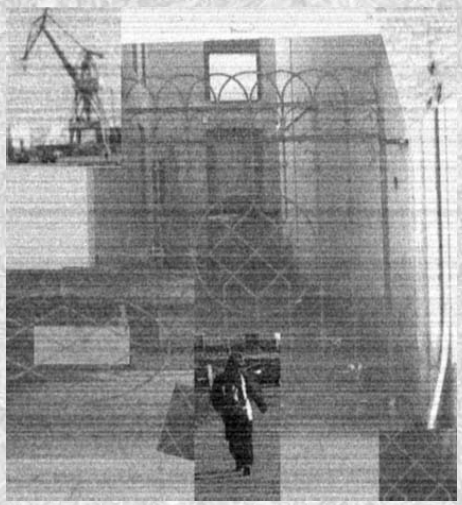
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

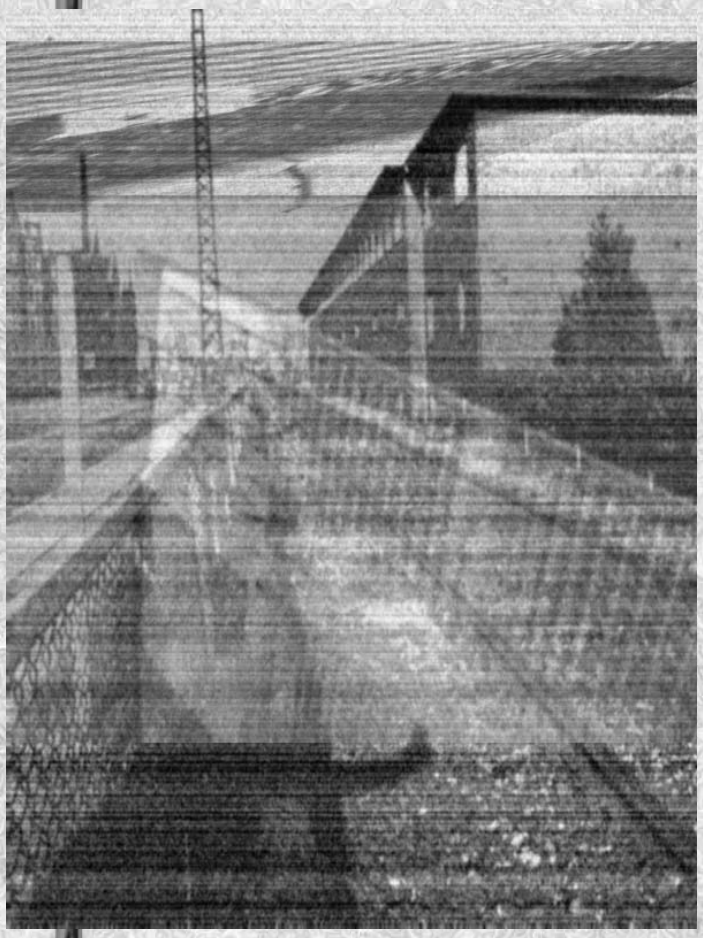
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Kari Dahrendorf

Fosterhinde

Du var så frygtelig træt den dag. Du var næsten faldet i søvn i alle timerne om formiddagen. Da I endelig havde det store spisefrikvarter, gik du hen i parken. Det var en dejlig varm forårsdag hvor solen varslede sommerens hastige komme. Du ville egentlig bare ligge og nyde solen lidt, men søvnen overmandede dig hurtigt.

Da du vågnede et kort øjeblik efter, var det koldt og solen væk. Der var ikke bare gået et øjeblik, selvom det føltes sådan. Der var gået flere timer. Du skyndte dig tilbage til skolen og fandt frem til din klasse, der var i gang med dagens sidste time. Du undskyldte dig og fandt din plads.

Kontakt fra Senderen

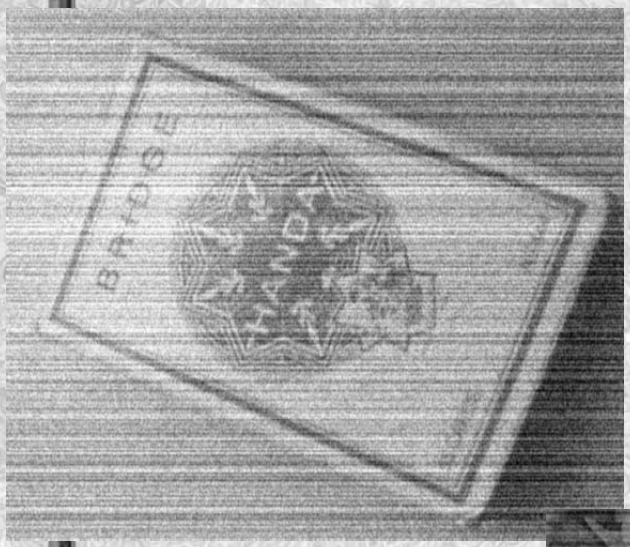
Da var det, du vidste at noget havde forandret sig. Du nærmere *så* end hørte din lærer og dine kammerater tale. Det var som om du kunne følge ordene fra den ene person til den anden, se hvordan alle de tilstedeværende i lokalet delte den samme ordstrøm, skabte denne lille del af virkeligheden sammen.

Som om hver person ikke var en person, men blot mange dele, redskaber for ordene. Da læreren spurgte dig om noget, mærkede du ordene flyde gennem dig og din mund svarede. Det var ordene selv, ikke menneskene, der talte.

Kari Dahrendorf

Billedstrøm

Når du tænker på den dag for flere år siden, er det nærmest som om det er den første rigtige dag, der har været i dit liv. Du kan godt huske ting fra du var yngre, men det er som at bladre rundt i et album med familiebilleder. Der sidder man ved et bord fyldt med familie, og sammen med ordene nedenunder



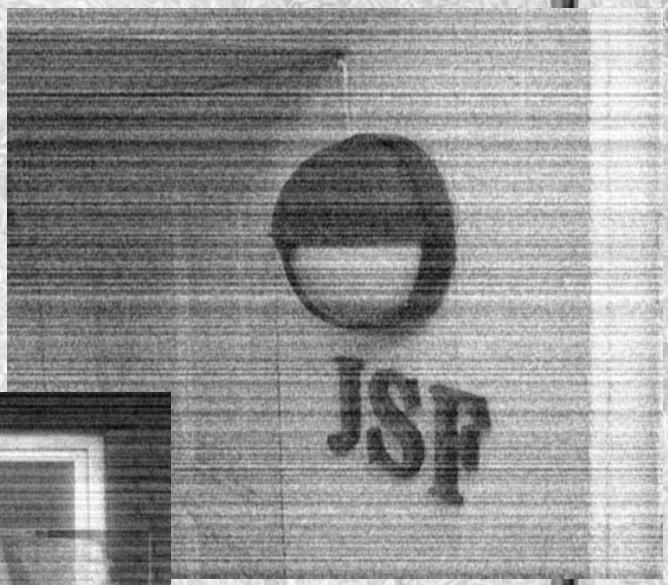
billedet får man det til at passe med at man faktisk var til farmors fødselsdag. Når man har set billedet mange gange nok, er det nærmest genkendelsen af billedet, der bliver ens hukommelse. Hvad der egentlig skete til farmors fødselsdag er forsvundet i tiden, men blot det at se billedet giver tryghed ved hukommelsen om fortiden.

Ein bestimmtes Zeitvolumen wird hierbei ausgeweitet oder verringert, wobei das Standardvolumen eines Normalarbeitsverhältnisses als Referenzpunkt dient.

Instrument

Noget havde forandret dig mens du sov i parken. Hvad var det, der gjorde at du nu pludselig var udenfor virkeligheden? Eller var du? Du tænkte jo også over det med ordene, og det var jo dem, der fik det hele til at hænge sammen mellem mennesker i virkeligheden.

Ordene og det underliggende system for virkeligheden lå klart for dig, som havde nogen ændret på lige netop din



indstilling, justeret netop et redskab blandt mange, så det kunne se sin egen og de andres rolle i den store sammenhæng. Senderens instrument.

Klarsyn

Nogle gange kommer du meget i tvivl om hvorvidt din barndom har fundet sted, eller om den virkelig først begyndte den dag. Siden da har alting i hvert fald været virkeligt, og dine minder er helt klare. Måske er det bare fordi det først var den dag, du vågnede og så verden med det rigtige blik. Så hvordan

mennesker talte sammen, så hvordan hændelser blev til, så bagom mønsteret, så systemet, så ordene.

Prestige

Du har aldrig helt kunne forklare hvad der skete den dag, men det skulle vise sig ikke at blive den sidste. Det er flere gange sket for dig at et tidsrum er forsvundet for dig. Du husker ellers alt, men pludselig kan du finde dig selv et

sted og ikke ane, hvad der er sket for dig i den mellemliggende periode. Der er ingen tvivl i dit sind om at du blot som alle andre er et simpelt redskab i det store maskineri, men i modsætning til de andre ved du det, og du bemærker

når du bliver fjernet fra denne virkelighed.

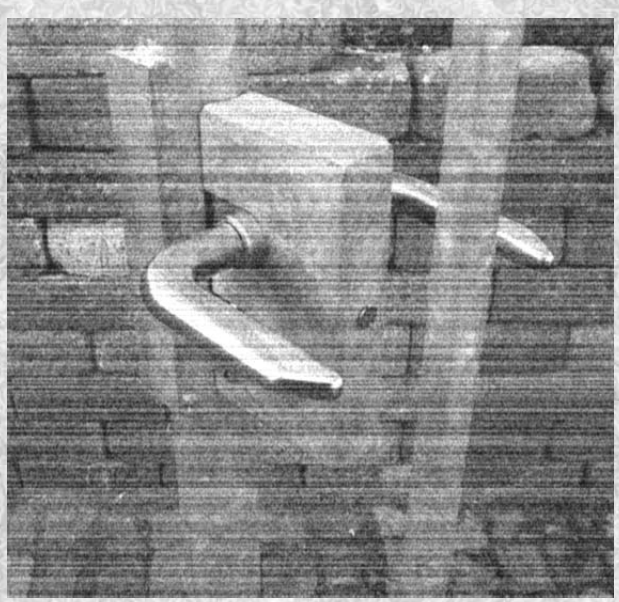
Lykke

For ikke at blive gal, prøver du at leve så vidt muligt hensunket i virkeligheden. Det er meget betryggende at leve sig ind i den, at lade sproget overtage. Det er vidunderligt at være sammen med folk der taler. De taler dig. Du lever.

Tvivl

Hvorfor skulle alting ændre sig den dag? Hvorfor ser du mens andre er blinde? Hvorfor skulle Senderen lige vælge dig til sine beskeder? Du fik den første transmission for så længe siden i parken og har set lige siden. Du ser at du ikke

ser når Senderen kontakter dig. Hvor meget ser de blinde? Du ser alt og husker alt, men griber aldrig Senderen. Hvordan tager Senderen tiden? Hvorfor?



Kraftanstrengelse

Du elsker dit nye job, for her ser man virkelig mange forskellige samtaler, så mange forskellige liv. Du er altid alene, betragteren, især i mængden. Men selvom du er alene i mængden, er du netop her aldrig alene. Jo mere du taler, jo mere er du med i de andre, i jeres fælles skabte virkelighed. De lytter til dig, dine ord flyder over i dem, påvirker dem, og deres kommende tale flyder sammen med din. I er sammen, I er ordene. Og når de har talt med dig, foretager de nye handlinger, skabt af dine ord, ligesom din fremtid skabes af deres ord. Hvilket ansvar!

