



En Absurth produktion

Guernica

af Klaus Meier Olsen

Velkommen til Guernica

Ide og tekst: Klaus Meier Olsen
Layout og korrektur: Mikkel Bækgaard
Forsideillustration: Guernica af Pablo Picasso

Tak til

Mikkel Bækgaard, Anders Frost Bertelsen, Andreas Lieberoth og Kristoffer Kjær Jensen: For inspiration, tilsvininger, gennemlæsninger, løsningsforslag, irriterende spørgsmål, sproglige pedanterier, tvivl, tillid, nursing og alt det andet man kan forvente fra gode venner.

Helene Willer Piironen: For at bære over med mig.

Guernica er inspireret af The Clash, Ernest Hemmingway og Nordahl Grieg

Det her er nyt for mig. Jeg har rent faktisk en historie at fortælle. De sidste mange scenarier, jeg har skrevet, har koncentreret sig om formen; historien har været noget underordnet for mig. Men ikke denne gang.

Den spanske borgerkrig har altid fascineret mig. Ideen om unge idealister, der drager i kamp for retfærdigheden og troen på en bedre verden, imens den etablerede verden vender ryggen til kampen, tiltaler mig. Den er så ren. Der er gode og onde. Socialister mod fascister, et frihedselskende folk imod en velbevæbnet undertrykker. Det er i hvert tilfælde myten om den spanske borgerkrig.

Med *Guernica* søger jeg at placere mig i spændingsfeltet mellem myten og virkeligheden. Således handler scenariet både om drømmen om en bedre verden, og om hvad der sker, når denne drøm møder en virkelighed, der hverken har drømmens rosenrøde skær eller ideologiens opdeling i sort og hvid.

Spændingsfelter er et generelt tema i *Guernica*, for selvom jeg har en historie at fortælle, vil jeg også gerne have spillerne med og give dem ansvar og muligheder overfor fortællingen. Scenariet indeholder derfor nogle fortælletekniske kneb, der gerne skulle holde fortællingen i spændingsfeltet mellem min intention og din og spillernes input.

Klaus Meier Olsen, Marts 2006

Terminologi

Jeg har været tåbelig nok til at kalde mit scenarie det samme som en vigtig location i fortællingen. For at mindske forvirringen vil jeg konsekvent referere til scenariet *Guernica* i kursiv og byen Guernica med normale bogstaver.

En lille bemærkning om spilpersoner

Det kan måske undre, at scenariet er sat til at have fem spillere, samtidig med at dets hovedfortælling kun har tre hovedpersoner. Dette er ikke en fejl. Tre af spillerne spiller hovedrollerne i dramaet, mens de to andre får muligheden, for at påvirke dette drama gennem forskellige vigtige biroller, samt diverse forskellige fortælletekniske kneb. Disse to spillere vil gennem scenariet bliver omtalt som de handlingsstyrende spillere. Hvordan dette rent praktisk finder sted, bliver udførligt beskrevet i afsnittet Opbygning og afvikling.

Guernicas fortællinger

1937. Den spanske borgerkrig raser på fuld kraft. Midt i krigens virvar af blodige bajonetter, rygende geværmundinger og knuste kroppe forelsker den idealistiske frivillige Marc og den jordbundne bondesoldat Santiago sig begge i den smukke Maria. *Guernica* er fortællingen om deres kærlighed og den grusomme krig, der både nærer og fortærer deres drømme.

Guernica består af disse to fortællinger. Den store og den lille, den ydre og den indre, krigen og kærligheden. I løbet af scenariet vil disse to fortællinger blive vævet sammen og påvirke hinanden.

Den lille, kærligheden, er et klassisk trekantsdrama. Maria er splittet mellem Santiago og Marc, da hun har følelser for begge; de er på deres side forelskede i hende, samtidig med at de begge nærer et dyb respekt for deres rival. Denne fortælling er meget langt op til spillernes indbyrdes spil, og forløbet er dermed meget i deres hænder. Dog har jeg forsøgt at give dig og spillerne værktøjer til at holde konflikten åben og dramaet ved lige.

Den store fortælling er et episk krigsdrama. De tre hovedpersoner er alle soldater på Republikkens side og kæmper mod Francos fascistiske oprør. *Guernica* følger dem på en rejse, der fører dem gennem den krigshærgede land.

Begge fortællinger handler dog om det samme: Hvor meget man er villig til at ofre, for det man virkelig tror på, og hvor meget man tror på det, når man ikke er villig til at ofre sig mere.

Fortællingen om krigen tager sin begyndelse i en skyttegrav, hvor hovedpersonerne med det samme står overfor kampens barske realiteter. Derefter følger vi dem ind til den belejrede hovedstad Madrid, hvor de for en tid kan prøve at glemme deres problemer i byens desperate og dekadente natteliv.

Men krigen er altid nærværende. Det får de at mærke, da de sendes ud på en mission bag fjendens linier. De skal sprænge en vigtig bro i luften for at forberede en massiv offensiv fra Republikkens side. Måske går det godt, måske går det galt. Uanset hvad må hovedpersonerne rejse mod nord. Mod Baskerlandet og Marias hjemby Guernica. Her befinder de sig, da det berømte tyske luftangreb rammer byen og stort set udsletter den fra jordens overflade.

Denne historie bliver skabt gennem nogle få faste scener og en hel del valgfrie, som både du som spiller og de handlingsstyrende spillere kan sætte i værk, for at belyse scenariets tema.

Meget af scenariet er således lagt i dine og spillernes hænder. En ting er dog sikkert. I *Guernica*s flammende inferno flyder de to fortællinger sammen. Måske træffer Maria sit endelige valg her i den rygende ruinhob. Måske bliver hun ved med at udskyde det i det uendelige. Det er op til spillerne. Men scenariet *Guernica* slutter i byen *Guernica*s ruiner.



Historisk baggrund

Jeg har ingen visioner om at *Guernica* skal være et historisk korrekt scenarie. Den historiske setting er der som baggrund for de menneskelige konflikter og som katalysator for det episke drama. Derfor skulle denne korte gennemgang af den spanske borgerkrig gerne give dig den nødvendige baggrundsviden til at køre scenariet.

Der vil dog være mere dybdegående information om enkelte elementer af borgerkrigen (som fx bombardementet af *Guernica* og Den Internationale Brigade) i de akter hvor det er relevant for handlingen.

Den spanske borgerkrig

De egentlige krigshandlinger i den spanske borgerkrig begyndte i juli 1936, men før dette var der gået omkring fem år med brat skiftende regeringer, politiske vold, massestrejker og mindre, lokale opstande. Krigen stod mellem republikanere, demokrater og et væld af venstreorienterede fraktioner på den ene side og konservative kristne, nationalister og fascister på den anden.

Republikken var i defensiven det meste af krigen, blandt andet fordi den støtte, oprørerne modtog fra Italien og Tyskland både, var mere massiv og af langt højere kvalitet, end den Republikken modtog fra Sovjetunionen. Den 1. April 1939 opgav de sidste republikanske tropper kampen og overgav sig betingelsesløst. Lederen af oprøret, Francisco Franco, blev efter sejren leder af et konservativt diktatur, der styrede Spanien frem til sin død i 1975.

Fraktionerne

Begge sider af konflikten var internt meget uens størrelser. Republikken bestod af alt fra moderate venstreorienterede til rabiate revolutionære. Ud over disse fik Republikken støtte af baskiske separatister, der havde en kraftig kristen fundering (og dermed kæmpede imod moderkirken, der støttede Franco). Oprøret bestod af alt lige fra konservative officerer over kristne grupper til den fascistiske Falangebevægelse.

Ud over de spanske tropper fik begge sider hjælp udefra. Republikken fik materiel (oftest våben, kampvogne og fly), forsyninger og eksperter fra det kommunistiske Sovjet. Desuden kæmpede Den Internationale Brigade, der bestod af frivillige venstreorienterede fra mange europæiske lande, på Republikkens side. Oprørerne fik hjælp af Italien og Tyskland. Fra Hitlers Tyskland modtog de mest materiel og teknisk personale, hvorimod Italien både sendte materiel og en relativt stor mængde tropper.



