



Sønder & Sammen

Et scenarie til Fastaval 2004 af Martin Svendsen & Johannes Busted Larsen

Indholdsfortegnelse:

Sønder og Sammen

Praktiske oplysninger	side 11
side 3	
Intro	1. scene side 11
side 4	2. scene side 12
	3. scene side 12
	4. scene side 16
Færede spilleleder	5. scene side 17
side 5	6. scene side 19
	7. scene side 21
Om scenariet	8. scene side 21
side 5	9. scene side 21
Om spillerne	Spillernes mantra
side 7	side 13
HÅM side 7	Troubleshooting
Tøsen side 7	side 15
Skuespilleren side 8	
Politikeren side 8	Appendix:
Turisten side 9	Spilpersonen: HÅM
	Spilpersonen: Tøsen
Sceneoversigt	Spilpersonen: Skuespilleren
side 10	Spilpersonen: Politikeren
	Spilpersonen: Turisten
Breakdown af scenerne	Handouts: Et hulekort og et visitkort
	(uddeles på val'en)

Praktiske oplysninger

'Sønder og sammen' af Martin Svendsen og Johannes Busted Larsen

Skrevet til Fastaval 2004

Hvis der er noget der virker uklart, så er det muligt at få en mundtlig forklaring på tlf. 22 57 30 44 (Johannes) eller skriftlig på Johs_Larsen@hotmail.com.

Der udover ser Johannes også frem til en lille snak med alle spillederne ved dag 0 på val'en, der vil nok være opslag. Ved dag 0 vil det også være muligt at få udleveret scenariets handouts (det hulekort spiller HAM har og det kort Herr Kaufmann giver til Politikeren i scene 1) - hvis du ikke kommer til dag 0, så skriv lige en mail eller gi' et ring.

Alle illustrationer har jeg selv lavet eller hugget selv.

Da 'ejendom er tyveri', synes jeg at hvis du kan bruge noget fra dette scenarie så tag det bare. Det kan godt være at vi vil synes det kunne være fedt, hvis du vil bruge hele scenariet på en con eller noget, at du så lige skrev en mail - bare for at vi om ikke andet så kunne komme og køre det.

Dette scenarie er opsat på en computer i et layout-program.

Vi skylder tak til så mange at der ikke ville være plads, på denne side. Så vi takker kun en: William S. Burroughs, hvis liv nok har været udgangspunktet for scenariet (men heller ikke mere).



Intro

Det første, jeg husker fra Tanger, er solen. Den lå over byen som en gammel gud, der så alt og vidste alt. I de dage, jeg var i Tanger, var jeg sikker på, at hvis jeg bare fastholdt mine øjne på solen, ville sandheden skinne tilbage. Da jeg ankom i sommeren 1955, var Tanger hemmelighedernes by. I de små gyders skygger var verdenskrigen fortsat. At alle var agenter, var den eneste sikkerhed, man havde i inderzonen, hvis man ikke holdt øje med solen.

Dog føltes det som at komme hjem igen. Jeg ved ikke hvorfor, måske fordi vi var samlet for første gang i fire år. Måske gav det afrikanske kontinent genklang i min henlagte sjæl.



Måske var det bare stofferne. Han kaldte, og som altid kom vi løbende fra vores små, trygge gemmesteder. Men samtidig var intet som før. Det brev, jeg havde læst itu på min rejse, fortalte om en sidste tur ned i afgrunden. Turene til afgrunde var det, vi havde sammen, og dermed var en sådan udflugt ikke noget nyt i sig selv. Det nye ved brevet var følelsen af noget usagt. Noget, man ikke kunne videregive, men som andre selv skulle opleve og forstå. Om denne forståelse var ønskværdig, kunne jeg ikke gennemskue. På den anden side var det lige meget, for vi ville følge ham, ud af virkelighedens omklamrende sikkerhed, væk fra solen og ned i dybet. For at nå sig selv sønder og sammen en sidste gang.

CACTUS CLUB

Snowflake, you're on fire

Safety is . . . 7 TEEN

Confusion Mass, squirm

Shipwrecked flea market

Long story, dark entries

Rosemary, have my hand

Mahogany wood, revolution

Gun slingin' man,

Psychic Advisor

Free report

Homes for \$5,000

Ærede spilleder

... Hvad er det jeg sidder med? Spørger du nok dig selv. Det spørgsmål er der to svar på:

Det ene svar er, at det er fem menneskers søgen efter sandheden på bunden af afgrunden. Fem mennesker, der forsøger at tage skridtet fuldt ud og leve sig selv sønder og sammen, så kun den rene urkraft står tilbage.

Men det er også historien om deres konfrontation med denne afgrund, og om det er det de virkelig ønsker.

Det andet svar, og det der måske ligger tættere på virkeligheden, er at dette er et stykke syrrerealistisk hulekravl. 5 udknaldede syrehoveder, der pumpet fuld af moderne kemi er på vej ned gennem en mineskakt, hvor de må løse gåder og bekæmpe både fjender og fristelser, for endeligt at finde dragen sovende på guldet.

Om scenariet

Scenariet tager udgangspunkt i fire mennesker, der i efterkrigstidens USA har et kollektiv centreret omkring stoffer, kunst og seksualitet. De er beatnikker. Kollektivets består af HAM, Tøsen Skuespilleren og Politikerens (se om

spillerne). Gruppens leder er HAM. Det er ham de andre følger og læner sig op af, men da han i 1950 beslutter sig for at flygte fra USA til Tanger i Marokko, går kollektivet i opløsning, og de går hver til sit. Men i sommeren 1955 får Tøsen, Skuespilleren og Politikerens et brev fra HAM, hvor han beder dem komme til Tanger, for at hjælpe ham. De rejser mod Tanger, og Tøsen har Turisten på slæb, en ung knægt der er fascineret af hende og stofferne.