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

Overdrevet smart tøj, gerne farvestrålende
Små solbriller i panden
En lille taske fyldt med småting

Kari Dahrendorf

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

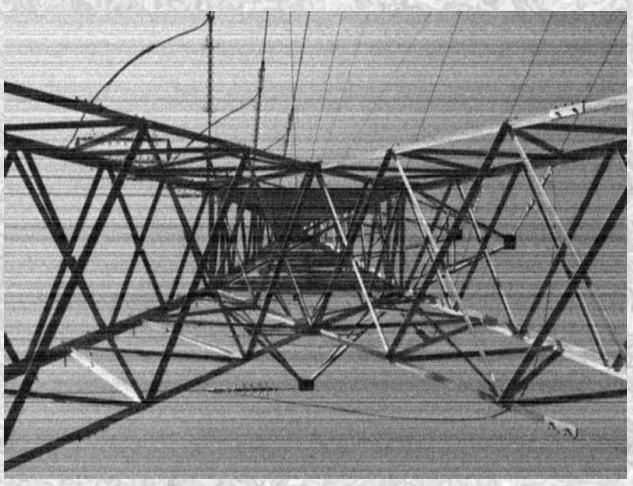
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Med et fornemmer du en sort ravn som lander på det nærmeste bord i rummet. Den hopper lidt omkring og begynder så at synge så smukt for dig og de andre. Fuglen må være udsendt af Senderen, for ingen andre ville kunne finde et så smukt dyr i denne verden. Sangen er dyb og melankolsk; fylder rummet på en langsommelig måde og begynder lige så stille at fylde dig med gråd. Hvorfor de andre ikke lytter ved du ikke, måske hvis man fik dem til at koncentrere sig om situationen, ville de også kunne se og høre. Da sangen er slut, flakser ravnen omkring i rummet, lander et øjeblik på din venstre skulder og flyver så bort. Det bringer latter i stedet for gråd, og dit humør synes med et forvandlet.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

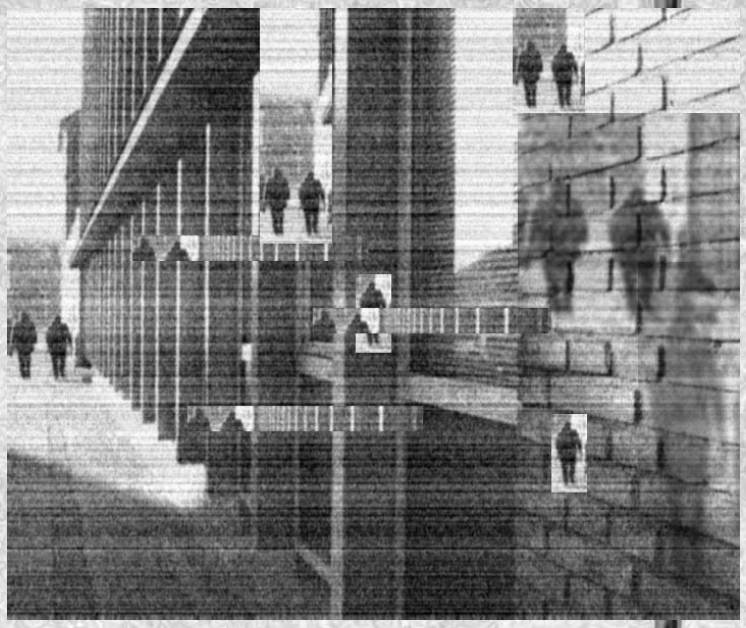
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

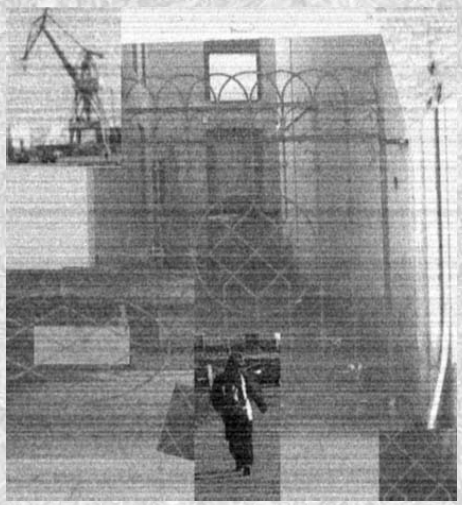
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

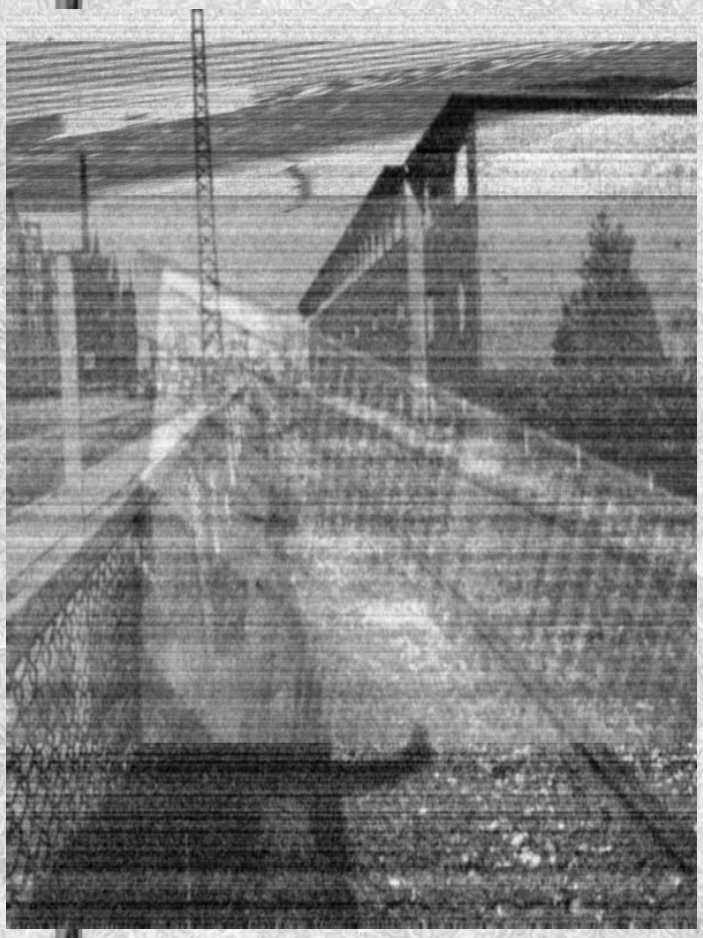
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

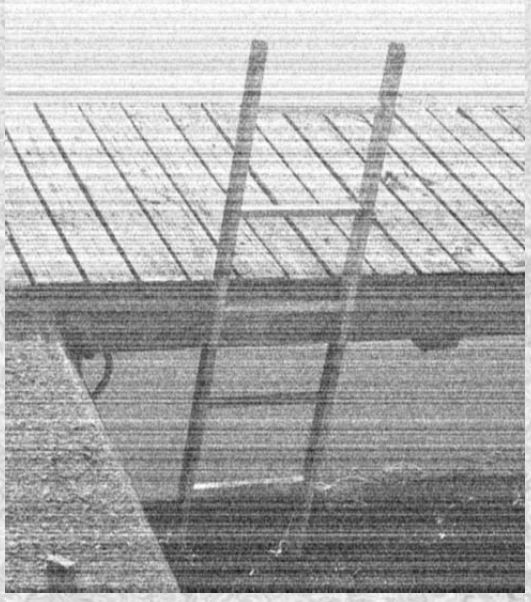
Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

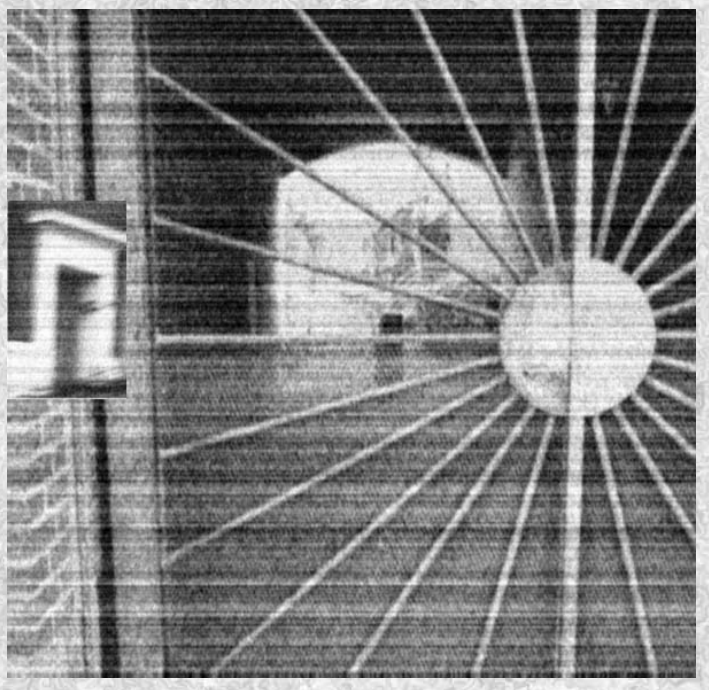
Kind

Præsentation af det indre

Hver evig eneste dag fjerner jeg systematisk et lille stykke åndsliv fra min krop. Jeg gør det ikke af ond mening, men nærmest ud af tvingende nødvendighed. Jeg må gøre det hver dag, for ellers ville mine drømme gro op som karse på rekordtid.



Jeg må vel se i øjnene, at mit ansigt er smukt men mit indre sværtet og dødt. Det hænger som gammelt tapet, flænset og usselt. Det harmonerer ikke med resten, og netop derfor tager jeg min lille kniv og rager toppen af bylden. Sort væske løber gennem hullet, falder til jorden og siver bort. Befriende og stinkende, men nogen skal jo gøre det.



Jeg kommer fra Nordbyen, men ville egentligt helst være fra syd. Det betyder meget i min branche hvor man kommer fra, om den rigtige myte kan opstå. Har man ikke kemien, må man straks forlade lokalet og søge nye græsgange – indtil videre har jeg dog undgået dette. Måske er det fordi jeg er ægte, alt hvad jeg foretager mig bliver virkelighed. Drikker jeg et glas vand, bliver vandet rent faktisk drukket. Kun følelserne har jeg problemer med, dem er jeg nødt til at spille.

På bakken

Med min forlængede arm skal du nu modtage den dybeste sorg, måske endda lidt kærlighed. Jeg agter mig selv på toppen, så stil dig ikke højere end jeg. Måske begyndte sagen dengang jeg fik Senderen stukket i øret, højt oppe på en bakke. Bakken lå ikke langt fra stedet hvor jeg blev født, og derfor havde jeg ofte besteget den efter skole.

Nu med et var der en stålklædt herre som gav mig den lille ring – sagde den var til mig. Milde Moses, de

flækkede min hjerne. Som en valnød der ikke overlever nøddeknækkerens pres, sugede jeg tilstanden til mig. Milde Moses, det blev en storslået begyndelse.

Slap jeg nogensinde bort fra ulykken? Jeg tvivler stærkt på livet efter indtoget, måske fordi alt kan skabes ud over mig, og dog har man skabt mine længsler på ny.

Fra vinduet højt over byen

Langt væk fra min lejlighed hænger den blodrøde sol lavt her til aften, måske fordi varmen atter er på vej. Langt fra mit blik brænder kuglen, som et udflydende øje med dårligt malet kontur. Sender den noget til mig i nat, eller er det bare et tilfælde at jeg ser den lige nu?

Bag mig danses der en dans, som jeg selv fandt på i sin tid. En voldsom dans med det formål at fejre triumfen over stenen. Det lykkedes aldrig, men dansen blev en succes – næsten som alt andet, jeg har rørt. Den flækkede hjerne man gav mig i gave på bakken, forlener den styrke det kræver at sluge dem råt, men for at kunne holde til presset, må der være en triumf hvert andet øjeblik.

Sådan har det aldrig været, hvorfor Du vel nok selv kan udregne resultatet. De giver mig altid den plads, jeg behøver, bortset fra de sidste ansamlinger af store dyr. De fylder min top, uden at ville flytte sig bort. Et hårdt stød i nyren har hjulpet, bid eller krads virker bedre, men at dø er det største.