Krigsudbruddet

Borgerkrigen brød som en direkte følge af valget i februar 1936. Dette blev vundet af en centrum-venstre koalitionen Front Popular, som dermed afløste den højre-nationalistiske koalition, der havde siddet på magten siden 1934. Valget blev efterfulgt af uro, politiske mord og generalstrejker.

Regeringen forsøgte at komme en opstand til livs ved at deportere de mest kendte modstandere til De Kanariske Øer og Balearerne. Blandt disse var hærchef og senere leder af oprøret General Francisco Franco. Dette træk hjalp ikke og 17. Juli brød oprøret ud.

Oprørerne forsøgte at få kontrol over alle Spaniens store byer med det samme. Det lykkedes da også for dem at erobre så vigtige steder som Sevilla og Zaragoza, samtidig med at de havde kontrollen over de fleste spanske kolonier. Dog lykkedes det dem ikke at erobre magtcentre som Madrid, Barcelona og Valencia.

I krigens første halve år befandt mange sig på den "forkerte side" af fronten i forhold til deres politiske overbevisning. Dette medførte forfærdelige massakre på begge sider, hvor gammelt had delte landet og førte til barbariske henrettelser i selv den mindste landsby. Denne praksis fortsatte gennem hele krigen og førte til enorme civile tab.

Tilbageslag for Republikken

Republikken led to afgørende knæk i løbet af krigen. Det første kom 21. Februar 1937, da Folkeforbundet (en forløber til FN) vedtog en ikke-interventionspagt, der gjorde det forbudt for andre landet at støtte nogen af siderne i krigen. Tyskerne og italienerne støttede dog stadigvæk oprøret i stor stil, samtidig med at Sovjet forsøgte at gøre det samme for regeringen, men med langt mindre midler.

Som for understrege deres stigende materielle overlegenhed, sønderbombede oprørerne den baskiske by Guernica 26. April 1937, ved hjælp af deres tyske bombefly. Det var første gang en civil by blev udslettet fuldstændig ved hjælp af luftangreb.

Det andet store knæk kom i april 1938, da oprørerne brød igennem til Middelhavet og dermed skar regeringens landområder over i to.

Det endelige nederlag

Franco indledte sin afgørende offensiv i januar 1939. Snart faldt Barcelona, så kun Valencia og Madrid, samt nogle få andre byer, holdt stand imod oprøret. Den 27. Februar anerkendte regeringerne i Frankrig og England, som nogen af de sidste, Franco som Spaniens leder.

Madrid faldt 28. Marts, blandt andet på grund af oprør i selve byen af pro-fascistiske elementer (den såkaldte femte kolonne). 1. April 1939 opgav de sidste af regeringens støtter ævred og overgav sig.

Opbygning og afvikling

Meget af scenariet er lagt i dine og de handlingssyrende spilleres hænder. Dog er der nogle få fastlagte elementer, der sørger for at min aktie i historien ikke bliver glemt.

Guernica er opdelt i fire akter. Hver akt har en indgang og en udgang, der er fastlåst (dog ikke den sidste, der kun har en fast indgang og en meget løs udgang).

Indholdet i akterne er lagt ud til dig og de handlingsstyrende spillere. Jeg har i hver akt beskrevet en hoben forskellige mulige scener; det er således jeres opgave sammen at finde ud af at bruge de scener, der er vigtige for jeres fortælling og glemme resten.

Tid

Guernica foregår i marts og april i 1937. De nøjagtige datoer skal jeg lade være op til dig (hvis du overhovedet ønsker at nævne dem). Det eneste fastlagte er at hovedpersonerne skal være i Guernica 26. April 1937, da det er her byen bliver angrebet af de tyske bombefly.

Præsentation af hovedpersonerne

Den historie, jeg gerne vil fortælle med *Guernica*, er som sagt et klassisk trekantsdrama. De tre involverede er scenariets tre hovedpersoner, der er med gennem hele fortællingen.

Maria Carmen Agirretxa

Er datter af Guernicas borgmester. Hun har altid skilt sig ud, været en drengepige, med mere eventyrlyst og mod på livet end selv de vildeste drenge. Og på grund af hendes indtagende væsen, har hun har altid kunne slippe af sted med ting, der ville være fuldstændig uacceptable for andre.

Maria har en stor sans for social retfærdighed, så folk i Guernica kom ofte til hende med deres problemer, når de ikke kunne komme igennem til borgmesteren. Derfor var det også naturligt for hende at melde sig til Republikkens hær, da borgerkrigen brød ud. Her kunne hun hjælpe endnu flere af sine medmennesker til en bedre fremtid.

De kvinder der er i Republikkens hær er oftest partisaner bag fjendens linier eller sygepassere bag fronten. Ikke Maria. Endnu en gang slap hun af sted med noget helt uhørt. Hun er nu løjtnant og højt respekteret af sine mænd.

Maria er vandt til at alting lykkes for hende. At reglerne ikke gælder for hende. Ikke at hun er beregnende. Hendes vilje, charme og gåpåmod får nærmest reglerne til at bøje sig af sig selv. Hun plejer at få alt, hvad hun peger på, og er derfor ikke særlig bekendt med at skulle undvære, at skulle vælge i et dilemma, for normalt kan hun altid både blæse og have mel i munden.

Hun elsker både Santiago og Marc og har et forhold med dem begge. Hun vil ikke give afkald på det ene for at være sammen med den anden og de har indtil videre accepteret at dele hende. Blandt andet fordi ægteskabet er en af de ufriheder, som tilhører det borgerskab de kæmper imod.

Santiago Lopetegui

Er også fra Baskerlandet. Fra en lillebitte by, hvor alle kendte alle og alle ernærede sig ved at dyrke jorden. I sin by var han kendt som en handlingsmand, der sjældent talte uden grund, men som altid stod ved sit ord, når det først var givet.

Han har, i modsætning til de andre hovedpersoner, ikke den store interesse i det utopiske samfund, som Republikken kan blive til. Han er mere pragmatisk. Republikken lover to ting han gerne vil have: bedre vilkår for de fattigste bønder og mere frihed til Baskerlandet. Han kæmper for sit land og sin slægts overlevelse. Ikke noget ideal. Dette giver ham et roligt, næsten sammenbidt, mod.

Han er stærkt troende katolik, som mange andre baskiske separatister, så han er i konflikt med sin tro på Gud, når han kæmper imod den katolske kirke.

Santiago er kun korporal. Han dur ikke til at det politiske og ideologiske spil, der mere end kompetence bestemmer, hvem der bliver forfremmet. Til gengæld står der en næsten mytisk respekt omkring hans mod og hans beslutsomhed fra både menige og officerer.

Santiago er en rigtig knudemand. Sammenbidt, vejrbit og lidt stille i det, men fyldt med følelser han næsten ikke kan styre.

Han er den mest konservative af de tre hovedpersoner, så han har det ikke særlig godt med, at både han og Marc har et forhold til Maria. Han kan ikke undvære Maria og selvom han ikke er så god til at udtrykke sine følelser er hele hans sjæl opfyldt af kærlighed til hende. Samtidig ser han op til Marc, mest på grund af hans veltalenhed, intelligens og faste tro på Republikkens sag.

Trekantsdramaet ved scenariets start

Ved scenariets start er Maria således i en eller anden form for forhold med både Santiago og Marc (hun har i hvert tilfælde været sammen med dem begge), samtidig med at de også er frie til at være sammen med andre. Begge mænd accepterer situationen, men ønsker inderst inde at de kunne have Maria for sig selv. Samtidig med at de betragter hinanden som konkurrenter nærer Santiago og Marc stor respekt for hinanden, hvilket naturligvis komplicerer sagerne endnu mere.

Trekantsdramaet kommer til at handle om, hvorvidt de to mandlige hovedpersoner vil acceptere at dele Maria, eller om de vil prøve at få hende for sig selv. Samtidig kommer det til at handle om Maria: hvad gør hun når hun opdager, at hendes forsøg på at få det hele, denne gang kan ende med, at hun rent faktisk mister noget.

Hvordan trekantsdramaet rent konkret kommer til at spænde af er meget lagt i hænderne på spillerne, både på dem der spiller de tre hovedpersoner og de to handlingsstyrende spillere.