HAN har brug for deres hjælp til en rejse, en rejse ned i afgrunden, bogstaveligt talt. Han har et kort, der viser vejen ind gennem virkelighedens barriere, og ned i dybet hvor sandheden - det de altid har søgt - skulle befinde sig. Scenariet er denne rejse, og starter hvor de fire: Tøsen, Skuespilleren, Politikerens og Turisten ankommer til Tanger, ganske uvidende om hvad der venter dem.

Scenariet foregår i Tanger, Marokko, der er et politisk fristed og en kulturel smeltedigel i efterkrigstiden, hvor den kolde krig så småt er ved at blusse op. Byen er mystisk, snørklet, og dragende, som en labyrint, og bærer tydeligt præg af, at der er politiske og ideologiske interesser overalt der forsøger at få et



Om scenariet

fodfæste. Du har frit slag til at skabe den by omkring spillerne som du vil, da scenariet ikke er baseret på egentlige lokationer.

Scenariet har to hovedelementer: Den syrede rejse, og karakterernes konflikter. Den meget syrede rejse ned i afgrunden, ned i hulen er et rum hvor spillerne kan give slip på hæmningerne og totalt knalde ud i sindets kringelkroge. Karakterkonflikterne er den tungere del af scenariet, hvor de fem personers in-



terne konflikter, og personlige strid kommer op til overfladen jo dybere de kommer ned i hulen.

Rent formelt er scenariet bygget op som en lang, stringent række af scener, hvor spillerne ikke har nogen reel indflydelse på rækkefølgen. Scenerne kommer i kronologisk rækkefølge, og det spillerne skal, er at spille deres karakterer og konflikter gennem scenerne. Den stringente linie af scener munder ud i et valg, der skal tages på baggrund af de oplevelser spillerne har haft gennem scenariet.

Scenariet er primært drevet af dig som spilleder, der har rollen som fortæller. Det er dig der sætter scenerne i gang (på nær scene 2, se scenen for flere oplysninger), og det er dig der slutter dem. Men spillerne har også en styrende rolle. Det er dem der tager valgene og reagerer på det du fortæller dem, og så er det dem der styrer den del af scenariet der omhandler konflikterne og intrigerne. Man kan dele det op og sige at du er ved rorpinden i den del af scenariet der omhandler den syrede rejse gennem



hulen, hvor de styrer den del af scenariet der omhandler karakterudviklingen. Dertil skal det siges at der er enkelte fortæller elementer (passager hvor spillerne styrer mere selv, hvor det er dem der fortæller hvad der sker, fx i drømmerejsen – scene 3).

Målet med scenariet er for det første at slippe tøjlerne og lade underbevidstheden råde, men det endelige mål, er at få spillerne til at granske deres inderste, og i sammenspil men hinanden udforske det dualistiske i mennesket: fx dødsdriften og

Om scenariet

selvopholdelsesdriften, naturen og kulturen etc. Alt det vrøvl som den litterære verden er overfyldt med.

Som en afsluttende bemærkning er det vigtigt at fokusere på stemningen i scenariet. Den skal være flippet, vandvittig og på grænsen af det groteske og komiske, men hele tiden med en skygge af alvor, der som scenariet skrider frem bliver mere og mere fremtrædende. Alvoren skal langsomt gå op for spillerne frem til det endelige valg, men stadig med fokus på det surrealistiske.

Om spillerne

HAM:

Han var kollektivets leder, og førte an i kollektivets søgen mod afgrunden. I 1950 vælger han at forlade de andre, fordi han ved at han er nødt til at fortsætte sin rejse alene. Der ud over er det i denne tid at jagten på beatnikker i USA bliver intensiveret.

Efter bruddet tager han til Tanger i Marokko. Han er begyndt at tvivle og er frustreret over at skulle være den store leder. Han har også selv brug for at blive vejledt, noget han håber at finde på det mørke kontinent. Det lykkes. En fremmede giver ham kortet til afgrunden (mineskakten), hvor han på bunden vil finde et svar. Gennem scenariet vil HAN blive detroniseret, og skal konfrontere de andre med den tvivl og frustration han føler. Han vil i løbet af rejsen blive mere og mere usikker og vil få brug for støtte.

Han har ikke alle svarene, og er et menneske ligesom dem. Samtidig skal han finde ud af om det virkelig er afgrunden han længes efter.

Tøsen:

Tøsen var HANs elskerinde dengang tilbage i kollektivet. Ganske vist havde de sex med andre, men det var de to der hørte sammen, i hvert fald ifølge hende. Efter bruddet flyttede hun ud på en gård i Nevada ørkenen hvor hun har levet indtil nu.

Hun er en kompleks person, hård udadtil og til dels også hård indadtil, i hvert fald over for sig selv, men samtidig har hun et feminint, blødt punkt, en evne til at forelske sig og føle omsorg, uden hun selv er helt klar over det, og derfor ser disse følelser som en uligevægt eller en svaghed i sig selv. Hun har et modekompleks over for Skuespilleren, ser sig selv i politikerens, og ser noget i Turisten, noget hun måske var da hun selv var ung, noget hun både har lyst til at beskytte og ødelægge. Gennem scenariet skal hun finde sig selv, og frigøre sig fra HAM, og det billede hun har af ham. Samtidig skal hun lære at slippe tøjlerne om sine egne følelser. Hun skal konfrontere sin egen brug af andre mennesker, især Turisten, og måske finde sin sjælefælle i Politikerens.