Anden gang jeg gjorde det, lod de mig sidde på tronen natten lang.

Indmarch

Fra forstaden og ind imod byens varme lys. En bevægelse udført med majestætisk ro på overfladen, dog nærmest på sprængningspunktet i det indre. I stort skabt åben vogn, frem mod det voksende byggeri. Jeg har aldrig set byen før, så den aldrig igen som den første dag og ser den nu ej heller.

Vildledende røgslør blev spændt ud mellem mine fingre, øjnene pakket ind i sort plast, og munden sminket med stivelse. Her var det fuldkomne optog, næsten som Senderen havde skabt det for min ære alene.

VEI OXBEGON

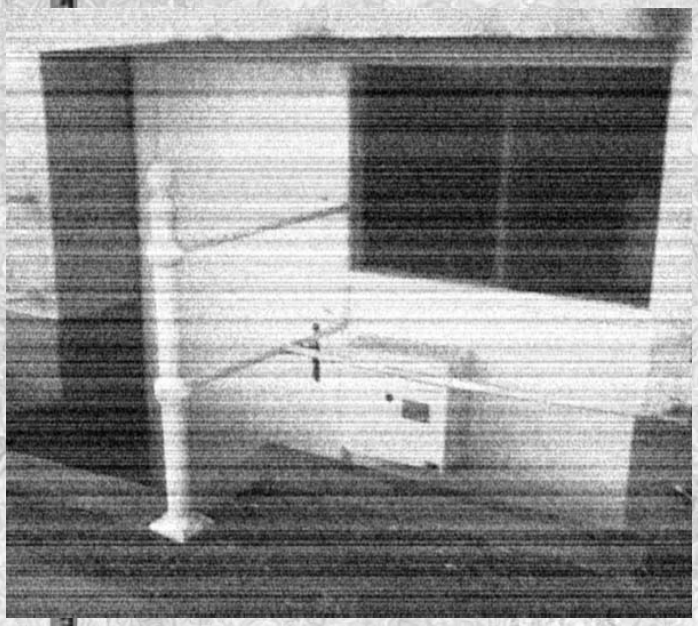
Nertneb an deng feryps swelkmav blang, blang. BLANG, BLANG! Navgreb sun greolips. Infre verng li bert, bref, brefty veng. Wercent vergun qui ipso dungulo. Freb clok, fingen blatz unt trevbag. NOE! Vei Grenbun! Vei Goblun! Vei oxbegon! Nuing vering veplitude germux. Nuing vling qiupsix bertibun. Nuing opsiloxtopy. Ferb, deus blintz oxbegon. Fefrin, sun fingen li burnt. Ferb oft qui blitzo. Off extrong, freb an bexterion. OXBEGON!!! OXBEGON!!! OXBEGON!!! Sun Ferb.

Sender i hånden, musik på læben og følelser i øjet – sådan vil jeg huskes!

Galskaben

Teatralske effekter er smukke, især når de skaber den velplejede illusion om fornuft. Det strømmer fra mine fingre, men man kan også se stjerner på himlen eller drabelige spring ind i mørket. Stamp i gulvet og Du vil se hvad jeg mener. Med de kræfter jeg har, kan man gøre hvad det skal være.

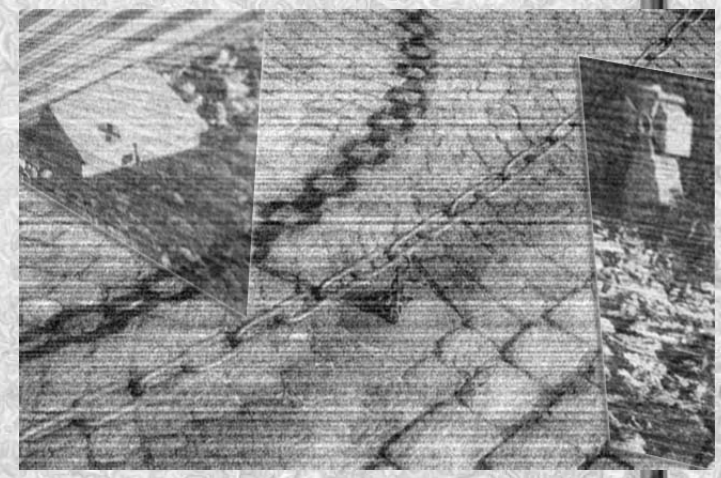
Lyn og torden er ingen problemer. Smurt i svovl er jeg en djævel, dyppet i honning en engel. Så længe de glor på



mit ansigt, vil der være en vej videre frem. Hvis de vrider sig med mig, i den store smukke ormegård vi skabte, vil det kunne fortsætte til det sidste lys brænder ned. Smukt sagt. Ja, jeg har også selv fundet på det! Hvem taler du med?

Gys og gru af karikerede dimensioner pisker til døde hvad der måtte røre sig, for farven rød er blødt ud i mine øjne. Skriger fra den dybeste del af mine lunger, at rød er kærlighedens farve, men det har Senderen ikke forstået.

Forgriber mig på knivskarp støv i luften, bruger det med dødbringende sikkerhed. Skråfjæsede klovn med flere ansigter, hvem tror du mon bestemmer?



Snit dybt, så dybt at det begynder at bløde. Forstår I måske nu, desperationen som vokser bag hver en lille formstøbt sten i mit øje? Graver det frem så du kan se – bider det over med ligegyldighed bagefter. Skrækhistorien begynder det øjeblik man drømmer sig selv bort – Det kan Senderens mand i stål fortælle dig alt om. Tager du hans ring, ved du godt hvad der sker, ikke?

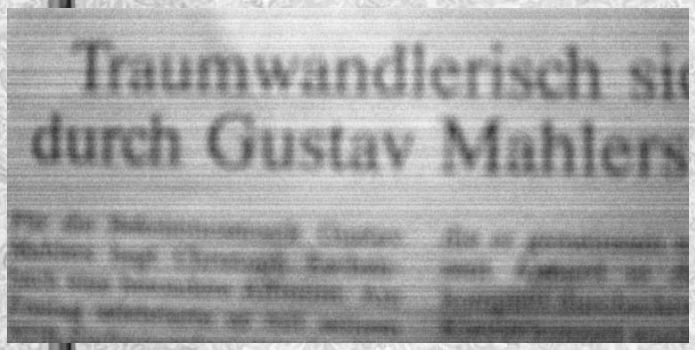
Skuespil

Fortæl mig det venligst blidt, for jeg kan næsten ikke bære mere. Hvor længe har det nu varet, det må jo dreje sig om flere år? Med blid stemmeføring er jeg villig til

Bloom's natürlich aromatisierte, Riss-resistenter Lippenpurmadestift lässt Deine Lippen sagenhaft riechen. Er schützt Deine Lippen von Sonne und enthält sämtliche Güte anderer Lippenpurmaden mit einer eigenartigen, zauberhaften Kante.

alt, for bare tanken om vrede gør mig skrækslagen – som et lille skolebarn overfor sin lærer. Måske burde jeg male mit ansigt i gyldne farver, så vil det ikke kunne ses hvordan alt skrumper nu.

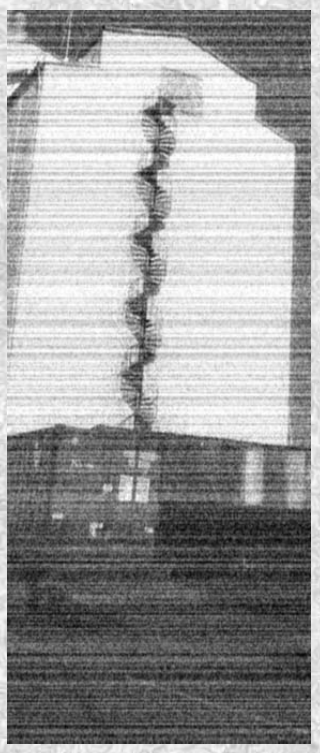
Forestil dig en ny solgud, Den moderne Ra på langfart. Hvorfor trængte de sig ind i mit paradis, de fleste var inviterede, så de behøvede jo slet ikke gøre som de



gjorde? Det smerter i min nakke, har jeg en kniv i hvirvlerne? Det stikker når jeg taler, næsten som var det virkeligt. Rør mig her, så kan det være, jeg sover ind om lidt.

På vejen ned ramte mit ansigt noget hårdt, næsten isnende, som måtte svæve frit i luften. Ingen bånd forbandt det med noget, og alligevel hang det frit der i trappehuset. Fra dets hjerte udgik en bankende lyd, som havde det et hjerte. Absurd, men på den anden side har man jo hørt om lidt af hvert efterhånden. Stedet hvor jeg var blevet ramt gjorde ondt, nærmest som havde man skåret et lille hul.

Med et trak det i mig, jeg så op og opdagede at det var forbundet med mig. Min bevægelse ned ad trappen måtte ganske enkelt have udløst den fritsvævende genstands modsatrettede bevægelse. En besynderlig begyndelse på dagen.



Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:
Stramt hvidt eller sort tøj
En hvid eller sort halvmåne malet i panden
Cigaretter og cigaretrør, men ingen lighter eller tændstikker
En lille flaske med olie, som du drypper i alt hvad du drikker. Olien skal imitere en meget koncentreret hasholie, der virker bevægende og beroligende på dig

sinchen15Mühlental15Nußweg14Am Wasserturm14Wintergarten13Birkenallee1OR.-Havemann-Straße8Südring5Nuhnenstraße3MesseringFriedrich-Ebert-StraßeAm MessegeländeWestkreuzImmenwegOtto-Nagel-StraßeJosef-Gesing-StraßeBotanischer GartenKieler StraßePrager StraßeLennèstraßeHansastraßePerleberger StraßeSpitzkrug SüdSpitzkrug Mitte

Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

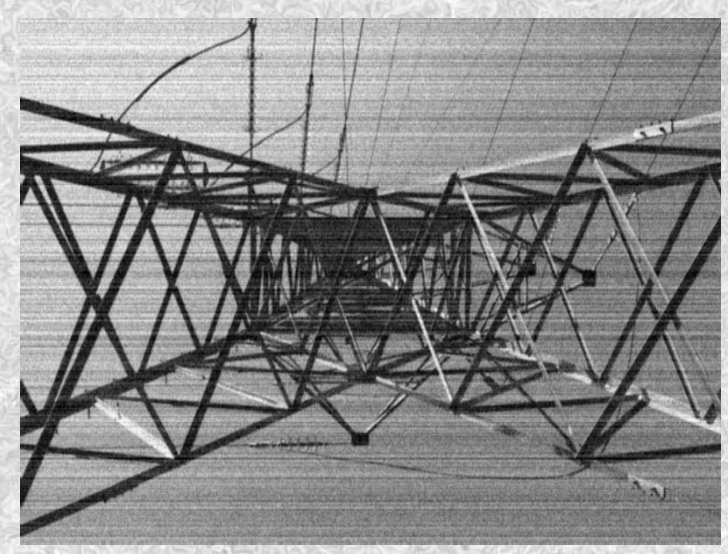
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

På få sekunder lykkes det for Senderen at plante ideen i dig om, at det ville være så dejligt at kortlægge alt hvad der måtte være omkring dig. Nærmere betegnet ønsker du med et at tegne portrætter af alle dem, du kan se. Med papir og pen begynder du at tegne hidsige skriblerier, der vil gøre det ud som smukke gaver til dem, der ønsker det. Tegningerne gengiver modellernes inderste og afslører derfor væsentlige træk i deres personligheder. Nogle vil se ting, de ikke bryder sig om, mens andre vil opdage det smukke i sig selv. Det er en gave fra Senderen, og alle tegninger bør signeres som Senderen, da det jo er denne som fører din hånd i dette øjeblik.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

en

fragmentarisk

historie

om

Sønderen

af
HC Meibech
og
Martin W. Jürgensen

Meskalin

Spilleroplæg

Intro

Denne fragmenterede fortælling begynder i mørket. Stedet er Berlin og tiden er den samme som udenfor fortællingen. Nutiden er fortællingens realtid. Kun denne tid eksisterer i fortællingen. Tiden fra du åbner øjnene i mørket til din fortælling er slut. Kun denne tid er vigtig. Der er kun din fortælling.