Marc Lindegaard Jespersen

Er frivillig i Den Internationale Brigade. Han kommer fra Danmark, fra et pænt hjem, hvor han altid har haft stor frihed; både økonomisk og personligt. Han er poetisk og meget udadvendt. Det var gennem poesien han kom i forbindelse med kommunismen, da han begyndte at læse Martin Andersen Nexø og Hans Scherfig.

Herfra gik det slag i slag, og han blev snart en integreret del af det danske kommunistiske miljø. Men aldrig helt integreret. Der blev set ned på ham, fordi han var salonkommunist. Han kom fra gode kår og intet kendte til den forarmelse, som de kæmpede imod. Til sidst blev det for meget.

Drevet af manglende anerkendelse, ulykkelig kærlighed til en arbejderpige og forældrenes pres om at han begyndte på at gøre noget seriøst med sit liv, rejste han til Spanien; både for at komme væk og for at kæmpe for det han virkelig tror på.

Marc er meget idealistisk. Han har ikke den samme føling med omkostningerne og de menneskelige konsekvenser som de to andre hovedpersoner. For ham handler det stadigvæk om en abstrakt ideologi og et utopisk samfund. Alting bliver meget sort og hvidt i hans verden.

Marc har ikke været særligt længe i Spanien, men er allerede blevet politisk officer (og har dermed ansvar for sin delings generelle trivsel og moral). Han har en vis idealistisk og drømmende charme, som både har hjulpet ham til at stige i graderne og til at forføre mere end en sygeplejerske, der var fascineret af den poetiske udlænding.

Nu er han imidlertid forelsket i Maria. Eller i det mindste i idealet om hende. For mennesker han holder af eller fascineres af bliver hurtigt sat op på piedestaler af ham. Han bilder sig ind at han er okay med at dele hende med Santiago, at han ikke ligger under for borgerlige moralbegreber. Hans romantiske side kan dog ikke sige sig helt fri fra, at ønske hende for sig selv, glemme alt om krig og død og føre hende tilbage til Danmark.

De handlingsstyrende spilleres virkemidler

De to handlingsstyrende spillere fungerer som polerne i et batteri. Det er meningen, at de skal trække scenariet i hver sin retning og dermed gøre konflikterne dobbelttydige og åbne.

De to poler de, skal trække fortællingen hen i retning af, kalder jeg Kulde og Varme. Det er rent abstrakte størrelser, der dog gerne skulle være ret centrale i både scenariets lille og store fortælling. Hvad disse to poler mere konkret indeholder, vil jeg komme nærmere ind på i afsnittet *Kulde og Varme*.

De handlingsstyrende spillere har to forskellige måder at trække handlingen over imod deres pol. For det første spiller de en rolle i scenariets fiktion. Der er tale om vigtige biroller, der alle, på den ene eller den anden måde, relaterer sig til den overordnede konflikt mellem kulde og varme.

Udover at spille deres roller, har de handlingsstyrende spillere også muligheden for sætte scener og introducere hændelser, og dermed påvirker de rent konkret, hvilken fortælling scenariet får.

Det foregår ved, at de før hver akt får udleveret et ark med en række virkemidler, der alle trækker *Guernica* i retning af deres pol. De kan så i løbet af akten sætte et antal scener eller bringe et antal hændelser i spil.

Hvor mange scener, hver handlingsstyrende spiller kommer til at sætte pr. akt, er helt op til jer. Således kan I skabe den fortællinger, der passer til netop jer, uden at den bliver langtrukken eller hastet igennem.

På de ark, som de handlingsstyrende spillere får udleveret, er deres virkemidler delt op i tre kategorier: *Scener, Hændelser og Brug af bipersonen*. Der er udelukkende tale om en kosmetisk opdeling, for at give spilleren et bedre overblik over mulighederne i akten.

En typisk Scene: Karaktererne kommer til en landsby, hvor borgerne er ved at henrette nogle formodede fascistsympatisører med hakker, plejle og andre høstredskaber.

En typisk Hændelse: En amerikansk avis bringer en forsidehistorie om de krigsforbrydelser, som foregår, når Republikken afhører deres modstandere.

En typisk Brug af bipersonen: Måske vil Robert forsøge at forføre Maria, for at bevise overfor de unge mænd, at han stadig er viril.

Som det ses, er virkemidlerne på disse ark beskrevet ultra kort, så spillerne hurtigt kan danne sig overblik. I dit materiale vil der være en lidt længere beskrivelse, således at du kan hjælpe spillerne med at sætte de scener, de gerne vil have; hvis de altså har brug for hjælp.

I kan godt bruge den samme scene, eller den samme type scene, flere gange; men pas på, at det ikke bliver udvandet og redundant.

Der er heller ikke nogen regler for, i hvilken rækkefølge de valgfrie scener skal komme; det er dit og de handlingsstyrende spilleres ansvar at sætte dem sammen i den rækkefølge, som fortæller den historie, I helst vil have. Sammensætningen er naturligvis også noget, der sker løbende efterhånden, som akten skrider frem og de handlingsstyrende spillere søger at bringe fortællingen over imod deres poler.

Skulle de handlingsstyrende spillere være rigtig gode og kreative og gerne vil sætte scener, der ikke er med på deres virkemiddels-oversigt, så skal de da være velkomne, så længe du mener, at scenerne er passende for scenariet.

At de to handlingsstyrende spillere skal trække fortællingen i forskellige retninger betyder ikke, at de skal prøve at overtrumfe hinanden og ødelægge de ting, den anden sætter i spil. De to poler er ikke tænkt som et konkurrenceelement, men som en måde et skabe en unik historie i hver gennemspilning.

Store bipersoner

Kulde 1. og 2. Akt: Robert Jannetty. Amerikansk journalist

Varme 1. Akt: Fernando García Cuellar. Spansk officer

Varme 2. Akt: Consuela Rodriguez. Spansk diva

Kulde 3. Akt: Pablo Orbaiz Guerrero. Baskisk partisan

Varme 3. Akt: Sergei Gabulov. Sovjetisk sprængstofekspert

Kulde 4. Akt: Fabio Manfredini. Italiensk desertør/spion

Varme 4. Akt: Mikel Agirretxa. Guernicas borgmester og Marias far

Spil-lederens virkemidler

Ganske som de handlingsstyrende spillere, har du også i hver akt en række virkemidler, du kan bringe i spil. Du har adgang til alle de samme scener, som spillerne har. Derudover er der også nogle ting, som kun du kan sætte i spil. De virkemidler, du kan bruge, er samlet under den enkelte akt.

Din opgave som spil-leder er tofoldig. For det første skal du sørge for, at scenariet bevæger sig gennem de udgange og indgange, som hører til den enkelte akt. Det er altså dig, der sætter de scener, som starter og slutter akterne. Dette er den meget traditionelle spil-leder funktion.

En del af denne opgave er også at klippe de scener, som de handlingsstyrende spillere sætter i værk, således at de bliver afsluttet, når de er spillet ud.

Den mere specielle er som medfortolker af scenariet gennem de valgfrie scener. Hvor de to handlingsstyrende spillere skal trække fortællingen imod hver deres yderpol, er det din opgave at sørge for, at den hele tiden holder sig omkring midten.



Sidste Akt

Sidste akt er noget anderledes end de andre. For det første er der ikke nogen fast udgang på den. Det er op til dig og spillerne at komme frem til den gennem jeres valg og rollespil.

For det andet er ligevægten ikke så vigtig i denne akt som i de andre. Hvis fortællingen i denne akt begynder at vippe mod den ene af polerne er det helt okay, så længe dobbelttydigheden ikke bliver helt glemt.

Scenariet ender forhåbentlig med et klimatisk valg fra spillerne, både omkring den lille og den store fortælling, så hvis en af polerne begynder at vinde overtag i sidste akt er det blot med til at foregribe i hvilken retning valget sandsynligvis går. Er der stadigvæk ligevægt er det endelige dilemma blot så meget mere udtalt. Begge dele er fint.

Kulde og Varme

Kulde og Varme er abstrakt. Det er batteriets minus og plus. De poler, som både den lille og den store fortælling er spændt ud mellem.