Skuespilleren:

Skuespilleren var før en stor Skuespiller, et mandligt ikon for den vestlige verden, som alle så op til. Men faktisk var han en homoseksuel tryghedsnarkoman, men samtidig også den eneste i kollektivet der havde sande følelser. Han var og er stadig forelsket i Politikeren. Efter bruddet giftede han sig med en ung pige, for at fremme karrieren, men et modermærke i ansigtet udviklede sig ondartet, og har nu spredt sig til store dele af ansigtet.

Han er utroligt uselvstændig og kan ikke stå på egne ben, og tage egne beslutninger. Han er afhængig af at andre viser ham vejen til lykken, samtidig med at han beskylder en grusom skæbne for at være skyld i livets ulykke. Han skal lære at tage ansvar for sig selv, og være herre over sine egne beslutninger. Det skal han samtidig med at han står med en dødelig sygdom, og spørgsmålet er om han har modet til at konfrontere Politikeren med sine krav, og træde ud af HANS skygge, og opleve livet inden han dør. Samtidig må han gennem konfrontationen med Turisten ud af sit skjul og erkende kulør uden anger. Være stolt af hvem og ikke mindst hvad han er.

Politikeren:

Politikeren var kynikeren i kollektivet. Alt blev gjort fuldt ud, men uden et formål. Han brugte alt og alle omkring sig i en søgen efter noget han ikke kunne sætte fingeren på. Det var et mønster han fulgte efter bruddet, hvor han blev politiker, også dette fuldt ud, men uden sjæl. Han er en del af Eisenhovers administration (præsidenten af USA), og har en mulig politisk karriere at beskytte, men som måske ikke betyder det helt store for ham.

Han er kyniker fordi han mangler noget og ikke ved hvor han skal lede efter det. Han er en mål løs kamæleon. Men samtidig er der omkring ham muligheder, hvis han lærer at gribe dem. Der er en sjælefælle i Tøsen, da de er meget ens, og der er Skuespilleren der nærer oprigtige og sande følelser for ham. Han skal lære at finde sig selv og værdien i det han gør.

Turisten:

Turisten er en ung borgerknægt der har eksperimenteret lidt med stoffer for at udleve sin ungdom, og i en rus kommer i kløerne på Tøsen. Hun tager ham med til Marokko, og han tager med fordi han er fascineret af stofferne og livet nær ved afgrunden, som en turist der stå bag et hegn og kigger på en vulkan i udbrud.

Han er på charterferie og er på sin vis meget egoistisk. Han har en masse hævninger og forestillinger som han aldrig tager op til vurdering, men i scenariet bliver han trukket ud over hegnet så at sige og ned i vulkanen, og han bliver nødt til at tage stilling til tingene som en deltager og ikke som en turist. Han skal inde ud af hvad han mener, hvor han står og hvad der er virkeligt. HAN er i virkeligheden nok hans far, og det bliver en bevægelse fra en opdagelse af en rigtig far som et forbillede, og videre til detroniseringen af HAM, da han viser sig at være en usikker, træt mand. Der ud over skal han konfrontere Skuespilleren, der som hans barndomshelt er hans helt store maskuline ikon.

Sceneoversigt

Scene 1: Kajen

Tøsen, Politikeren, Skuespilleren og Turisten ankommer med båd på kajen i Tanger.

Scene 2: Hotellet

De fire ankommer til hotellet, hvor HAN fortæller dem at de skal på en rejse.

Scene 3: Opiumshulen

I en opiumshule skal de via en drømmescene gennembryde barrieren til den anden side.

Scene 4: "Into the dungeon"

Shamanen og hulens port.

Scene 5: The American way

Puzzle: are you true Americans?

Scene 6: Dionysos

Dionysos som urkraften.

Scene 7: Afgrunden

Kløften, faldskærm og afgrunden.

Scene 8: Valget

Dragen og den stikkelsbær benede preusser.

Scene 9: Finalen

Den store afslutning.



Sønder og Sammen

MARCUS

Chrome addicts

Atomic cocktail

Paladins

Acme SWING

The Hollisters -

This Saturday Night!

An Evening, with -

Ben Harper's Hepcats

Government Mule

Zigaboo Modaliste

Breakdown af scenerne

Scene 1: Kajen

Sønder og Sammen

Dette er åbningsscenen. De fire karakterer Tøsen, Politikeren, Skuespilleren og Turisten ankommer til Tanger med skib en meget varm eftermiddag. Den femte karakter, HAM, er ikke med. Lad eventuelt den spiller der spiller HAM vente uden for lokalet med en kop kaffe.

Scenariet starter hvor de fire træder ud på landgangsbroen. På kajen står der en kødrand af mennesker, gadesælgere, svindlere og prostituerede, der prøver at sælge dem alt, fra Marokkansk kunst til deres modne sønner og døtre. En enkelt svedende fotograf står og tager billeder. Pushere tilbyder dem joints, mens alfonsen og ludere venter i kulissen, klar til at slå til.