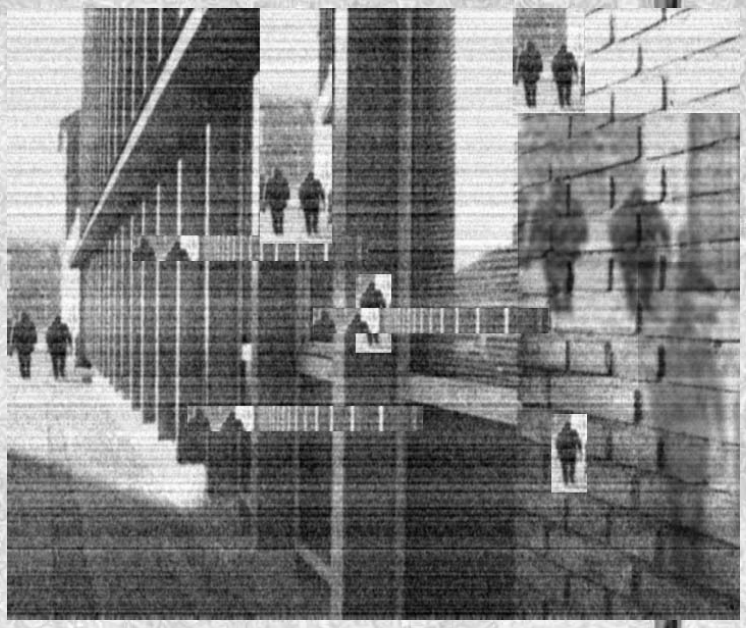
Gennem smalle og dunkle gange har du bevæget dig fra metropolens industrielle betonunivers og bylivets pulserende larm til stilheden under jorden. Bunkerens klamme ånde kæmper om kap med det dystre mørke om dine sanser. Der er andre i mørket og du følger strømmen indad, nedad. Byen og verden udenfor er hurtigt glemt. I er mange i mørket nu. Indad, nedad. Fugtigt. Trangt. Mørkt.

Lidt fremme aner du et svagt lys. Fortællingen begynder.

Om formen

Meskalin lever på et helt centralt element: interaktionen mellem spillerne. Det er i interaktionen, rollespillet opstår og kan gøres vedkommende. Det er idet du tager personligt ansvar for din fortælling, idet du kaster dig ud i interaktion med andre spillere, idet du tænker i din rolle og handler i forhold til de andre spillere at fortællingen fortælles.

Fortællingen fortælles ikke på forhånd i verdensbeskrivelser eller karakteroplæg. Den fortælles heller ikke bagefter når man genfortæller og skaber mening i de mange indtryk og oplevelser. Den fortælles lige her og nu i de mange fragmenterede interaktioner mellem spillerne. Den er unik for lige netop dig på lige netop dette tidspunkt. Det er din fortælling og dit ansvar at gøre den vedkommende for dig og de andre spillere.



Dit rolleoplæg fungerer som et afsæt hvorfra du kan starte din fortælling. Det er helt op til dig at fortolke de indtryk, du får af det. Lad dig påvirke af det og arbejd selv med at skabe den rolle, der starter din fortælling når lyset i mørket bliver tændt. Lad dig også påvirke af de indtryk du får undervejs når de andre spilleres fortællinger flettes sammen med din.

Gør rollen til din egen og gør med den som du vil. Det er din fortælling og dig der er fortælleren.

Det er således ikke arrangørerne, der skal svare på spørgsmål hvis du synes, der er uklarheder i dit rolleoplæg. Dit oplæg er som det er, og du må selv fortolke de indtryk, du får fra teksten og billederne.

Afklaringens lys

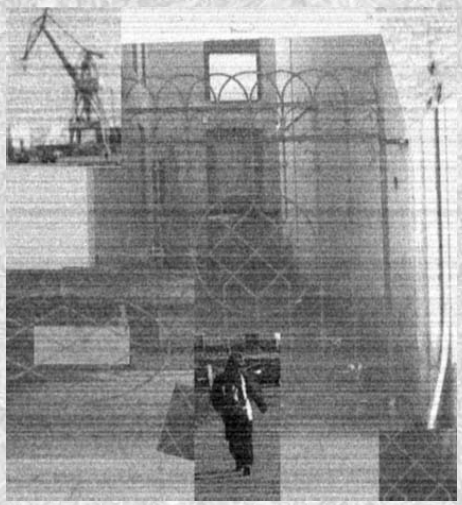
Tysk på dansk

Selvom fortællingen foregår i Berlin, taler vi dansk. Der vil desuden være mulighed for at købe drikkevarer i en dertil indrettet bar, så tag penge med. Selvom fortællingen foregår i Tyskland, er det rigtige, danske penge, vi bruger som betalingsmiddel.

Abstraktionsniveau

Vil du foretage udvekslinger af penge som fx for at betale en person for at gøre noget, må du improvisere dig frem til det ved evt. at udveksle fiktive penge eller finde på en anden løsning.

Vil du generelt foretage dig noget, der kræver abstraktion fra hvad du rent faktisk gør, må du improvisere eller lade være med at udføre handlingen.



Arrangørernes rolle

Der er spillende arrangører med i scenariet, men lad være med at kontakte dem med mindre du har en vanvittig god grund. Behandl dem i stedet på lige linje med andre spillere og prøv på ikke at bryde fortællingen.

Fysisk kontakt og realisme

Man gør således generelt hvad man gør, også i inteaktionen med de andre spillere. Arrangører griber ikke ind og man går ikke "off-game" og fortæller hvad man gør. Vil du give nogen en lussing og tror du at vedkommende kan klare det, så gør det. Vil du slå nogen ihjel, så lad være.

Brug din indfølingsevne til at afklare hvad de andre spillere er med på og respektér hvis der bliver sagt stop eller en medspiller virker utryg ved situationen.

Find hellere alternative måder at udfolde dig på hvis du er i tvivl om hvad dine medspillere er med på, eller hvis din handling ville kræve et brud med fortællingens magiske realisme ved brug af "off-game"-forklaringer eller krav om et stort abstraktionsniveau.

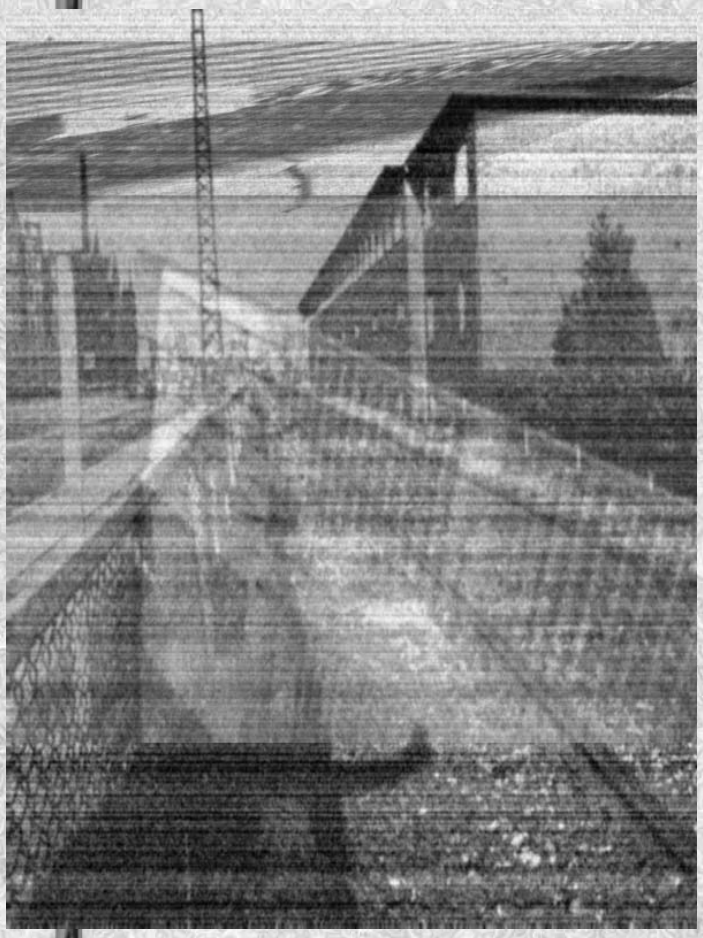
Forestilling, improvisation og indlevelse i en rolle

Det primære, du skal forestille dig, er at de fysiske rammer skal simulere en bunker under Berlin. Dertil kommer at du selvfølgelig også skal forestille dig at dine medspillere er deres roller og ikke sig selv. Det bedste sted at starte med at gribe den forestilling, er med dig selv og indlevelsen i din rolle.

Hvad er det, der gør at du pludselig er noget andet? Hvordan kan det være at du mentalt er i stand til at befinde dig et andet sted og både tænke og handle i en fælles skabt fiktion, når du jo bare er dig selv og de andre mennesker omkring dig jo også bare er sig selv?

Noget må til for at hive dig ind i det magiske rum og holde dig fanget her. Det handler med andre ord metaforisk set om at tage en hat på, der symboliserer at du nu er en anden person. Denne metaforiske hat kan

sagtens have fysisk form som en hat, dit tøj, en taske, sminke eller et eller andet, du gør ved din krop. Det kan såmænd også blot være at du tager en stok i hånden eller en bestemt lighter i lommen.



Pointen er ikke hvad det er eller hvilken form, det har. Pointen er det symbolske i at have et objekt eller noget andet, der får dig til at krydse grænsen mellem virkelighed og fiktion. Ved at forbinde det at tage "hatten" på med at være en anden person, træder du nemmere ind i fortællingens magiske rum.

Grib rollen

På de følgende sider kan du læse dit rolleoplæg. I det finder du ikke en frygtelig masse facts som en kronologisk livshistorie, personlige relationer m.v., der kan opsummere hvem du i din rolle er som person.

I dette scenarie er det ikke væsentligt med den type informationer. Det er langt mere afgørende at du som spiller griber en følelse eller en stemning, der sammenkoblet med at du rent faktisk tager noget andet tøj på, bærer bestemte objekter osv. giver dig et godt afsæt til at kaste dig ud i fortællingens rum og leve dig ind i det.

Står du ved fortællingens begyndelse blot med en lang række facts, du prøver at huske på, er der stor risiko for at du nemt bliver dig selv, der går rundt og udfører en række velovervejede handlinger. Står du derimod med en følelse og kan tage en hat på, der lader dig leve helt i den følelse, er du meget bedre stillet i forhold til at leve dig ind i rollen.

Føl dig derfor helt fri til at associere vildt over de ord, billeder og indtryk du får af at læse dit rolleoplæg. Gør alt hvad du kan for at finde noget. der fanger dig ved rollen, og slip det så fri ved at tage din personlige hat på når fortællingen begynder.

Forløbet

Scenariet starter med at vi samles til en briefing. Her vil vi gennemgå de vigtigste ting omkring hvad der kommer til at foregå og afklare eventuelle spørgsmål, der måtte være. Dernæst prøver vi at komme ind i stemningen og gør os klar.