Kulde

Kulde er minus. Når fortællingen trækkes imod denne pol bliver hovedpersonerne kolde, ligeglade, ugidelige og hårde. De mister både troen på deres kærlighed og på den sag, de kæmper for. De ønsker sig væk fra Spaniens blodige skyttegrave, ønsker at lade Republikken og tanken om et frit Spanien sejle sin egen sø. De fjerner sig fra hinanden; tror ikke længere på, at der kan komme noget godt ud af hverken deres kærlighed eller deres venskab.

Men Kulde er også omtanke. Det er når de, sætter spørgsmålstegn ved de gerninger, der bliver udført i Republikkens og fremtidens navn. Når de mister troen på deres sag, fordi sagen måske ikke er så retfærdig, når det kommer til stykket, eller fordi målet ikke nødvendigvis helliger midlerne. Kulde er, når deres kærlighedsforholds umulige karakter træder allermest frem. Når de tvivler på om kærligheden er alle omkostningerne værd, når den skal deles med mere end en.

Den handlingsstyrende spiller, der repræsenterer Kulde, skal søge at så tvivl om hovedpersonernes kærlighed til hinanden. Enten ved at isolere dem og splitte dem op; eller ved at afsløre deres forholds usikkerhed og mangel på fremtid. Samtidig skal spilleren teste hovedpersonernes tro på den sag, de kæmper for; tvinge dem til at se selv de ubehagelige konsekvenser i øjnene og spørge, om det er det værd. Måske endda underminere deres tro på, at det, de kæmper for, nogensinde kan lykkes.

Varme

Varme er plus. Når fortællingen trækkes mod denne pol bliver hovedpersonerne følelsesfulde, handlende og troende. De kaster sig helhertet ind i både krigen og kærligheden, elsker uhæmmet og kæmper uhæmmet, uden at tænke på konsekvenserne.

De har tillid til hinanden. De tror på, at deres komplicerede forhold kan lykkes, at kærligheden er værd at satse på. De tror på Republikken, tror på, at krigen er nødvendig for at skabe et bedre samfund, for at befri landet for oprøret, der vil slavebinde Spanien efter de få års frihed. De tror på, at målet helliger midlerne, at man er nødt til at slå ihjel for det man tror på.

Den handlingsstyrende spiller, der repræsenterer Varme skal give hovedpersonerne grund til at tro på deres kærlighed. Give dem mulighed for at fordybe sig i hinanden og det, der binder dem sammen, i stedet for det, der skiller dem ad. Samtidig skal den vedkommende underbygge deres tro på den sag, de kæmper for, samt deres tro på at et frit Spanien er lige om hjørnet. Han skal også overbevise karaktererne om, at når de nogen gange må gå på kompromis med deres moral, både inden for krigen og kærligheden, er det med grund.

Kulde og Varme i praksis

Kulde og Varme er ikke godt og ondt. Det er ikke sort og hvidt. *Guernica* handler om tvivl, om at miste troen og om at finde den igen. Forhåbentlig bliver din afvikling fyldt med uklarhed, mens Varme og Kulde trækker hovedpersonerne i først den ene, så den anden retning, uden at nogen af dem føles som den helt rigtige.

Specielt i kærlighedsfortællingen kan det ske, at en karakter trækkes mod Kulde og de to andre imod Varme. En af de to mandlige karakterer kan blive kørt ud på et sidespor, og Maria kan fokusere udelukkende på den anden. Da kærlighedsfortællingens tvetydighed er meget vigtig, anbefaler jeg, at du gør alt, hvad du kan, for at trække hovedpersonen væk fra Kulden og ind mod Varmen, så det hele stadigvæk er åbent i sidste akt.

Det kan også ske at kærlighedsfortællingen nærmer sig Kulden, mens krigsfortællingen nærmer sig Varme. Igen er din opgave at agere ligevægt. *Guernica* fungerer optimalt, når begge fortællinger er tvetydige.

Spillernes roller

Der er ikke så meget at bemærke omkring de tre spillere, der skal spille hovedroller. Her er der tale om ganske traditionelt rollespil, hvor de ikke skal koncentrere sig om andet end at spille deres rolle så godt som muligt.

De to handlingsstyrende spillere er en anden sag. De skal både koncentrere sig om at spille deres forskellige roller og samarbejde med dig om at føre fortællingen videre.

De roller, de skal spille, er vigtige biroller i scenariet, der selvfølgelig alle har en eller anden aktie i scenariets overordnede konflikt. Hvilken rolle, de skal spille i de enkelte akter, er fastlagt fra start af (se oversigt). Så selvom de kommer til at bringe forskellige elementer i spil, kommer meget af deres spil dog til at foregå inde i fiktionen som deres bipersoner (dog med den ekstra motivation, at de ikke blot skal spille bipersonen overbevisende, men også skal benytte spillet til at trække fortællingen i retning af deres pol).

De tre spillere, der skal spille hovedroller, skal som sagt ikke koncentrere sig om andet end at spille deres roller. Derfor er disse roller, de nemmeste at gå til for en relativt uerfaren spiller. Selvom rollerne er relativt komplekse, har de ikke mere magt over fortællingen end en den gængse deltager på Fastaval er vandt til.

De to spillere, der skal være handlingsstyrende, har skal mest af alt være bevidst om både sit ansvar og de teknikker, han benytte til at påvirke fortællingen. Derfor er det en god ide at snakke med spillerne, imens de tre andre spillere læser deres roller (der er noget længere end de handlingsstyrende spilleres) og sørge for, at de er klar til at give den på alle tangenter for at påvirke fortællingen.

Det kunne se ud som om at de handlingsstyrende spillere automatisk bør være de mest erfarne spillere. Det er kun til en hvis grad rigtigt. Det vigtigste, for at spillerne får en god oplevelse med *Guernica*, er motivation og information. De skal være motiverede for enten at have indflydelse over fortællingen eller fordybe sig i deres roller. Desuden skal de fra start af være klar over, hvad det kommer til at indebære at spille den ene eller den anden slags rolle.

Jeg anbefaler, at du lægger kortene på bordet fra start af og sætter alle spillerne godt ind i scenariets form. Derefter kan I sammen finde ud af, hvem der skal have hvilke slags roller.



Bipersoner

De to handlingsstyrende spillere skal som sagt spille vigtige biroller i løbet af fortællingen. Det er roller, der kun er med i en eller to akter, men som har næsten lige så meget "screen time" som hovedrollerne i den akt, hvor de er med. Der vil selvfølgelig være tidspunkter hvor det er de tre hovedrollers konflikter, der er i centrum. Her kan de handlingsstyrende spillere vælge at bruge deres roller og disses mål til at påvirke konflikten, eller de nyde hovedrollernes spil, imens de overvejer, hvilke scener de vil sætte resten af akten.

Der er i øvrigt ikke nogen af disse bipersoner, der er præsenteret i hovedpersonernes karakterbeskrivelser, så sørg lige for at introducere dem før hver akt. Lad gerne spillerne komme med input til hvordan deres karakterer opfatter bipersonerne (men sørg for at have præsenteret dem først, så der er noget at komme med input til).

Det er ikke utænkeligt, at en af de handlingsstyrende spillere vil ønske at bære sin karakter videre til den næste akt, selvom der officielt set er en anden karakter, han skal spille her. Hvis spillere virkelig gerne vil, og I kan komme op med en plausibel forklaring og få det til at virke, kan jeg ikke se noget problem i det. Eventuelt kan du så gå ind og spille den biperson, som er blevet "sprunget over", hvis du ser en ide i at få personen på banen. Det er ikke utænkeligt, at en af de handlingsstyrende spillere vil ønske at bære sin karakter videre til den næste akt, selvom der officielt set er en anden karakter, han skal spille her. Hvis spillere virkelig gerne vil, og I kan komme op med en plausibel forklaring og få det til at virke, kan jeg ikke se noget problem i det. Eventuelt kan du så gå ind og spille den biperson, som er blevet "sprunget over", hvis du ser en ide i at få personen på banen.

De roller som de handlingsstyrende spillere skal spille:

Kulde 1. og 2. Akt: *Robert Jannetty*. Amerikansk journalist. Garvet krigskorrespondent, der er blevet kynisk af sit job. Er syg langt ind i sjælen af alt det død han har set, men er blevet for hård og mærket til at kunne have andre jobs. Søger at holde sig på afstand af smerten ved at drikke og forføre kvinder.