En mand, med stikkelsbærfarvede ben, kakishorts og tropehjelm kommer hen til Politikeren, som han kommer fri af menneskemængden på kajen. Han præsenterer sig som Herr Kaufmann, forretningsmand, der lige ønsker at tale et par ord med Politikeren (han taler med let tysk accent). "Goddag og velkommen til dette lille fristed. Som forretningsmand følte jeg at det var passende at tale med dem, da de jo er en mand af stor

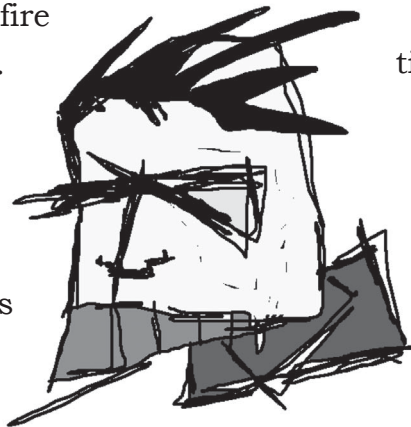
betydning. En mand i deres position kommer til at tage et vigtigt valg, og jeg ville lige opmærksom på at jeg står til deres disposition med råd og vejledning". (han giver Politikeren et visitkort – tilgår senere). Den blege mand er åben for at stå og småsludre, og kan anbefale et par smukke fortovscafeer, og lader til at vide

en del om Politiken, en viden der sandsynligvis kan tilskrives at han følger med i de amerikanske medier.

Ellers er der her mulighed for at få spillerne i gang ved at antyde nogle af de forskellige spændinger og problemstillinger i

karaktererne. En mulighed er at antyde Skuespillerens homoseksualitet ved hjælp af trækkerdreng, eller jalousi mellem ham og Politikeren, en konflikt der vil påvirke Turisten. Politikeren og tøsen har et gammelt ven/fjende forhold, og der er generelt mange forventninger og usagte ting mellem dem.

Generelt skal denne scene bruges til at få spillerne i gang, spil dem op mod de gadehandlende og hinanden og få dem til at snakke.



Scene 2:

Hotellet

Da de fire karakterer ankommer til hotellet, bliver de af den storsvedende hotelejer i for korte bukser ført ud i en gårdhave. På en liggestol, under en palme i dette stegende paradis, sidder HAN. HAN er iført slåbrok, klipklapper, store solbriller og en farverig drink med paraply. På dette tidspunkt føres den femte spiller ind, og han overtager mere eller mindre scenen. Han skal byde de andre velkommen, og efter en afstumpet udveksling af høfligheder, vil han fortælle dem om hvad der skal ske (dette er indeholdt i karakteren).

Planen er at denne scene skal bruges til at etablere gruppen, med HAM som den reetablerede leder, og de andre som hans følge. Der er her mulighed for at spillerne kan snakke om den mellemliggende tid, genopfriske minder, stille spørgsmål, og dele et par joints. Når han har introduceret dem for hvad der skal ske og spillet er etableret mellem karaktererne, glider/klippen scenen over i den efterfølgende scene.

Scene 3:

Opiumshulen

Opiumshulen er et dystert rum, med lavt til loftet i det indre Tanger. Hulen bestyres af en kinesisk kvinde, der byder HAM velkommen tilbage, som er han en velkendt stamkunde eller ven. Hun er også hemmelighedsfuld, som om hun ved noget om ham. Hun er en ikke særlig høj, spinkel kvinde midt i trediverne, med et tilsyneladende smukt porcelænsansigt, men under sminken kan man se forfaldet og de røde øjne.

Karaktererne er placeret i et hav af puder, med små sølvfade fyldt med diverse euforiserende stoffer stående på piedestaler rundt omkring dem, og en vandpibe der står og osrer i midten. Den kvindelige vært bærer en meget stor og arkaisk udseende pibe rundt mellem dem og beder dem om at tage et stort sug.

Den kinesiske kvinde er deres guide der skal hjælpe dem til at gennembryde barrieren til den anden verden. Måden de skal gennembryde barrieren på, er at de gennem en narko-drømmerejse, skal finde og derefter blive ét med deres totem/sjælevæsen. Til at hjælpe dem med dette får spillerne udleveret en sætning der skal fungere som deres mantra på denne rejse.

Spillernes mantraer:

HAM:

"Jeg svajer med storm, og bukker for lyset".

Tøsen:

"væk er vinteren når sneen falder".

Skuespilleren:

"Stork står hejren af stormen mens verden knejser".

Politikeren:

"Sort løber mulden gennem ormens krop".

Turisten:

"I flokke er ænder én".

Spillernes mantraer: HAM: "Jeg svajer med storm, og bukker for lyset" // Tøsen: "væk er vinteren når sneen falder" // Skuespilleren: "Stork står hejren af stormen mens verden knejser" // Politikeren: "Sort løber mulden gennem ormens krop" // Turisten: "I flokke er ænder én"

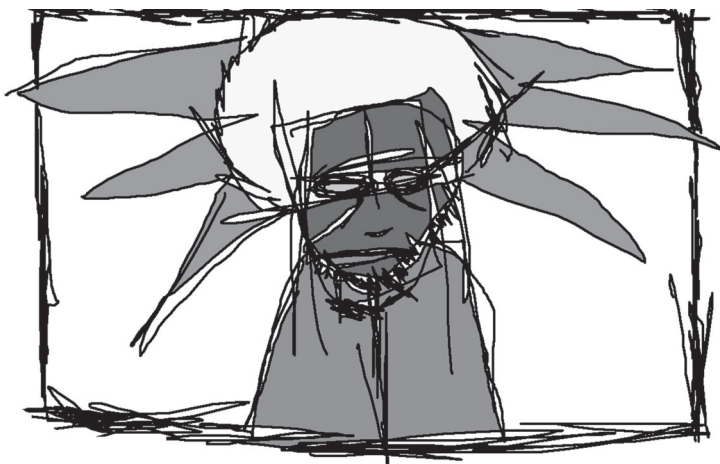
Breakdown af scenerne (3. Scene fortsat)