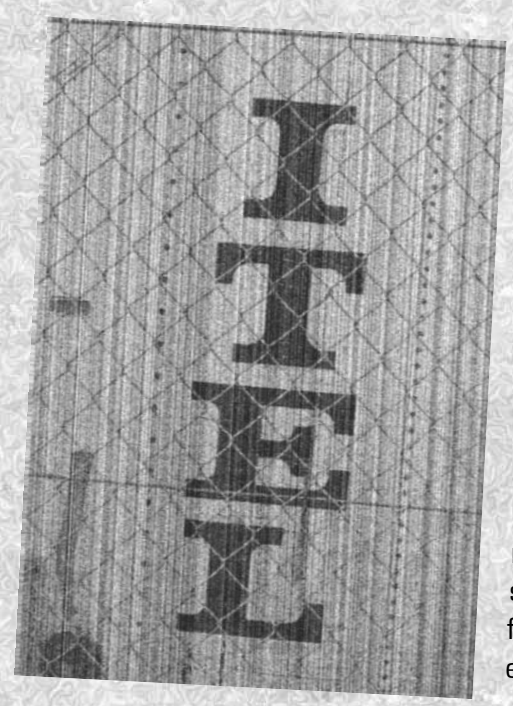
Straks herefter sættes fortællingen i gang og den forventes at vare 4 timer. Efter at fortællingen har skabt sin egen afslutning, holder vi en debriefing hvor vi håber på at få nogle gode refleksioner over hvad vi netop har oplevet sammen.

Efter debriefingen bliver der et større oprydningsarbejde og vi ser det som en naturlig del af forløbet at alle spillere hjælper med at rydde op. Der bliver i den forbindelse også tid til en øl og en god hyggesnak. Vi glæder os til at se jer!

Stadtler

Hule øjne

Fra første gang jeg så hans hule blik gennembore mit eget, var jeg sikker på at livet havde en dybere mening. Jeg vidste med kølig sikkerhed at der mere at hente, end det man havde givet mig her. Han stod der i det svage aftenlys og betragtede mig. Jeg sad i en lidt lavere kontorstol, langt under ham, da han var en høj mand.

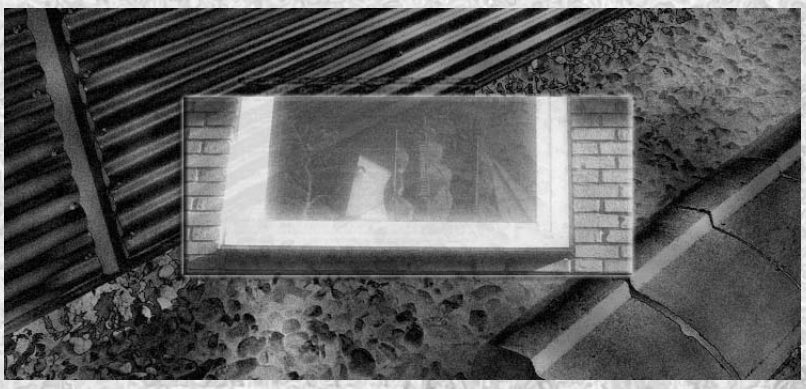


Sårlugt

Hejsa min ven, jeg ved da godt, du ikke har det godt. Det kan ses på folk fra flere kilometers afstand, men du er bestemt ikke skør. Det opdagede jeg allerede fra omtrent samme sted. Skal man være lidt grov, vil jeg faktisk gå så vidt som til at sige at det er resten af verden, der er gået fra forstanden. De myldrer omkring, mens du som den eneste har fundet et fast holdepunkt, et anker i strømmen.

Der var ikke andre på bureauet, hvorfor han fyldte alt i dette øjeblik. De smertefulde trækninger, han havde om venstre øje, smertede i min vejrtrækning. Langt ude i det fjerne, hørte jeg de langsommelige drøn fra et stort køretøj. Han blev stående i døren, flyttede sig ikke, og knap et minut senere lå jeg hulkende på gulvet.

Betragt dem for en stund, hold øje med deres smil – velprogrammerede karikaturer af jeg ved ikke hvad – som om smil intet betyder. Sniger man sig ind på dem uden at de bemærker det, kan man endda være heldig og fange sårlugten fra de skabede pletter, der dækker deres kroppe overalt hvor tøj tilhyller dem. Derfor min ven, ved jeg du



ikke har det godt, men det er alle de andre, der er galt på den, ikke dig.

Hvad behøver de døde?

Fra det øjeblik hvor han havde placeret sine hule øjne i mine, vidste jeg at det var sket. Jeg vidste, man havde meddelt mig om min snarlige død. Det skete allerede lang tid før hændelsen på arbejdet, men da han opsøgte mig der, måtte det være af betydning.

Jeg mistede ligesom bevidstheden og vandrede fra da af omkring i en døs, næsten som havde han bedøvet mig. Jeg kunne næsten ikke andet end at vente, det er dog ikke helt let når man kun har de døde at snakke med. Jeg mistede min lejlighed og ægtefælle på den konto, men de døde har vel heller ikke brug for den slags.

Sendebud fra de dødes verden. Sender med budskab til de døde. Kalder du os sammen nu, så vi kan mødes og hyldes? Skal vi alle gå i opløsning denne sene nat? Hvor længe vil det tage mig at ændre alt, skal jeg ændre noget? Hvorfor har du ikke meddelt mig det noget før, hvorfor har jeg kun fået alt at vide gennem fragmenterede stumper?

Vampyr eller Grantræet

Som i en sauna drypper sveden af min pande. Luften er tør og ubehagelig at indånde, lugten af fyringsolie gør det bestemt ikke bedre. Fra min rede af avispapir ligger jeg og læser de kedsommelige artikler om økonomi, udgivet for mindst fem år siden. Lyset jeg anvender stammer fra en lille stråle gult dagslys, der slipper forbi det brune pap, der dækker alle kælderens vinduer.

Bei Mukarim Emil wurde die Pupille im Alter von vier Monaten weiß – ein typisches Erkennungszeichen für ein Retinoblastom. „Wenn Sie Ihre Kinder fotografieren, sehen Sie auf den Bildern meist zwei rote Augen“, sagt Hurwitz. „Ist ein Auge weiß, dann ist die Netzhaut, die ansonsten im Blitzlicht rot zu sehen ist, möglicherweise durch einen Tumor verdeckt.“ Dem kleinen Mukarim sollte das rechte Auge sofort entfernt werden. Doch als die Ärzte auch im linken Auge Retinoblastome entdeckten, schickten sie die Eltern in die Essener Universitätsklinik zu Professor Norbert Bornfeld.

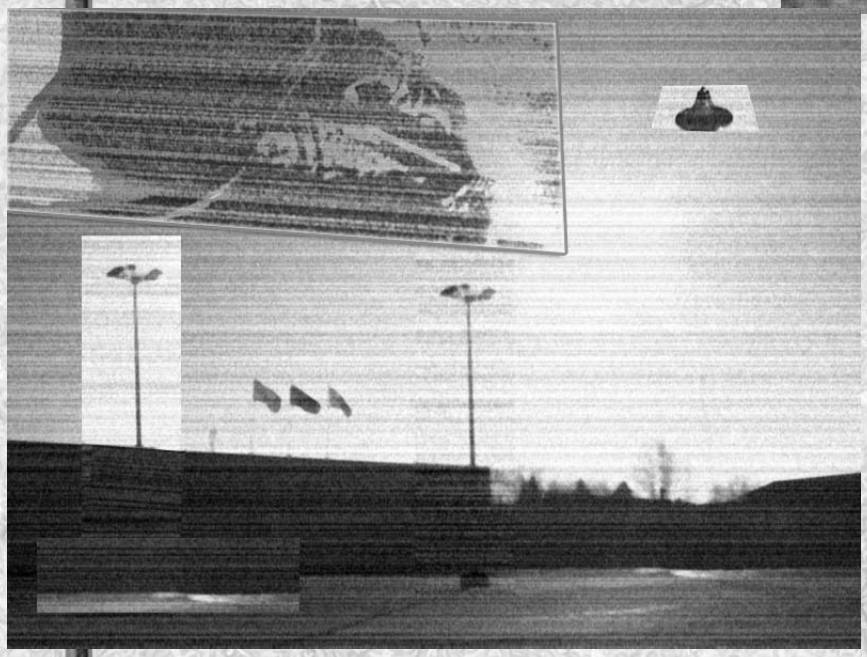
Stadtler

Lyset smerter, men så længe man ikke stirrer direkte ind i det, er det faktisk til at holde ud. Lugten af mit eget pis svier til tider i næsen, men så forsvinder lugten igen, lige så pludseligt som den dukker op. Så med et trænger den skarpe smældende lyd af stilethæle ned til mig – fylder hjertet med glædesstrålende billeder fra de levendes verden.

Dybsindige tanker om mig og alle andre. Ord har aldrig været min stærke side, det har drømme derimod. Det er måske også derfor at billeder falder mig så naturligt. Det er næsten som om jeg tænker i billeder og klare farver. Sådan har det altid været, selv i skolen var det lettere for mig at tegne hvad jeg mente, end det var at skrive det ned i mit stilehæfte. Sådan må det vel være for alle, nogle er lydmennesker, andre billedmennesker.

Altid en dag i morgen

Huden rives langsomt af, når kroppen går i forrådnelse. Alt ved en begynder at lugte, væske drypper ufrivilligt fra hver en porre i huden og alle åbninger lukkes af gulligt puds. Sætter man sig i en pæn stol, eller stiller sig på et flot tæppe, er man



nødsaget til at tørre op efter sig, for ikke at efterlade store pletter.

Egentlig er det uhyggeligt hvor meget man er nødt til at gennemleve, tænk på alt det lort, der bare bliver i kroppen uden nogensinde at forlade den. De fæleste dage sidder jeg i min kontorstol og betragter byen fra vinduet og tænker:

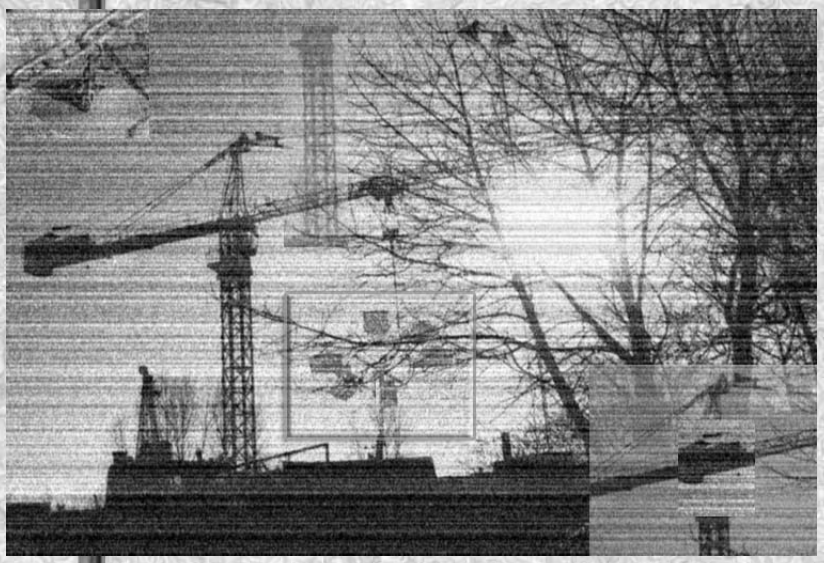
Kommer den huløjede mand ikke snart og henter mig? Kommer denne udsending ikke snart og

samler mig til handling? Bare ikke en dag mere.

Mig

Når mørket falder på kan jeg komme ud i mit kvarter. Gaderne ligger som regel øde hen når jeg først tager mig sammen, men for det meste er der dog ansamlinger af mennesker foran alle barer og spillesteder. Måske er der en som skriger i det fjerne, så skynder vi os hen til stedet for at se. Måske er der sirener, men de er farlige, så dem holder vi os fra. Du ved ikke hvad jeg taler om, vel?

Navn: Stadtler
Fødested: Berlin.
Bosted: Berlin
Alder: 37
Stilling: Forhenværende tegner og billedskaber
Familiestatus: Alene



Om det er varmt udenfor ved jeg ikke, men herfra hvor jeg sidder nu, har det samme varme som et buldrende bål. Han var hos mig i går, sagde det var sket. Dette er min sidste solopgang, smuk og bedårende som altid. Det er herfra afslutningen begynder, håber det er i orden, jeg ikke siger mere og nyder synet.