Varme 1. Akt: *Fernando García Cuellar*. Spansk officer. Er lidt oppe i årene og er en mentorfigur for alle i hovedpersonernes kompagni. Fernando er den perfekte soldat, ideologien betyder ikke så meget for ham, men han har bygget hele sin identitet på at være loyal og pålidelig. Det meste af kompagniet respekterer ham grænseløst og er villige til at gå i døden for ham.

Varme 2. Akt: *Consuela Rodriguez*. Spansk diva. Holder hof i det besatte Madrid. Hun var en succesfuld skuespiller før krigen, men nu er hun dronning af Madrids natteliv. Til hendes fester glemmer alle at oprørerne dagligt bombarderer byen og giver sig i stedet hen til nuet uden bagtanker.

Kulde 3. Akt: *Pablo Orbaiz Guerrero*. Baskisk partisan. Skal føre hovedpersonerne bag fjendens linier. Mener at republikken fører en håbløs krig, selvom de har retten på deres side; oprørerne er alt for stærke. Har set mange af sine venner dø i lignende missioner, der ikke førte til den mindste fremgang i krigslykken.

Varme 3. Akt: *Sergei Gabulov*. Sovjetisk sprængstofekspert. Skal hjælpe hovedpersonerne med at sprænge broen i luften. Var med i den russiske revolution i 1917. Er dumdristig, fordi han ved at han kæmper for noget større end ham selv. Tvivl og usikkerhed er ukendte begreber for ham.

Kulde 4. Akt: *Fabio Manfredini*. Italiensk desertør/spion. Foregiver at være deserteret, men er i virkeligheden spion for oprørerne. Han prøver både at samle oplysninger og undergrave indbyggernes moral. Han er en kujon og er mest interesseret i at redde sit eget skind.

Varme 4. Akt: *Mikel Agirretxa*. Guernicas borgmester og Marias far. Vil gerne have at Maria bliver i byen og slår sig til ro. Regner med at blive taget med på råd, hvis Maria skal have en mand. Bykonge. Hans familie har regeret Guernica i flere generationer og han er klar til at forsvare sin by og sit folk med næb og klør.

Praktiske overvejelser

Hvordan, du lader dine handlingsstyrende spillere påvirke handlingen rent praktisk, er op til dig. For mig at se er der to veje, du kan vælge at gå.

Hvis de handlingsstyrende spillere virker kompetente og er indforstået med deres ansvar, kan du lade dem sætte scener og bringe elementer i spil, ganske uafhængigt af dig. Dette kræver både gode spillere og stor tillid fra din side, da du er nødt til i høj grad justere dine egne planer efter, hvad de handlingsstyrende spillere finder på.

Helt konkret forestiller jeg mig, at de handlingsstyrende spillere byder ind med deres ide når, de føler, det er passende, og derefter selv sætter den i værk. I denne version overtager de dermed spil-leder rollen for et kort øjeblik, bringer et virkemiddel i spil og træder derefter tilbage i fiktionen og spiller deres rolle her.

Hvis du gerne vil have lidt mere styr over, hvad den næste scene bliver, og hvad der sker i scenariet, kan du påbyde, at de handlingsstyrende spillere snakker med dig, inden en scene bringes i spil. Hermed får du mulighed for at nedlægge veto og diskutere ideen med spilleren.

I denne version kan det endda være dig, der sætter spillernes ideer ind i scenariet. Jeg forestiller mig her, at de handlingsstyrende spillere kortvarigt og umærkeligt forlader fiktionen, hvor de andre spiller videre, konfererer med dig om, det de gerne vil sætte i værk, og derefter vender tilbage til fiktionen.

Denne version er klart den nemmeste at have med at gøre, da den sikrer dig overblik samtidig med, at flowet i fiktionen bliver mere flydende. Den første version er derimod mere fordrende for spillerindflydelse og for, at I skaber en fortælling i fællesskab.

Uanset hvilken praktisk form, du bruger, skal scenerne stadigvæk hænge logisk sammen. Dvs. at den foregående scene skal være tilfredsstillende afsluttet, før den næste begynder, samt at der skal være en hvis logisk overgang imellem dem (som ikke behøver at være mere end "Næste morgen...")

Der er ikke nogen rigtig måde at benytte de handlingsstyrende spillere på. Det kommer an på dine præferencer, samt hvilket spillere du har til rådighed.

Hvad er sjovt for hvem?

Det bliver forskellige ting, der gør *Guernica* til en god oplevelse for de to forskellige spillertyper. For de handlingsstyrende spillere er det kontrollen over fortællingen, glæden ved sammen at skabe en overbevisende historie og se hvordan de ting, man bringer i spil, både bidrager til rollespillet og trækker fortællingen mod ens pol.

For de andre tre spillere handler det om indlevelse. Om at spille deres karakter. Om dramaet med de andre karakterer. Om de store følelser og de episke valg.

Ligevægt er også vigtig her, så *Guernica* bliver en god oplevelse for alle. De handlingsstyrende spillere skal føle at deres indflydelse, rent faktisk er med til at skabe scenariet; samtidig med at de andre tre skal have plads til at spille deres drama ud med hinanden og de biroller, som de handlingsstyrende spillere spiller.

De stille scener

Der vil være nogen scener, hvor de tre hovedpersoner, eller måske kun to af dem, bare sidder og snakker. Får den lille fortælling frem i lyset. Det kan være, at der ikke er noget at lave for de handlingsstyrende spillere her. Giv hovedpersonerne plads. Lad de handlingsstyrende spillere bruge tiden til at kigge frem, planlægge hvordan de næste scener skal være og nyde hovedpersonerne spille rollespil.

Før spilstarten

Når du har sat spillerne ind i scenariets koncept, rollerne er blevet fordelt og læst, og de sidste praktiske spørgsmål er afklaret, anbefaler jeg at du laver en lille smule dramaopvarmning med dine spillere. Det er både for at sørge for, at de er varme og klar til at spille rollespil, og for at introducere scenariets koncept omkring spillerindflydelse på en tryk og sikker måde.

Nedenstående scene er kun et forslag. Har du en anden måde, du plejer at varme dine spillere op på, som du kan ændre lidt i, så den introducerer konceptet i scenariet, synes jeg klart du skal bruge den.

Pirater! (Opvarmningsscene)

To pirater (de to spillere der spiller Santiago og Marc) har kidnappet en rigmands datter (den spiller der spiller Maria). De skændes om hvem, der skal have lov til at skænde hende først. De er ved at bringe hende ombord på deres skib, da de bliver opdaget af den modige Løjtnant Dominguez (den handlingsstyrende spiller for Varme), der prøver at stoppe dem. Inde på piratskibet står Kaptajn Vasquez (den handlingsstyrende spiller for Kulde), der har sine egne skumle planer med pigen.

I løbet af scenen skal begge de handlingsstyrende spillere introducere en scene. Hvis de har svært ved at finde ud af hvad de skal introducere, så giv dem valget mellem: en duelscene, en kærlighedsscene, en flugtscene, en forræderiscene eller en drukscene.

Giv dem tid til at arbejde med, hvordan scenerne bliver introduceret så det giver mening.



Første akt

Poeternes skyttegrav

Første akt - Poeternes skyttegrav

I en skyttegrav i det nordlige Spanien venter hovedpersonerne på, at fjenden skal angribe. Situationen er håbløs. Dagen lang er deres stilling blevet bombarderet af oprørernes morterer. At tænke på flugt er forræderi. At tænke på undsættelse er at dagdrømme. Fra tid til anden bliver luften flænget af skriget fra de tyske *Stuka*-bombefly, der dykker ned over Republikkens tropper og kaster deres dødelige last.

Selvom det er slutningen af marts, er bjergluften stadig bidende kold. Alle skutter sig i deres slidte uniformer. Den eneste fordel ved kulden er, at deres søndersprængte kammeraters lig ikke stinker så længe, som de ville gøre i sommervarmen.

Vagtposterne sliber deres bajonetter for gud ved hvilken gang; søber det sidste suppe op fra tinkruset med et stykke brød, mens de skæver imod den truende bakkekam. Hvorfor angriber de ikke bare og får det overstået?