Rent konkret starter scenen med at karaktererne begynder at indtage diverse stoffer, og langsomt bliver mere og mere udsyrede. Lad dem selv starten af processen. Dernæst får hver karakter en lykkekage af den kinesiske kvinde, indeholdende deres mantra (udlever til hver af spillerne deres mantra). Kvinden begynder at guide dem ud på deres drømmerejse, ved at forklare dem at de skal være deres mantra, ikke kun med ord, men gerne fysisk. Lad spillerne arbejde lidt med dette. Når spillerne har flippet nok ud, danset deres mantra og malet deres mantra i luften, eller hvordan de end vælger at knalde ud, begynder selve rejsen.

Kvinden beder dem om at lukke øjnene (hvilket spillerne også gerne må gøre), og begynder at føre dem på en klassisk meditationsrejse:

“Op af jorden foran jer, vokser der nu en hula-hop ring. Tag ringen og begynd at snurre den rundt. Føl hvordan den suger jer ind i mørket, mens lyden af klokker ringer for jeres ører. Gentag dit mantra for dig selv, igen og igen. I bliver trukket ned på en langstrakt lilla eng,

med smeltende blå bjerge. Store gule græshopper med sørgmodige øjne spinder for jer. I begynder at løbe nøgne hen over engen”. (På dette tidspunkt begynder kvinden at henvende sig til hver enkelt på skift, ikke i nogen speciel orden. Hun stiller dem spørgsmål som de skal svare på, og langsomt fører hun dem mod rejsens mål: deres totem). “Hvor løber du hen?”. “Hvad ser du?”. “Hvilken farve er



himlen?”. “Ser du nogen dyr omkrig dig”. “Hvem løber ved siden af dig?”. “Hvordan føler du dig?”. “Du kommer til et særligt sted for dig, fortæl hvordan det ser ud”. “Der står noget og venter på

dig, hvad er det?”. “Du møder dit totem, hvad ser du?”. “Totemmet viser dig barrieren til den anden verden, hvad ser du?”. (Det er vigtigt at hver spiller får lov at fortælle om enkelte dele af rejsen, men hvert spørgsmål behøves ikke at blive stillet til hver karakter. Det der er vigtigt er at alle har fundet deres totem inden sidste kommando). “Kun jeres totammer kan hjælpe jer med at bryde barrieren bliv et med totammer, lad dem danse sammen”. På det her tidspunkt, skulle det hele gerne være lidt mærkeligt, og det er helt perfekt! Virkeligheden har givet op og lukker karaktererne (og spillerne) ud.

Sønder og Sammen

Troubleshooting:

Forskellige spillere har forskellige hæmninger, ligesom du som spillerer sikkert har. Det værste der kan ske er at den scene falder til jorden fordi man vil mere end med/modparten er med på. Derfor er det selvfølgelig vigtigt at du som spillerer respekterer dine spillers grænser, samtidigt med at du udfordrer dem. Det er en linedans. Kan du mærke at spillerne er modstandere af at tage kroppen i brug så, lad scenen blive båret af at de fortæller sig ind i stemningen. Kan du der imod mærke at de er med på den, skal du absolut ikke lade dig hæmme af vores forslag til drømmerejsen. Gør den så mærkelig og så udknaldet som du og spillerne overhovedet kan.



Scene 4: "Into the dungeon"

Når karaktererne er blevet ét med de dansende totems, bliver røgen fra opiumspiben til et tåget landskab der tager form som en stor, gammel port i en stenvæg. Røgen former sig som skikkelser, der viser sig at være skeletter, med rituelle afrikanske masker og store spyd. Skeletterne danser og hvirvler rundt om spillerne som i en stammedans. Rundt om porten, bag skeletterne står der spyd i jorden, prydet med afhuggede hoveder fra hvide mænd. Nogle af den med minearbejderhjelme på.



Skeletterne begynder at røre ved dem og maler dem i ansigtet og på armene med fingermaling. I luften foran porten svæver en gammel Shaman. Han er iklædt en lang, brun kåbe, og hans hoved er et stort næsehorns kranie. Perlekranse hænger om hans hals.

Shamanen hilser HAM velkommen, og spørger om han er klar til rejsen. Han spørger også om hvem det er han har med, og spørger dernæst dem om de er klar til rejsen, og om de ved hvad der venter dem. De andre karakterer

forventer sikkert at få svar på nogle af deres spørgsmål fra HAM, da han åbenbart ved mere om hvad der skal ske end de gør. Karakteren HAM, har i sin

karakter stående hvad han

ved om rejsen, uddybende oplysninger som han muligvis har været tilbageholdende med indtil videre, men det er ved denne indgang til hulen, at HAN begynder at skifte fra den selvsikre leder, til den usikre og søgende person han i virkeligheden er, der selv har brug for at blive ledt. Det kan der komme nogle glimrende konflikter ud af på tærsklen til hulen. (det er et skifte der er inkluderet i

karakteren. Det er også

den sidste instruks til HAM, herfra har spilleren 100 % kontrol over karakteren). Lad spillerne stå og diskutere og afbryd dem ikke hvis de begynder at udspille deres personlige konflikter.

Shamanen vil velsigne deres rejse, og alle knoglerne vil falde sammen samtidig med at porten åbner sig.