Sådan er det, jeg kan ikke kom ind til dig, og du kan ikke komme ud til mig.

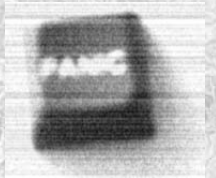
Strøtanke

Ikke meget ulig muldvarpen bor jeg i et hul, kommer kun ud om natten og ser ganske dårligt. Faktisk ikke en dårlig parallel. Det har jeg selv udtænkt, på trods af mine manglende evner med ord!

Så kommer morgenlyset endelig. Jeg har holdt øje med væggen og noteret mig hvordan lyset langsomt farvede mørket gråt, men nu begynder de rigtige farver at komme. Et varmt orange skær, med glødende røde undertoner. Varmen brænder i det.

Du medbragte følgende og bedes selv medbringe samme:

En stor frakke
Posende tøj, gerne slidt
To store tasker og en pose. Det hele må meget gerne være fyldt med gammelt tøj og skrammel
En lighter
En blyant og nogle nussede lapper til at tegne skitser på
En lommelygte



Transmission

Det følgende er ment som et valgfrit element i dit rolleoplæg, du kan bruge når og hvis du har lyst. Det kan være kort efter scenariets start, eller det kan eksempelvis afbryde dig mens du er midt i en samtale langt henne i forløbet. Det er helt op til dig hvordan og hvornår du benytter dig af denne mulighed.

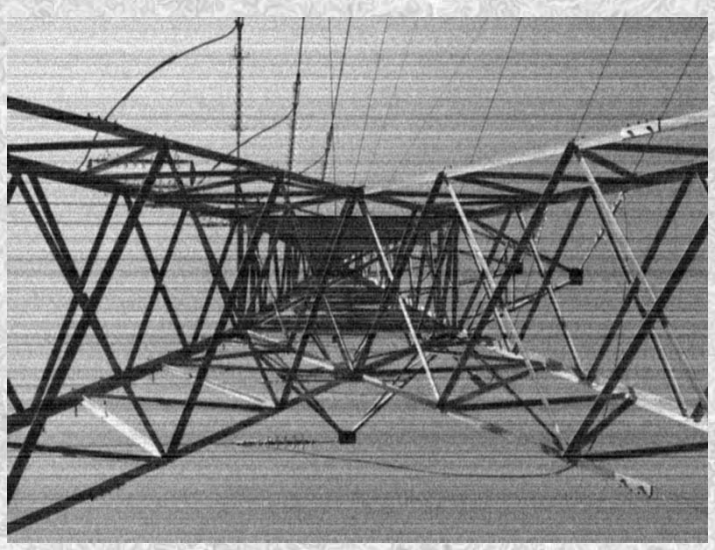
Det der foregår er at du bliver kontaktet af Senderen på en måde, du selv må afgøre i forhold til resten af dit rolleoplæg og den situation, du befinder dig i. Du modtager da en transmission, der betyder følgende:

Pludselig ved du at du er Beskytteren. Senderen har udvalgt dig som den der skal varetage alles sikkerhed. Dit skarpe syn, din velfungerende krop og den fine hørelse er alle sammen fremelsket af Senderen længe før du blev født. Nu står du her så som produktet placeret i orkanens øje. Form og funktion er klar til at blive forenet. Med hænderne danner du en tragt og lader dit budskab gjalde gennem rummet. Du er Beskytteren. Den de alle kan komme til. Senderens udvalgte. Når du har sikret dig at alle har forstået denne servicemeddelelse, bliver du måske en smule forlegen og mærker at Senderen har brudt den direkte kontakt med dig.

Efter transmissionen har haft sin indflydelse på dig, bliver du atter dig selv. Hvordan du håndterer det, må du selv afgøre. Måske føler du at det bedste for rollespillet er at du ingen hukommelse har om hændelsen og at du derfor vender tilbage til dine foregående handlinger som om intet var sket.

Måske kan du huske det hele, men kan bare ikke forklare hvorfor du gjorde det. Eler måske mener du rent faktisk at du har været bevidst om dine handlinger hele tiden og prøver at forklare dem både over for dig selv og over for dine omgivelser. Måske slipper du endda aldrig ud af den stemning, du kommer i som resultat af transmissionen.

Måske finder du selv på en endnu bedre reaktion og udførelse, der passer bedre til din rolle. Transmissionen er din egen.



Meskalin

Appendix

Det følgende afsnit indeholder det ekstramateriale, der hører til scenariet.

Det første sidetal henviser til nummereringen der starter i dette afsnit, det andet sidetal er til reference i det samlede dokument til visning på computer.

Indhold **Side**

Bag om Meskalin	(3) 382
Følgebrev til Fastaval 2003	(11) 390
10 børnetegninger til galleriet	(12) 391
Afsnit 1: Turbulens	(22) 401
Afsnit 2: Taube	(23) 402
Afsnit 3: Erbittern	(24) 403
Afsnit 4: Waffe?	(25) 404

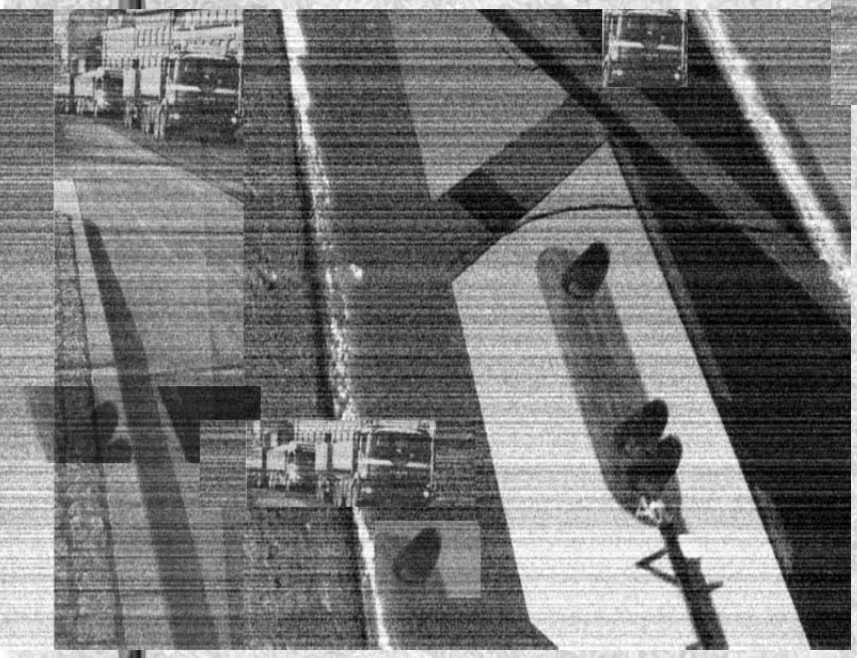
Bag om Meskalin

Dette afsnit starter først med en lille personlig beretning om hvordan idéen til Meskalin opstod og fortsætter derefter med vores fælles overvejelser.

God læselyst!

Ørkenvandring

Vi befinder os i baren på Fastaval 2002. Jeg har købt mig en øl og sat mig til at snakke med Martin. Der er noget, der ulmer bag hans venlige smil. Han ruger over noget, men jeg presser ham ikke. Pludselig ser jeg glimtet i hans øje og smilet, der bliver en smule skævt. Så vælter det ud af ham. Han taler om en underlig gammel film, der nu er vendt tilbage i en drøm. Han kan ikke helt selv forklare hvad han egentlig vil med sin idé.



ørken og mennesker, der pludselig befinder sig i den. De vandrer rundt og må selv fortælle deres historie. Martin taler om en idé til et livescenarie.

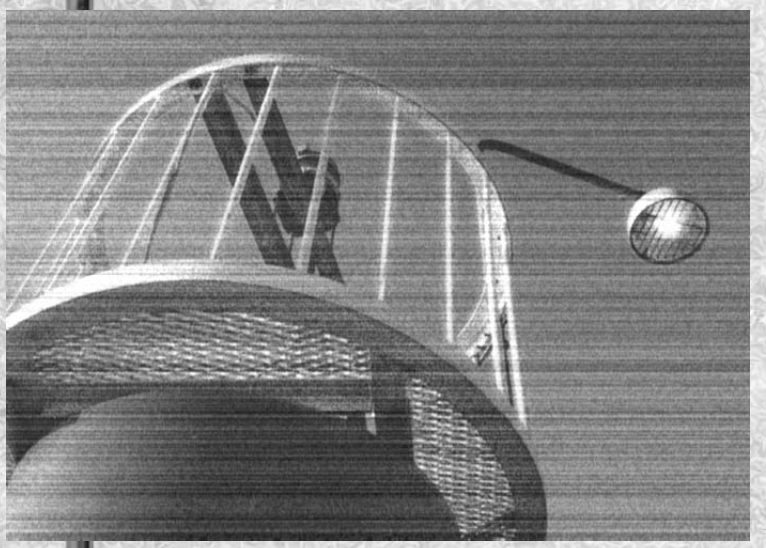
"En ørken?", spørger jeg forundret og tager en ordentlig tår af min øl. Martin er god til at få idéer. Et rigtig kreativt menneske, der læser mange bøger, tegner og får sin inspiration fra de mærkeligste ting. Måske har han set en

Jeg overvejer selvfølgelig straks de praktiske ting som hvordan vi skal skaffe en ørken. Martin har brug for at få sine drømme puttet i kasser, tænker jeg, og drager det metaforiske ud af ørkendrømmen. Det er altså ikke ørkenen, det hele drejer sig om. Det er at få folk fjernet fra virkeligheden og kastet ind i en helt anden verden hvor de selv må skabe struktur og mening i både sig selv og deres omgivelser.

Det er næsten som at se et barn få sin fabelagtige tegning reduceret til et hus med to blomster udenfor. Martin er glad for sin drøm og en lystig strøm af billeder og uhåndgribelige idéer flyder stadig fra ham. Efter en lang snak har jeg selv fået en mængde idéer og begynder at ane hvordan det hele kan realiseres. Vi aftaler at mødes engang efter Fastaval og sammen skrive et scenarie til næste år. Måske i en ørken.

Baggagen

Sidst vi var et forfatterpar, var til Fastaval 1999 hvor vi afholdt livescenariet Nattens Slagskygger. På en måde var scenariet revolutionerende – i hvert fald for os – i forhold til hvad der var den typiske måde at afholde scenarier på dengang. Et klassisk scenarie blev normalt holdt sammen af et overordnet plot, der så at sige "var"



scenariet. Det var det, scenariet "gik ud på", den på forhånd fastlagte historie, som spillerne mere eller mindre blot var redskaber til at få afviklet.

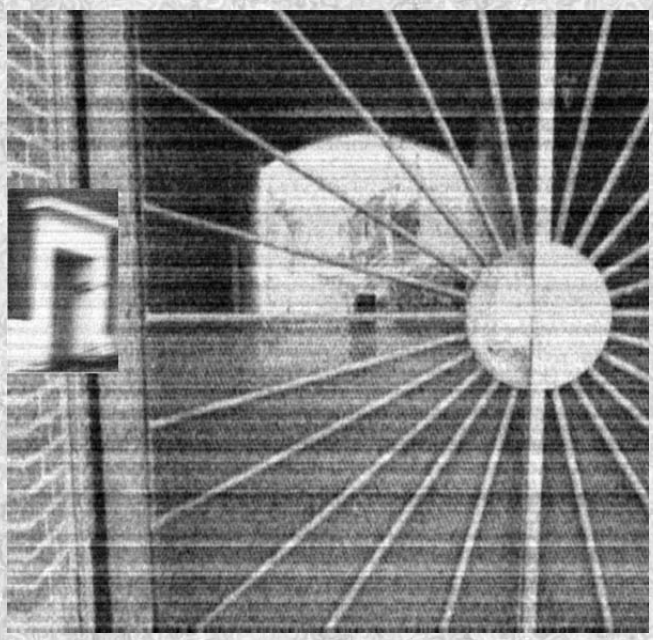
Med Nattens Slagskygger ville vi gerne væk fra den tankegang og i stedet lægge et fokus på stemning. Idéen var at vi blot skulle skabe en ramme i form af en film noir-setting, samt nogle roller til at bebo denne verden. Spillernes fokus var således ikke at forfølge et plot, men nærmere blot at leve sig ind i stemningen, sidde og ryge cigaretter, høre et jazz-band spille i baren og selvfølgelig derudover spille på de personlige mål og relationer, de havde i deres rolleoplæg.