Vinden blæser fra oprørernes stillinger på bakkekammen ned mod skyttegraven. En sødlig stank af brændt hestekød fylder luften. Forbandede marokkanere. Halvvilde tropper fra kolonierne, der alle kæmper på fascisternes side. Nu sidder de og mæsker sig med stegt kød, mens de venter på at kaste sig over de mere og mere desperat ventende regeringssoldater.

Det er oprørernes træk nu, men de trækker pinen i langdrag og lader deres krigsmaskiner sønderlemme deres modstandere mens de venter.

Indgang

Akten foregår i skyttegraven. Hovedpersonerne og de to handlingsstyrende spilleres biroller er alle ved fronten. De venter på et angreb fra oprørernes tropper. De ved, at de for alt i verden skal holde stand imod den overmægtige fjende.

Den første scene er et "taktikmøde", hvor Fernando skal forklare tingenes tilstand. Alle tre hovedpersoner, samt Robert er til stede.

Udgang

Akten slutter med, at oprørernes styrker angriber. Republikkens stillinger bliver knust og mange af dem mister livet. De tre hovedpersoner overlever naturligvis og det samme gør Robert, men det er ikke usandsynligt at Fernando dør.

De handlingsstyrende spilleres roller

Kulde: *Robert Jannetty*. Amerikansk journalist. Garvet krigskorrespondent, der er blevet kynisk af sit job. Er syg langt ind i sjælen af alt det død, han har set, men er blevet for hård og mærket til at kunne have andre jobs. Søger at holde sig på afstand af smerten ved at drikke og forføre kvinder. I denne akt er han ved fronten for at rapportere om krigens gang. Han skal ikke deltage i kamphandlingerne, men er dog alligevel bevæbnet.

Varme: *Fernando García Cuellar*. Spansk officer. Er lidt oppe i årene og er en mentorfigur for alle i hovedpersonernes kompagni. Fernando er den perfekte soldat, ideologien betyder ikke så meget for ham, men han har bygget hele sin identitet på at være loyal og pålidelig. Det meste af kompagniet respekterer ham grænseløst og er villige til at gå i døden for ham. Han er leder af det kompagni, som alle tre hovedpersoner tjener i. Kompagniet består af et sammenrend af regulære spanske tropper, partisaner og folk fra Den Internationale Brigade (de frivillige venstreorienterede fra andre lande, der kæmper på Republikkens side).

Vejledning

Dette er åbningen på fortællingen, hvor både karakterernes indbyrdes relationer og scenariets form skal etableres. Derfor er det vigtigt, at du både giver hovedpersonerne tid til at finde ind i deres indbyrdes konflikter og dilemmaer og de handlingsstyrende spillere tid og plads til at sætte nogle scener og komme ind i rutinen med, hvordan de kan skabe scenariet.

Dette bliver sandsynligvis den korteste akt i scenariet, da der er rimeligt begrænsede muligheder for spillerne til at fjerne sig fra deres forskansninger. Selvom det er vigtigt, at de indbyrdes konflikter kan komme i spil her, så pas stadig på, at denne akt ikke bliver for langtrukken.

Rent praktisk er karaktererne fanget i deres skyttegrav, og af og til kommer der beskydning og bombardementer. Præcis hvordan skyttegraven og det omkringliggende terræn ser ud, vil jeg lade være op til dig, men det bør være muligt for karaktererne at tale med hinanden under fire øjne, hvis de ønsker det.

Da karaktererne mere eller mindre er fanget et sted, er dine og de handlingsstyrende spilleres virkemidler ikke så meget scener, men mere hændelser der kan finde sted i skyttegraven.

Udover de scener, som de handlingsstyrende spillere og du selv kan sætte i værk, kan hovedpersonerne naturligvis godt snakke sammen, hive hinanden eller bipersoner på tomandshånd for at få en snak.

Centralt for akten er den angste venten. Hvornår angriber oprørerne? Hvor længe vil de blive ved med at lade deres bombefly og artilleri gøre arbejdet for dem? Oprørerne angriber naturligvis først, når du føler at agten er spillet ud.

Afslutningen

Akten ender som sagt med, at oprørerne angriber regeringstroppernes stilling og løber dem over ende. Jeg anbefaler, at du fuldstændig tager styringen under dette angreb og fortæller hvordan det forløber. Smid krigens gru lige i ansigtet på spillerne. Dette er ikke Hollywoods stiliserede krig. Dette er bestialske kamp for overlevelse. Mand mod mand. Bajonetter der hugger ind kød. Skud affyret på så kort afstand, at man får sin modstanders blod ud over sig. Tanks der ruller over skrigende mennesker. Granater der slår ned og river folk i stumper og stykker for øjnene af deres kammerater.

Hold det kort og brutalt. Det skal ikke være flot og filmisk. Det skal ubehageligt og rammende. Kig gerne på de beskrivelser af krig, der er i de tre hovedpersoner og lad dig inspirere af det.

Det er meget muligt, at Fernando dør i dette angreb. Det er op til den handlingsstyrende spiller, om han vil have det og op til dig, om du vil fortælle om det eller lade spilleren selv gøre det.

Hvordan karaktererne redder sig og kommer tilbage til Madrid, kan de fortælle om i næste akt, så vær ikke bange for at skære dennes afslutning brat og brutalt.



Virkemidler

De handlingsstyrende spillere har de samme virkemidler stående på deres ark, som er præsenteret her. Forskellen er blot, at de på deres ark er præsenteret med en enkelt linie, hvorimod de her er lidt mere udpenslede. Dog har jeg prøvet at holde scenerne korte og åbne, så I stadig væk kan bruge dem kreativt. Brugen af bipersonen kan du selvfølgelig ikke bruge til så meget, men de er her for en god ordens skyld (eller hvis du har brug for at aktivere en af de handlingsstyrende spillere).

Hvis der skal spilles andre bipersoner, end dem de handlingsstyrende spillere har fået tildelt, anbefaler jeg, at du gør det. Ellers kan det nemt blive noget rod at finde ud af hvem, der er hvem.

Varmes virkemidler

Scener

· En af soldaterne fra deres kompagni bliver hårdt såret af en granat. De prøver at give ham behandling, men han dør i deres arme. Han er ikke bange, men afklaret og beder dem kæmpe videre, så hans død ikke har været forgæves.

· Maria og enten Santiago eller Marc bliver sendt ud på rekognoscering. De får dermed mulighed for at tale sammen alene. Måske møder de endda en fascistisk patrulje. Måske prøver den mandlige hovedperson at imponere Maria med sit mod.

· Marc har sat sig et afsides sted for skrive et digt eller et brev hjem. Lad ham beskrive, hvad han skriver. Han kan eventuelt blive overrasket af enten Maria eller Santiago, der vil snakke med ham.

· En soldat fra Den Internationale Brigade vil gerne skrive et brev hjem. Desværre er han analfabet. Han har aldrig rigtig gået i skole, da han har arbejdet lige fra han var lille. Han beder Marc om hjælp. Soldaten dikterer brevet til Marc, der skriver det ned. Soldaten er naturligvis positiv overfor krigen, selvom han savner sin kone hjemme i Polen.

· En soldat genkender Maria og Santiagos accent. Han er fra Baskerlandet lige som dem. De kan tage sig en lille snak om det smukke land, og om hvor vigtigt det er at beskytte det og kæmpe for dets frihed.



Hændelser

· Der kommer en meddelelse fra generalstaben om, at der er forstærkninger på vej. Disse når naturligvis ikke at komme før oprørerne angriber og løber forsvarerne over ende, men det vil sikkert give et løft i moralen.

· Der kommer en meddelelse fra generalstaben, der endnu engang understreger, hvor vigtigt det er, at de holder deres stilling. Det er afgørende for krigsindsatsen i hele det nordlige Spanien.

· Et *Stuka*-bombefly dykker mod skyttegraven. En soldat, måske en af hovedpersonerne, hæver sit gevær og skyder imod den. Mirakuløst rammer han piloten eller benzintanken og flyet spinner ud af kontrol og styrter til jorden og et flammende endeligt.

Brug af biperson

· Fernando kan dø til sidst i akten. Han skal gerne gøre det, så det virker nobelt og ædelt; han dør for noget han virkelig tror på.

· Fernando kan kalde tropperne sammen og prøve at få deres moral i vejret. Måske holder han en tale. Måske snakker han med tropperne enkeltvis.