Scene 5:

The American way

Karaktererne kan nu bevæge sig ind i hulesystemet. Nogen steder er det en naturlig hule, andre steder ligner det en klassisk middelalderkælder. Efter et stykke tid kommer de til en metaldør, som man ser dem i moderne laboratorier, hvori der er et lille køje af hvidt matteret glas. Hvis de kigger ind gennem vinduet vil de noget stå med rødt: "*Are you a true American?*". Når de åbner døren og går

lyserød kjole komplet med hår sløjfe, og sidst men ikke mindst et hundehalsbånd og et par tilhørende Lassie ører.

Det er nu meningen at de skal iføre sig en af genstandene hver, så vi står tilbage med en komplet, amerikansk kernefamilie. Og det her at rummet tipper...

Rummet tager en kvart omgang om den horisontale akse fra døren til væggen med den røde skrift, således at karaktererne

Are you a true American?

ind i rummet, vil de se at det er kvadratisk rum, holdt helt i hvide klinker både vægge, gulv og loft. På bagvæggen står der med store røde bogstaver: "*Are you a true American?*".

Der er ikke umiddelbart nogen anden udgang fra rummet, men hvis de begynder at lede efter hemmelige døre og rum, vil de fornemme små hulrum i klinkerne. Man kan trykke på klinkerne og derved aktivere en slags skuffer man kan trække ud af væggene. Der er i alt 5 skuffer hvori der ligger følgende ting i hver sin skuffe:

Et blå blomstrede forklæde, en godt brugt pibe, en slidt baseballhandske, en

dumper ned på det der før var den højre væg, men nu selvfølgelig er en lille daglig/spisestue. Der er også et lille køkken, og op af væggen står der et fjernsyn der viser knaldgod underholdning. Den ene af det lille hyggelige sceneris vægge er et stort spejl, og i enden af lokalet ligger metal døren nu vandret og er låst og ikke åbnes på konventionel vis.

Dette er en gåde spillerne skal løse: Det er meningen at karaktererne skal agere en dagligdags amerikansk kernefamilie, med den obligatoriske talende hund, men de kan selvfølgelig også vælge at smadre det store spejl, der selvfølgelig er et envejsvindue som i et forhørslokale. Bag ruden står der to amerikanske forskere,

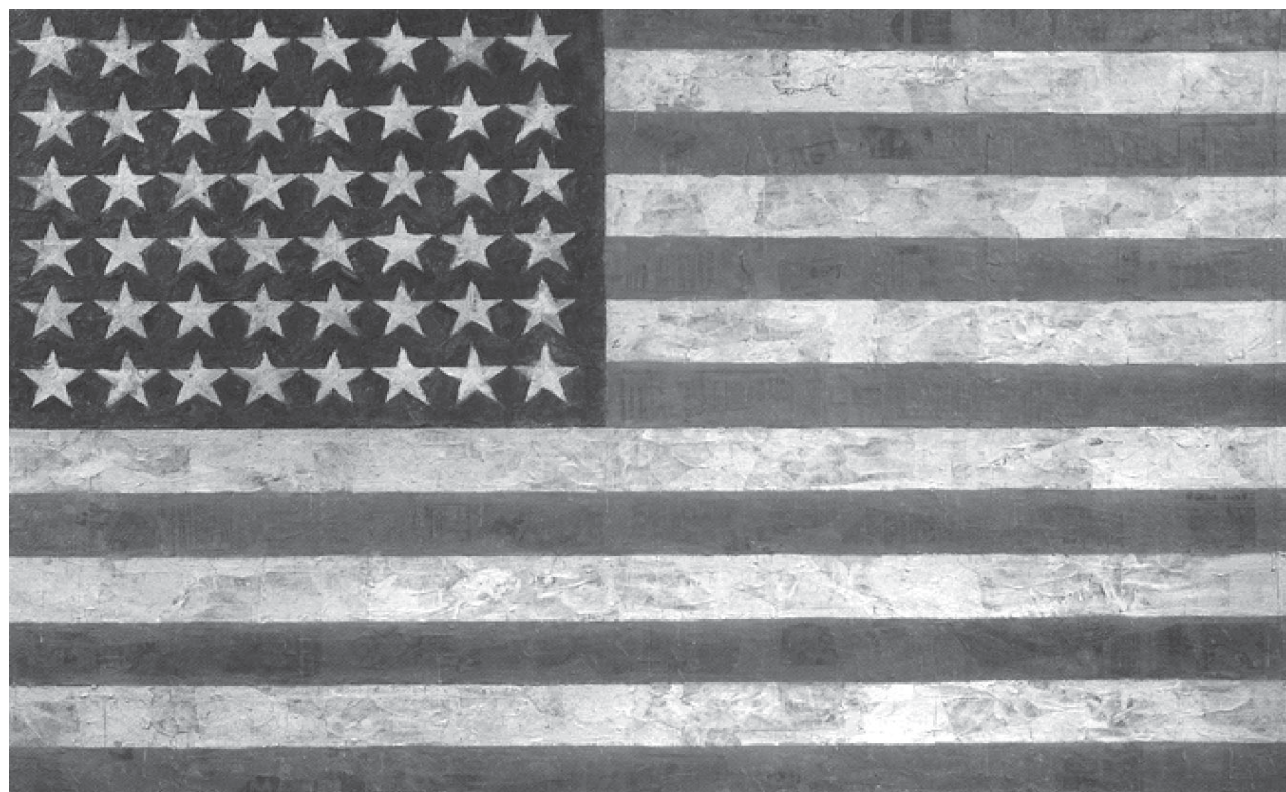
iført hvide kitler og sære mekaniske aggregater af ukendt oprindelse på hovedet. Deres hovedbeklædning er en blanding af transportable mikroskoper, store radarer og antenner, samt sære oscilloskoper.