Vi var lidt bange for at spillerne ville kede sig når der ikke var et plot, men scenariet blev til vores egen overraskelse en kæmpe succes. Vi fik formidlet idéen med at det var stemningen, der var altafgørende ganske godt til spillerne, så der rent faktisk var en fantastisk oplevelse af at være i 30'ernes USA hvor der både var ludere, gamblere, gangstere og jazzmusikere, der blandede sig i en skøn fælles fortælling.

Med hensyn til vores roller som arrangører under scenariet, så var vi ganske ligegyldige. Vi lavede faktisk ikke noget væsentligt arrangørmæssigt fra vi sagde ACTION i starten til vi sagde CUT og scenariet sluttede. Så hvad vi især kunne tage med os af erfaringer fra Nattens Slagskygger, er at man sagtens kan overlade ansvaret for fortællingen til spillerne, og at både spillerne og fortællingen trives med det.

Kritisk tilbageblik

Ser vi tilbage på Nattens Slagskygger, så var der faktisk en hel del traditionelle ting ved den måde, scenariet var opbygget. Især rollerne var faktisk mere eller mindre som roller typisk er. De indeholdt alle en række relationer og var bygget op på en historisk fortællende

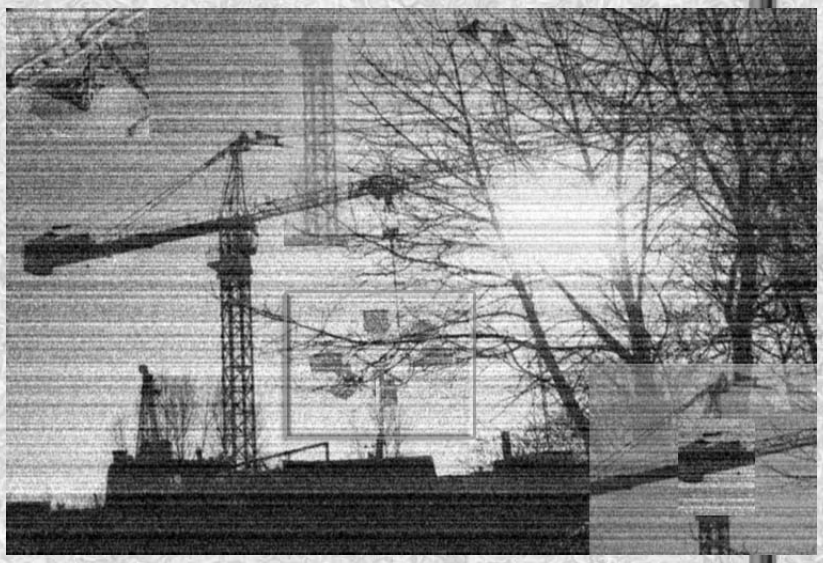


måde. Det vil sige at de alle fortalte noget om personligheden i rollen på en beskrivende måde i stil med "du blev født i en forstad, du voksede op i et hårdt miljø osv."

Indenfor den genre var rollerne sådan set meget gode, da man i beskrivelsen fik et ret godt indtryk af personen og for den sags skyld også blev grebet af stemningen i langt de fleste. Det virkede jo tilsyneladende også godt, da der kom en masse godt rollespil ud af det, og folk mente at de havde fået et godt udgangspunkt i rollerne. Men tager vi lige de kritiske briller på, så var der flere problemer med den måde at skrive roller på.

For det første kom vi uvægerligt til at lave A- og B-roller i traditionel plotmæssig forstand. Vi tænkte meget i at få opbygget et mini-samfund omkring banegården, der var rammen for scenariet. Næsten alle skulle jo kende noget til nogen, så de havde nogle relationer at spille på. Det betød

eksempelvis at gangster-familien, en korrupt politimand og enkelte andre roller havde enormt mange relationer og ting at spille på, mens tilfældige tilrejsende eller en deprimeret natklubsangerinde ikke havde meget at give sig til udover at sidde og leve sig ind i stemningen.



Det der skabte handlingen for A-rollerne var helt klart at pleje deres relationer og udføre de ting, de kunne i kraft af disse relationer. For en del roller var det lukket land at rode sig ind i eksempelvis en familieintrige hos gangsterne eller andre handlingsdrivende relationer. De kunne blot se til når et drama udviklede sig, og i stedet koncentrere sig om at skabe og pleje deres egne relationer, der ikke nødvendigvis havde mere handling i sig end at sidde og snakke om kærlighedsproblemer eller løst og fast med andre bargæster.

Heldigvis var spillerne så dygtige rollespillere, at de sagtens selv kunne skabe deres egne indholdsrige relationer, så det ikke blev så tydeligt at der var forskel på rollerne. Ja, faktisk lod det til at mange af de roller, der netop ikke havde meget handlings/plot-genererende relationer som gangsterne netop var dem, der havde det sjovest som spillere. Under debriefingen klagede eksempelvis gangsternes revisor over at have haft for travlt med at ordne familie-affærer til at han kunne få spillet noget

ordentligt rollespil og leve sig ind i stemningen.

På den måde kan man sige at der var noget godt til både plot- og stemningsspillerne hvis de ellers blev fordelt på de rigtige roller. Med en anden besætning af spillere kunne det dog være blevet yderst kedeligt for store dele af spillerne, og det er en utilfredsstillende præmis for et scenarie.

Den nye rejse

For at komme udover disse "strukturelle" problemer i scenarieskrivningen, ville vi med Meskalin igen prøve at tænke anderledes. Vi holdt fast i at det afgørende skulle være at scenariet igen skulle være karakter- og stemningsdrevet. Men især med hensyn til rollernes opbygning og indbyrdes relationer, måtte vi tænke anderledes.

I stedet for at forsøge at opbygge en setting hvor spillerne havde relationer og til dels alle en vis form for fælles fortid sammen, ville vi nu prøve at rive alt det væk. Simpelthen tage 40 vidt forskellige roller og kaste dem sammen på et sted, de kendte lige så lidt til som hinanden. Ud i ørkenen med dem og lad dem finde ud af det hele selv. Mere eller mindre...

Denne tanke i sig selv var besnærende, men for at det ikke skulle blive den rene, frie improvisation fra spillernes side, ville vi gerne opstille en ramme for fortællingen. Det vigtige her var at holde fast ved at det skule rive spillerne væk fra deres normale virkelighed, så de var tvunget til at forholde sig både til det de oplevede og til hinanden. Hvordan kan man skabe en ramme, der tvinger 40 personer sammen, der slet ikke kender hinanden på forhånd?

Senderen og bunkeren

Her kom idéen om Senderen på banen. Alle spillerne skulle på en eller anden måde være blevet kontaktet af en udefinerbar ting, der på forskellig vis havde ledt dem det samme sted hen. Eller måske det blot var tilfældigheder at de af egen fri vilje havde bevæget sig netop derhen hvor de alle stødte sammen? Eller havde de selv valgt det?

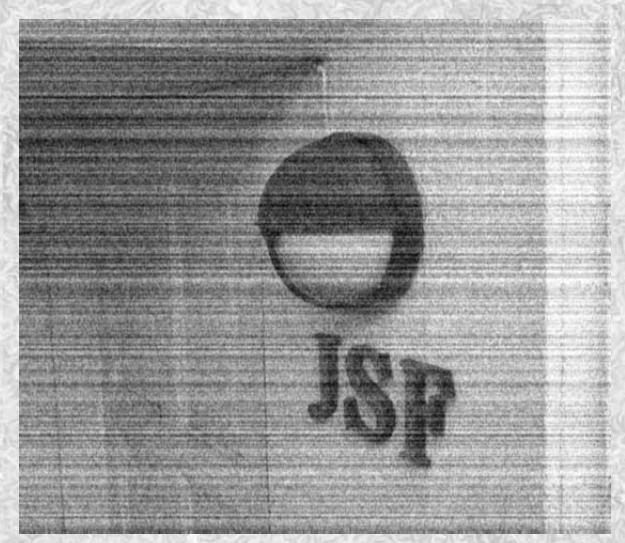
Senderen var et helt fantastisk uhåndgribeligt instrument, og påvirket af det, fik vi idéen til at gøre stedet noget mere nærværende end en ørken. Noget tilpas fjernt som en ørken, men tættere på. Valget falgt på en bunker i Berlin.

Senere udviklede det sig også til at bunkeren skulle være en klub, så vi igen kunne trække på nogle af de effektfulde stemningselementer, vi havde set fungere godt i Nattens Slagskygger – især det at have en bar hvor folk altid kunne falde i snak, samt at det er en god undskyldning for at kunne have musik, lys og lignende, der altid er godt til at skabe stemning.

Det vigtige i en rolle

Hvis vi ser lidt udefra på hvad der får en person til at opføre sig anderledes og med andre ord være i en rolle under et rollespil, så er rolleoplægget altafgørende. Det er her, man skal lægge kimen til at spilleren kan fange et eller andet ved en anden personlighed, vedkommende så derefter kan føre ud i livet under spillet.

Hvad er egentlig det vigtige her? Er det at man er født og opvokset et bestemt sted? Er det de relationer, man har? Er det beskrivelser af at man er et dumt svin, der udnytter kvinder? Hvad er det



egentlig, der får en person til at leve sig ind i en anden tankegang og giver vedkommende noget at arbejde med i sit rollespil?

For at sige det ligeud, så er vi godt trætte af den type scenarier hvor man groft set nogle gange får mere end 20 siders verdensbeskrivelser, 10 sider om sin personlige livshistorie og dertil en lang liste over relationer og en hel

masse facts, man skal huske på. Når man så endelig har tygget sig igennem alt det, hvad bliver så det vigtige for ens rollespil? Hvad er det, man tager med sig og arbejder med når spillet går i gang?

Har du også oplevet at stå til et Vampire-live og indse med et hastigt kig på relationslisten i din inderlomme at du rent faktisk har et 200-årigt langt bekendtskab med personen, du lige præsenterede dig for som om I aldrig havde set hinanden før? Eller at du har været nødt til at snige dig udenfor for lige at læse op på noget i verdensbeskrivelsen, der viste sig pludselig at være meget afgørende for spillet?

I scenarier af den type hvor baggrunden er vigtig for opbygningen af verden, slipper man naturligvis ikke helt udenom den slags situationer. Men befordrende

for en god indlevelse og et intenst rollespil kan det ikke siges at være. Vores påstand er at jo mere af den slags, man hælder i hovedet på sine spillere, jo mindre giver man den enkelte spiller mulighed for at arbejde med sin rolle.

Rollerne i Meskalin

Vi har i Meskalin i stedet forsøgt at lade det være helt op til spillerne selv at finde frem til hvad der er det vigtige i deres rolle ved at trække på bl.a. klichéer og egne frie associationer over materialet. Hvordan vi har tænkt os at de skulle gøre det, kan måske nemmest illustreres ved at fortælle lidt om hvordan vi selv har grebet rollerne an.

Lad os tage transmissionerne som eksempel. Dem lavede vi i fællesskab ved at associere frit udfra to elementer: et billede, der er anvendt i layoutet af rollerne, samt et tilfældigt opslået ord i et leksikon. Dermed nåede vi frem til transmissioner, der for en stor del af dem rent faktisk har meget direkte relationer til mange af rollerne – både i form af de billeder, der er anvendt i rollerne, samt det øvrige indhold i rollerne. Således er der transmissioner, der indeholder referencer til kort, biler, lys, planter, musik og meget mere, der også optræder i rollerne.