Kuldes virkemidler

Scener

- Stilhed før stormen. Meget af tiden før angrebet går for Republikkens tropper med at vente. Med at stirre op imod den truende bakkekam, hvorfra oprørernes tropper kan komme, hvornår det skal være. Disse ventescener skal holdes relativt skarpe, spillerne skal mærke frustrationen i at vente på et angreb, de ved kommer, men de skal ikke kede sig ihjel.

- Der er nogle af de andre soldater, der prøver at desertere. De bliver opdaget af hovedpersonerne. Om de slipper væk er op til jer, men hovedpersonerne kan stoppe dem, hvis de prøver. Men hvad skal de så gøre med dem? Straffen for fejhed og desertering er døden. Oftest eksekveret på stedet uden den store rettergang. Hovedpersonerne bliver måske sat til at ordne henrettelsen.

- En af de andre soldater bliver ramt af en granat. De prøver at redde ham, men han dør i deres arme. Han er bange, panisk og i store smerter.

- Efter endnu en granat har ramt tæt ved deres skyttegrav, bliver det for meget for en af soldaterne. Han kaster sig ned på jorden med armene overhovedet, krummer sig sammen i fosterstilling og begynder at græde. Der er nogen, der er nødt til at snakke med ham og berolige ham.

- Efter lang tids venten bliver det for meget for en af soldaterne. Han udstøder et højt "Viva la Muerte!" og løber frem imod oprørernes stillinger med sænket bajonet. Måske er der nogen der følger med ham. De når ikke særlig langt. Maskingeværerne knitrer fra oprørernes stillinger. Soldaterne falder døde om. De få overlevende flygter tilbage til skyttegraven. Hvis hovedpersonerne er med i angrebet overlever de naturligvis. Jeg tror dog du får den bedste effekt, hvis hovedpersonerne bliver i skyttegraven (sådan som deres ordrer foreskriver) og ser de fremadstormende soldater blive mejet ned.

Hændelser

- Skyttegraven bliver beskudt af oprørernes artilleri eller bombarderet af tyske *Stuka*-bombefly. Bliver nogen sårede? Hvordan påvirker det moralen?

Brug af bipersonen

- Robert kan helt sikkert fortælle nogle historier om lignende situationer, han har været i under andre krige. Pointen med historierne er sikkert både at fremstille sig selv som helt og fremstille krigens evige gru.

- Robert har en flaske alkohol med. Måske inviterer han hovedpersonerne ind til et lille glas og en snak om krigen og kærligheden. Alkoholen har det med at løsne folks tunger ...

- Måske vil Robert bevise, at han stadigvæk er viril. At han er modigere end de to mandlige hovedpersoner og dermed kan få Marias opmærksomhed.

- Robert skal også samle materiale til sin næste artikel. Derfor prøver han hele tiden at få de mest chokerende billeder og interviewer måske hovedpersonerne



Anden akt

I orkanens øje

Anden akt - I orkanens øje

Madrid. Selvom oprørernes artilleri brager imod den belejrede bysmure, og en boligkarre en gang imellem bliver ramt af bombeflyenes flammer, er Spaniens hovedstad stadigvæk en smuk by. Specielt når man kommer direkte fra de blodige skyttegrave.

Madrid har altid været Spaniens hjerte. Stedet hvor kulturen og rigdommen strømmede fra og oplyste selv de fjerneste egne af koloniriget. Ved *Plaza Mayor* ligger operaen, der før i tiden underholdt de rige og magtfulde. Nu står den tom. Det samme gør Paladset, hvor Kong Alfonso den Trettende regerede, indtil han blev afsat af Republikken for blot seks år siden.

Jardines del Moro, parken ved siden af Paladset, bliver dog brugt. Specielt nu hvor blomsterne så småt er ved at titte frem. Om dagen bruges parken af soldater på orlov, til kortvarige stævnmøder med koner og kærestes, inden de skal tilbage til fronten og rædslerne. Om natten af andre soldater til endnu hurtigere stævnmøder med *Plaza de Chuecas* glædespiger.

Hele *Chueca*-bydelen er blevet Madrids nye centrum. Ingen bekymrer sig om parlamentet, specielt ikke efter regeringen flygtede til Valencia, der ligger uden for krigszonen.

Madrid er en stolt by, der nægter at lade sig knægte af oprørerne. Mange madrillenere søger at få deres hverdag til at fungere uden at lade sig mærke med de granater, der fra tid til anden reducerer en bygning til støv. Andre søger endda at profitere på krigen og de mange soldater i byen. I *Chueca*-bydelen kan man få alt, hvad hjertet begærer af illegale spil, opium, glædespiger og den fineste franske champagne, smuglet ind i kasser, der burde rumme ammunition og håndvåben til de hårdt trængte regeringstropper.

I *Chueca* stopper festen aldrig. Her kan man for en kort stund glemme krigen og døden. Men man tvinges altid tilbage til virkeligheden af granaternes hvislen over hustagene eller skyttegravens bånd, der trækker en tilbage, lige så snart ens orlov er slut.

Indgang

Karaktererne ankommer til Madrid efter at være undsluppet fra angrebet på skyttegraven, der afsluttede 1. Akt. Hvordan de er sluppet væk, er op til dig og spillerne. Brug eventuelt et kort øjeblik til at dvæle over deres flugt. Under alle omstændigheder er de i Madrid og de har orlov. For de fleste soldater er orlov lig med at kaste sig ud i byens fristelser for at glemme krigens gru, og hovedpersonerne er sandsynligvis ikke nogen undtagelse.

Åbningsscenen er på Consuelas natklub *La Playa del Coco*. Consuela har set hovedpersonerne før, og hun ved, at de har tjent under hendes elskede Fernando. Du kan lade hovedpersonerne slå sig lidt løs på *La Playa del Coco* først. På et tidspunkt får Consuela dog øje på dem og kommer over for at høre, hvordan Fernando har det. Hvis han er død, og de prøver at lyve om det, kan du lade en fuld soldat fra deres kompagni afsløre det. Scenens formål er at få etableret kontakt mellem Consuela og hovedpersonerne. Jeg tror det er en god ide at fortælle dette til den handlingsstyrende spiller, der spiller Consuela.

Udgang

Akten slutter med, at hovedpersonerne får tildelt en mission; hvor de skal bevæge sig gennem fjendens linier og sprænge en bro i luften for at bane vejen for en offensiv fra Republikkens side. De skal rejse allerede morgenen efter, de har fået deres briefing for derved at undgå, at de kommer til at lække noget om offensiven, der kun kendes af nogle få fra generalstaben.

De handlingsstyrende spilleres roller

Varme: *Consuela Rodriguez*. Spansk diva. Holder hof i det besatte Madrid. Hun var en usuccesfuld filmstjerne før krigen, men nu er hun dronning af Madrids natteliv. Til hendes fester glemmer alle at oprørerne dagligt bombarderer byen og giver sig i stedet hen til nuet uden bagtanker. Hun er omdrejningspunkt for meget af det dekadente liv, som hovedpersonerne sandsynligvis fordyber sig i for at glemme det, de har set i skyttegravene.

Kulde: *Robert Jannetty*. Amerikansk journalist. Garvet krigskorrespondent, der er blevet kynisk af sit job. Er syg langt ind i sjælen af alt det død, han har set, men er blevet for hård og mærket til at kunne have andre jobs. Søger at holde sig på afstand af smerten ved at drikke og forføre kvinder. Janetly er også en del af det vilde liv i Madrid. Jeg regner med at han er med til de fleste af de ting hovedpersonerne laver som gruppe. Det er ikke utænkeligt, at han forfører Maria i denne akt.

Vejledning

Denne akt er den, der i størst grad er lagt ud til spillerne. Hele Madrid er til deres rådighed, og de skal bare bruge den. Jeg forestiller mig, at meget af akten kommer til at foregå på den natklub hvor Consuela holder til. Men der er masser af andre steder i Madrid, der er mulige at inddrage.

Akten er et pusterum, hvor den store historie om krigen for en stund træder i baggrunden og den lille historie om kærligheden får lov til at træde mere frem.