Hvis spillerne agerer den sunde, amerikanske kernefamilie til de to forskeres tilfredsstillelse, vil rummet tippe igen, og vende tilbage til de hvide klinker, denne gang uden skriften. Metal døren vil være ulåst og føre dem ind i de to forskeres laboratorium.

Vælger de at smadre vinduet ind til forskerne, vil de to forskere se mildest talt forbavset og bange ud. De to forskeres laboratorium er indbegrebet af de to forskeres hovedbeklædning, bare større.

I laboratoriet er der en dør der fører videre ud i hulen. Spillerne kan gøre hvad de vil med de to forskere, der til deres forsvar vil sige at deres opgave var at teste om var rigtige amerikanere.

Hvis spillerne er indstillet på at føre en dialog med de to forskere om deres formål med at være hernede, vil de svare at de er på jagt efter det der er i bunden af hulen. De ved ikke hvad det er, kun at det er vigtigt og at de må eje det. De er villige til at betale mange penge for det, og vil gerne købe spillerne (især hvis de er sande amerikanere). Hvis spillerne går med til dette får de en kuffert med en mystisk anordning (en udefinerbar klump af ledninger og blinkende lys), som vil afsløre sin anvendelse hvis de åbner den på bunden af hulen.



Scene 6: Dionysos

Karaktererne kan nu fortsætte ned gennem hulen. Efter et stykke tid hvil de komme til en stor underjordisk hule. Foran dem er der en stor skov. En sti fører ind i skoven. I træerne langs stien hænger der kulørte lamper. Inde i skoven kan de se masser af dyr og insekter. Nogle af dyrene er store, menneskelige fugle, med alt for store næb og fødder. Med store øjne der blinker trasker fuglene rundt mellem træerne med store skridt. Andre steder hopper store, polkaprikkede frøer rundt mens de kvækker og rækker med hovedet.. Inde fra skoven kan de høre latter og fløjtespil. Inde i skoven er der en lille lysning ved en sø fyldt med rødt vand, der sagte skvulper og skummer som vin. I lysningen danser en mand rundt. Han er iført en smokingjakke og uldne lædershorts med seler. Hans ansigt er lyst og smilende, og han har et stor cykelstyrsoverskæg og strithår. Han spiller på Obo og danser omkring et grantræ, der er pyntet med guirlander, levende lys, nisser og kræmmerhus fyldt med joints. I toppen af træet er der et stort blinkende neonskilt med billedet af et drinkglas. Træerne er fyldt med røde, blå og gule lamper, og sammen med manden rundt om træet, danser der letpåkledte tøjter og unge mænd, med masker med forskellige dyremotiver rundt mens de smider rosenblade rundt i lunden og

blinker skælmsk til karaktererne og byder dem inden for. På tæpper står der fade med mad, og store karafler med vin. Der er sjovt nok også en del stoffer på fadene. Øvre i hjørnet af den runde lysning sidder der et lille jazzorkester. En ræv i smoking sidder og spiller trommer, mens en synligt beruset hvalros i en spraglet skjorte spiller klaver og synger. På bas er der to egerne også i smokingjakker. De kunne måske være tvillinger.



De vil føle sig meget velkommende i lysningen, og de bydes til at drikke af vinen, spise af maden, danse med pigerne og drengene og svælge i stofferne. Tjeneren

vil byde dem at spise og spille for dem. Scenen bliver mere og mere løssluppen, og begynder langsomt at udvikle sig til et vildt orgie af mad, vin, stoffer og sex. Jo mere karaktererne svælger i dette og deltager, jo mere vil de begynde at antage formen af deres totem fra scene 3 (drømmerejsen). Men samtidig vil de også blive dyriske af natur, føle trang til at blive voldsomme, instinkterne vælder op i den og deres indre dyr hvisker dem i øret og puster til deres konflikter, deres had og tvivl.

Forslag: Nogle af de konflikter du kan tage op er Turistens forhold til HAM og



givet et

bud på de konflikter og stridigheder der er og peget på hvad de enkelte karakterers svage sider er, og det vil i denne scene være en god ide at gå fra spiller til spiller og hviske dem disse ting i ørene. Prøv at få spillerne til selv at fortælle om deres metamorfe overgang fra menneske til dyr, efter at du i dine beskrivelser har sat overgangen i gang.

Karaktererne kan i løbet af denne scene vælge hvor meget de vil involvere sig, og hvis nogen af dem holder sig tilbage mens andre svælger, kan der komme nogle fede scener, hvor det dyriske bliver til en truende adfærd. Der er dog ikke mulighed for at flygte, da de konstant vil fare vild i skoven, og komme tilbage til lunden.

Når scenen er på sit højeste vil de blive reddet af en russisk kampvogn, komplet med en stor rød stjerne, fyldt med russiske stormtropper, iført lange pelsjakker, pisk og kosak-hatte. De vil pløje træerne ned med kampvognen og springe ud og tæmme såvel skøgerne som satyren. Kampvognen vil de overlade til karaktererne, med ordene: "Kammerater! Tag kampvognen, og kør. Kørs til verdens ende. For revolutionen! For revolutionen! Og stormen på vinterpaladset!".

Karaktererne kan nu tage den russiske kampvogn og køre ud af skoven og videre ned i hulen, hvor væggene nu opløses i flammer.