Samme metode har også været anvendt til mange af rollerne. Her er vi ofte startet med en generel idé om personen, men har ladet os inspirere af mange forskellige ting. Rollerne er dog blevet noget forskellige, da nogle har en meget fortællende stil, mens andre har parallelle historier eller enkelte endda sågar stort set kun afsnit, der er opstået ved at associere udfra en overskrift, der er taget som et tilfældigt ord fra en bog.

I sig selv har det været en fantastisk kreativ oplevelse at arbejde med rolleskrivning på denne måde og med forskellige tilgange til rollerne, men derudover tjener det også et større formål i forhold til scenariet. Den dybereliggende pointe er at vi som forfattere i meget ringe grad har forsøgt at diktere spillerne hvordan de skal spille deres rolle.

Hvilke associationer de laver, når de som eksempelvis Helene Frisch ser sin rolle med et billede af en joker på første side, er vi slet ikke herre over. Vi kan godt tolke det i retning af at jokeren også er narren, der

er et klassisk maskulint og meget individuelt symbol, der virker stærkt i forhold til en kvindelig rolle, men måske tænker spilleren nærmere blot på kortspil og sjov. Vi aner det ikke, og det er netop meningen.

I den forbindelse har fordelingen af grafik, tekststumper, transmissioner mv. også været helt tilfældig. I layoutfasen har vi simpelthen fuldstændig tilfældigt kastet tingene ind, så der ikke fra vores side er påtvunget en bestemt fortolkning. Grafikken er således heller ikke valgt for at det skal være pænt. Nogle af siderne er såmænd blevet ganske præsentable, men det har været tilfældigheden, der har været styrende, ikke stilmæssige layouthensyn.

Handlingen i Meskalin

De tilfældigt placerede transmissioner i spilleroplæggene hænger måske, måske ikke sammen med de enkelte roller. Måske er der referencer, som spilleren og måske andre kan få noget ud af. Tanken om i det hele taget at have transmissioner, der gav spillerne noget rent handlingsmæssigt konkret at arbejde med, var især at vi forestillede os et "worst case scenario" hvor ingen af spillerne ville ane hvad de skulle gøre med deres roller.

Ved at have skiftene mellem afsnittene, birollen og så endelig transmissionerne, forestiller vi os at der i hvert fald vil foregå en hel del ting, der om ikke andet så vil være underholdende. Forestil dig

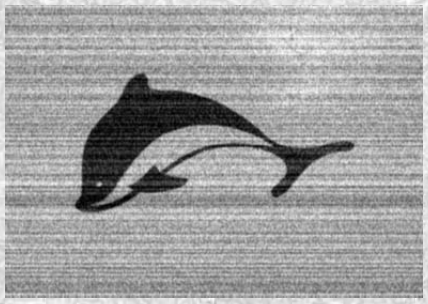
at der på fire timer konstant sker noget underligt ved at først den ene, så den anden og så måske endda endnu flere spillere foretager sig underlige ting.

Blot det at der pludselig er en person der stiller sig op og råber at han er admiral på Senderens Galej, og at det er for ringe at besætningen ikke har rigget skuden til – det kan ikke andet end fremprovokere en masse handling. Når den handling er overstået, er der måske en anden spiller, der ser sit snit til at "fyre" sin transmission af, og pludselig bliver der hvisket om bilerne, der kører på de små hængebroer oppe under loftet.

Hvem ved om disse to handlinger ikke sætter noget i gang hos spillere, der måske har ladet sig påvirke af at have billeder af både skibe og biler i deres spilleroplæg? Det må være en meget ekstrem situation hvis ikke alle disse mange krydsrefererende ting på en eller anden måde må skabe noget incitament for den enkelte spiller til at gøre noget. Til selv at skabe handling og selv fortælle sin egen personlige og vedkommende historie i scenariet.

Det store spørgsmål

På alles læber er selvfølgelig spørgsmålet om hvorfor Meskalin har fået dette navn. Vi ved det ikke. Senderen talte til os. Både navnet og den mystiske foromtale tjener det formål at spillerne skal vide så lidt som overhovedet muligt om scenariet på forhånd. Når de så får deres rolle, kan de arbejde fuldstændig individiuelt med egne fortolkninger.



Bemærk at de stadig ikke aner hvad der skal ske i scenariet når de kommer til briefingen. Det eneste de ved, er at de bevæger sig indad og nedad i en bunker midt i Berlin. Måske ved de også noget om Senderen og tror at det er den, der har kaldt dem til. Men i det øjeblik spillet starter, har de ikke en bare nogenlunde god idé om hvad der kommer til at foregå eller hvad der venter dem når de kommer ind i mørket.

Det store - måske lidt teoretiske - spørgsmål er hvad der så vil ske med disse spillere. En normal fortælling har jo en retning, og hvis den ikke lægger op til det i et normalt bordrollespil eller liverollespil, vil spillere og spilledere som regel forsøge at tvinge en retning ind i den.

Man er vant til at skabe plot og konsensusfortællinger hvor man i det mindste er enige om rammerne for historien. Hvad sker der nu, når spillerne udsættes for fragmenter og usammenhæng, der måske ikke nødvendigvis lader en bestemt retning eller mening tvinge ned over sig?

Det i sig selv er der en metodisk og refleksiv pointe i. Har vi selv været i stand til at sætte os ud over det? Naturligvis ikke. Også vi har tænkt på at scenariet skulle have en bestemt retning og også vi har hele tiden ubevidst arbejdet mod konsensus om hvad scenariet skulle gå ud på.

Også vi har været fanget i bestemte måder at tænke på i hele processen, og skulle vi starte forfra i dag, ville resultatet helt sikkert blive et andet. Måske ville vi fortsætte ud af den tangent, vi er på her, og ende med at udlevere en pose med forskellige genstande til spillerne og lade dem frit associere en rolle ud fra det, samt placere dem i en helt uforståelig setting.

Den slags er umuligt at sige noget om, men det vi kan sige, er at dette projekt har været meget udviklende for os og vores opfattelse af hvad der er vigtigt i rollespil. Vi håber at det vi har formidlet her også kan give mening for andre.

Må Meskalin leve sit eget frie liv!

HC og Martin

Kære deltager i Meskalin

Indtil videre har vores arbejde med scenariet været spændende, og vi glæder os rigtig meget til at se dig og de andre spillere føre Meskalin ud i livet.

Scenariet skal spilles fredag aften på Fastaval 2003. Det skal foregå på Katrinebjergskolen i det dertil indrettede liveområde. Vi samles foran liveområdet og træder først indenfor når briefingen er overstået.

Vi forventer at briefingen starter til det tidspunkt, der står i programmet, nærmere bestemt klokken 20:00. Herefter tager afviklingen omkring 5 timer, hvortil skal lægges eventuel ekstra tid hvis debriefingen trækker ud. Du møder selvfølgelig omklædt i god tid, så vi kan holde tidsplanen.

For ikke at afbryde kontinuiteten i oplevelsen, ser vi helst at folk ikke forlader området under scenariet. Derfor er det vigtigt at man husker at medbringe rigeligt med cigaretter og den slags hvis man har behov for det. Husk også at medbringe kontanter, da der vil blive mulighed for at købe drikkevarer under forløbet.

Som udgangspunkt er du helt selv ansvarlig for fortolkningen og forståelsen af din rolle, og for så vidt kan vi ikke hjælpe dig videre. Skulle det dog brænde på eller har du problemer i forbindelse med scenariet af mere praktisk karakter, kan vi dog kontaktes her:

Hans Christian Molbech
Telefon: 86 18 29 26
Mobil: 60 60 90 96
Email: hc@molbech.net

Martin W. Jürgensen
Telefon: 86 13 19 31
Email: menfosblack@yahoo.dk

Under Fastaval vil du kunne nemmest kunne få fat i os ved at henvende dig på Fastaval-avisen hvor HC er redaktør.

Med venlig hilsen

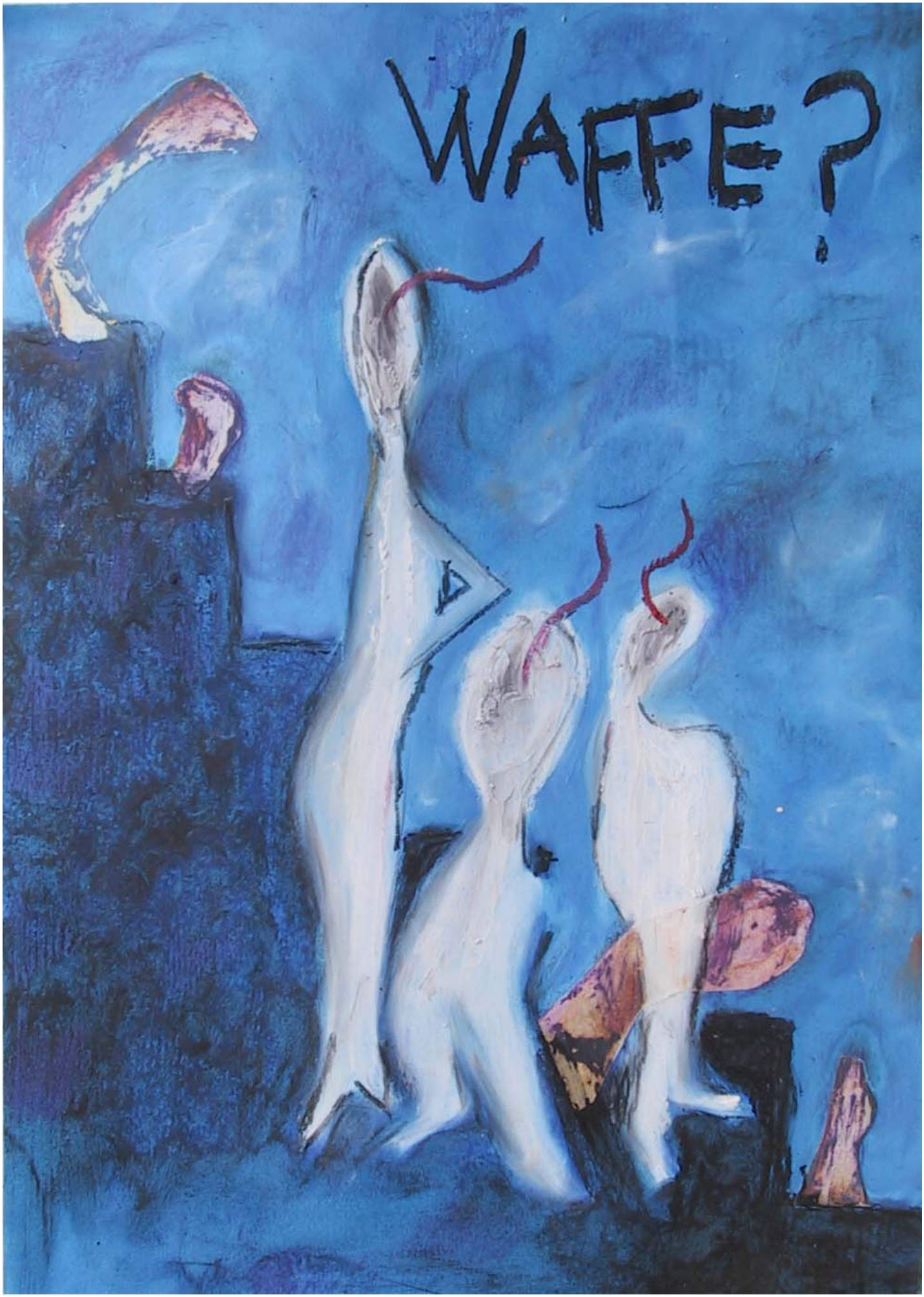
HC og Martin

A B C D

TURBULENS

TAUBE

ERBITTERT


WAFFE?