Skuespilleren. Han er måske hans fader og Skuespilleren hans barndomshelt, men er de det han troede de var. Lever de op til Turistens billede af dem. Spil på forholdet mellem HAM og Tøsen. Er der noget, og har Tøsen stadig lyst til ham nu hvor han er faldet fra tronen. Vil Skuespilleren finde sig i at Politikerens er ligeglad med ham eller bare udnytter ham. Vil Tøsen finde sig i at Politikerens udnytter Skuespilleren. Kan Politikerens ikke længere gemme sin fascination af Tøsen, og er der i det tilfælde jalousi fra HANs side? Er HAN kommet i tvivl om at stofferne og den vilde stil er det rigtige og vil han forsøge at redde Turisten, og kan Tøsen bestemme sig for om hun skal redde eller ødelægge Turisten. Får Politikerens trang til at køre Turisten ud over kanten, gennem kynisme og manipulation. Hvad med Skuespilleren? Kunne han finde på at udnytte Turisten der lider af homofobi, nu når han er meget fuld og skæv?

Denne scene er urkraften der vælder frem i dem, den kraft de gennem selvdestruktionen og stoffer har søgt efter og måske stadig søger efter. Her kommer den med både de positive men så sandelig også negative sider.

Forslag: Vi har i afsnittet om spillerne

Scene 7: Afgrunden

Efter at have kørt et stykke tid kommer de pludselig til en kløft. De kan ikke se bunden, og den modsatte side er langt væk. Her er der mulighed for at de kan stå og diskutere og spille deres karakterer, for mødet med afgrunden vil for de fleste betyde at de skal tage et valg. Inde i kampvognen er der 5 faldskærme, de eventuelt kan bruge. De kan instinktivt mærke en kraft fra bunden af kløften, som om den er rejsens mål.

Hvad spillerne gør, er op til dem, men det er på bunden af kløften at scenariet finder sin afslutning.

Scene 8: Valget

På bunden af kløften ligger der en kæmpe stor, sovende grøn drage. Ud af dens bug stikker der et glasspyd, der højst sandsynligt også går gennem dens hjerte. Ved siden af dragen står Herr Kaufmann (fra scene 1). Han smiler til kareterne og nikker genkendende til politikeren. "Nu er I kommet til valget, I har ramt bunden. I kan vække dragen, men I kan også lade være. Tænk jer om før I bestemmer jer. Hvis I vækker denne urkraft vil den opsluge hele den verden I kender, men om det er godt eller dårligt er op til jer. Jeg ved I nok vil træffe det rigtige valg." Han vender sig om, og går hen imod et skrivebord, og siger "I er velkommen til at bruge telefonen", på hans skrivebord står der rigtig nok en

telefon, hvor kareterne kan ringe til hvem de nu har lyst til. Disse personer de ringer til kan være døde såvel som levende, og vil give deres subjektive syn på hvad kareterne skal vælge. Herr Kaufmann selv vil ikke påvirke deres beslutning. Af forskellige gode råd, kan de amerikanske forskere fortælle at de bare skal åbne kufferten, så skal de nok ordne resten. De russiske revolutionære vil sige at de bare skal slippe dragen løs, så vil de drive den mod den vansmægtende vestlige kapitalisme... for revolutionen! Shamanen vil fortælle dem at dragen er sandheden, resten er op til dem.

Scene 9: Finalen

Vi har forestillet os tre forskellige afslutninger på scenariet. Spillerne kan vælge at vække dragen – så vil den byde kareterne op på sin ryg, og hulen vil omdanne sig til en vulkan, som dragen vil flyve op igennem. Kareterne vil sidde på første paket til den civiliserede verdens undergang. Dragen vil flyve igennem Europa, brænde alle bygninger og byer på sin vej. Alle maskiner vil gå i stykker når dragen nærmere sig. Folk der kigger på dragen vil selvantænde og brænde. Efter Europa er det USA's tur.

Kareterne kan også tage den kuffert, de fik af amerikanerne (hvis de valgte at tage imod den). Hvis de åbner den, vil kuffertens indhold, ledninger og

Breakdown af scenerne (9. Scene forsat)

elektroder, mystiske dingener og himstregimser glide frem imod dragen og sætte sig fast til den. Forskerne vil komme ind, smile til kareterne hvorefter de vil holde en lille genstand op der pludselig afgiver et skarpt lys. I næste nu er de for alvor en amerikansk familie i deres eget parcelhus. De er blevet de personer de spillende i scene 5, fuldt ud (hvis de valgte at spille med på legen). Hvis de ikke spillede med på legen men alligevel gik med til at tage kufferten med, vælger du hvem der skal være hvem. Denne afslutning medfører altså at mindst en af kareterne kommer til at skifte køn og en anden skifter race (til familiens talende hund).

De kan også sige til Herr Kaufmann at de vil forlade hulen og dragen som de fandt den. Dette er ifl. Ham det helt rigtige svar. Det civiliserede valg. Alt vil blive sort for kareterne. De vågner i hotellet med lettere tømmermænd og en god følelse i hele kroppen.

Hvis du eller spillerne har andre ideer til afslutning der kunne være fede, så brug endelig det. Der er jo ingen grund til at hæmme sig selv.

SMACK!

Alchemy Gothic

Lucky Devil

Black flies deviant

Moon-Zoom Pandemonium

The Edge curbside in Europe

Diary of Second Hand Smoke Tour

Hot rod Hot dog Sunday

Vision groove DSP

*Håber du og din spiller får en god oplevelse med scenariet, vi havde en god oplevelse med at skrive det. TAK fordi du gad at læse det /luf Martin og Johs...