Akten kommer i højere grad end 1. Akt til at bestå af deciderede scener skabt af de handlingsstyrende spillere. Giv dem igen masser af tid til at finde en måde at sætte dem i værk på, som I alle sammen er trykke ved. Hovedpersonerne kan naturligvis også beslutte, at de vil mødes på et hotelværelse eller på *La Playa del Coco*, uden at de handlingsstyrende spillere nødvendigvis sætter en scene.

Der kommer sikkert til at være en del scener, hvor to af hovedpersonerne er alene. Hvis det er plausibelt, kan de altid blive afbrudt, og den sidste hovedperson eller en eller begge bipersoner kan komme ind i scenen. Pas dog på, ikke at gøre dette for meget, da det vil ødelægge de intime øjeblikke, der er også er denne akts mål.

Akten har en fast location, der kan tage meget plads, nemlig Consuelas natklub *La Playa del Coco* i Chueca bydelen. Her er det langt mere forskellige små og store hændelser, der kan sættes i spil.

Natklubben er det meget op til jer at skabe gennem diverse scener og hændelser, men jeg forestiller mig at den indeholder alt hvad hjertet kan begære af druk, spil, hor, varieteshows, prostitution, desperation og illegale luksusvarer, smuglet ind fra udlandet.

Som de andre akter er det op til dig og spillerne, hvor lang tid den kommer til at tage at spille. Denne akt kan i særdeleshed blive både meget kort og meget lang. I den korte udgave kommer hovedpersonerne ind i Madrid, kommer til hægterne og rejser videre igen. I den lange udgave bliver de involveret i intriger og drama i byens natteliv, som de er nødt til at få en eller anden afslutning på, inden de forlader byen. Men det er naturligvis helt op til jer.

Akten slutter som sagt med at hovedpersonerne bliver sendt på mission for at forberede en offensiv. Igen er det op til dig, hvornår de får tildelt denne mission, alt efter hvornår, du synes, at akten har spillet sig selv ud.

Denne akt virker bedst, hvis det virker, som om tiden nærmest står stille i Madrid, samtidig med at krigen raser med uformindsket styrke udenfor byen. Sørg derfor for at lade krigen vise sit ansigt en gang imellem, så akten ikke bare bliver et lille selvstændigt intrigescenarie.

Selvom Madrid er belejret og under beskydning, er det dog ikke specielt svært at slippe ud og ind af byen. Oprørernes tropper har masser af andre ting at gøre rundt om i landet, så de er ikke i stand til at sende så mange soldater imod Madrid, som det ville kræve at opretholde en effektiv belejring.

Afslutningen

Når akten er ved at være færdig, bliver hovedpersonerne kaldt ind til brigadegeneral Josef Goltz. Han er deres overordnede chef, og de har alle sammen mødt ham før ved diverse lejligheder. Han fortæller dem, at Republikken forbereder en offensiv. En offensiv, der kan vende krigslykken og med tiden bane vejen for en sejr over fascisterne.

For at afskære fascisternes tilbagetog og dermed få ramt på så mange fjendtlige tropper som muligt, er det nødvendigt, at der bliver sprængt en række broer i luften. En af disse broer er det hovedpersonernes mission at sprænge i luften. De får en lokalkendt partisan til at guide sig igennem fjendens linier og en russisk sprængstofsekspert til at udføre selve sprængningen.

Goltz vil måske søge at smigre hovedpersonerne og fortælle om det store privilegium, det er at udføre sådan en vigtig mission for Republikken. Når alt kommer til alt, er det dog en ordre fra en overordnet og hovedpersonerne forventes at smække hælene sammen, gøre honnør og komme i gang.

Når hovedpersonerne har fået ordren kan du lige give dem en halv dags tid i Madrid, så de kan få styr på eventuelle løse ender. Som tidligere nævnt er det dog vigtigt, at de tager hurtigt af sted, både så andre ikke får nys om deres mission, og så de kan nå at udføre den inden offensiven.

Varmes virkemidler

Scener

- *La Playa del Coco*. Her er der altid fest. De kan spille hasard. Måske vinder en af hovedpersonerne en masse penge, så han kan købe noget til Maria. Her er masser af muligheder for at glemme krigens gru. Bare lad spillerne gå amok og feste. Men pas på, at det hele ikke bliver ufokuseret og kedeligt.

- Der er masser af muligheder for at spise intime middage i Madrid. Alle tre hovedpersoner kan mødes sådan, eller måske er det kun Maria og en af de mandlige hovedpersoner, der spiser sammen.

- Madrid indeholder også utallige hotelværelser, hvor hovedpersonerne kan mødes. Det er her, det kan blive virkelig intimt. Hav føling med dine spillere. Hvis de kan klare at spille de intime scener helt ud, så lad dem. Det kan helt sikkert være givende for scenariet. Men hvis de virker usikre, så skær scenen inden det bliver for pinligt.

- Hvis Fernando er død i 1. akt, skal der holdes begravelse for ham. Der er en grædende kone og soldater, der gør honnør for deres helt. Måske skal en af hovedpersonerne endda holde mindetalen for ham.

- Skovtur i *Jardines del Moro*. To eller flere af hovedpersonerne pakker en madkurv og tager på skovtur i parken ved siden af Paladset. Måske tager bipersonerne også med. Parken er fyldt med soldater på orlov, der er sammen med deres familie og venner. Måske møder de andre fra deres kompagni.

- De deltager i et stort møde for kommunister, arrangeret af folk fra Den Internationale Brigade. Der bliver holdt opløftende taler, om at sejren er lige bag dem, samt om hvor godt det går i Sovjetunionen. Måske vil Marc endda også holde en lille tale.

- På vej hjem fra *La Playa del Coco* bliver de overfaldet af tyve. Her har Marc eller Santiago muligheden for at træde i karakter og frelse Maria.

- Måske ønsker Santiago at skrifte på et tidspunkt. Præsten tilgiver ham hans synder. Måske husker han også Santiago på, at selv Jesus kæmpede imod kirken på sin tid, for at få en retfærdig sag frem.

- Fascisterne har fundet et svagt led i forsvaret. De stormer en af de ydre stillinger og får hul ind i byen. Det hele viser sig at være en fælde og Republikkens tropper ligger klar i et baghold. Mange fascister mister livet eller bliver taget til fange. Måske er hovedpersonerne med i kampen.

Hændelser

- De får meddelt, enten gennem en avis eller gennem en soldat fra deres kompagni, at Republikken har vundet en strålende sejr ved Zaragoza og at krigslykken må vende nu.

- En avis fortæller om de umenneskelige krigsforbrydelser, som oprørerne gør sig skyldige i. Massakrer på civile. Nedskydning af krigsfanger. Myrderier, hensynsløshed og nedbrænding af landsbyer.

Brug af bipersonen

- Consuela kan tage sig en samtale med Maria om vigtigheden af at leve i nuet og vælge kærligheden.

- Måske opstår der en romance mellem Consuela og Robert. Denne sidehistorie må selvfølgelig ikke overskygge hovedpersonerne, men den må meget gerne sætte deres forhold i relief. Det kræver selvfølgelig at den handlingsstyrende spiller, der spiller Robert er med på den.

- Consuela kan blive så fascineret af de tre hovedpersoners kærlighedsforhold, at hun aktivt kæmper for, at det skal blive ved med at gå godt. At de skal have endnu lidt tid med lykke.

- Hendes mål er, at alle, der er kunder på *La Playa del Coco*, glemmer alt om krigens gru. Dette gælder også for hovedpersonerne.

Kuldes virkemidler

Scener

- Til en fest på *La Playa del Coco* kommer en eller flere af hovedpersonerne ud i baglokalet. Her ser de ammunitionskasserne som champagnen og luksusvarerne bliver smuglet ind i. Vil de se i øjnene, at stedet er baseret på ulovlige smuglervarer? At kasserne burde være fyldt med våben til forsvaret af Madrid? Vil de konfrontere Consueala med deres opdagelse og risikere, at hun bliver sat i fængsel. Hvis de gør det, er det ikke umuligt, at de kan få hende fri; byens dommere kommer måske også på *La Playa del Coco*.

- Hovedpersonerne bliver kaldt ind til deres øverstkommanderende brigadegeneral Goltz. Han vil have en forklaring på hvad, der gik galt, siden deres tropper blev udraderet ved oprørernes angreb i slutningen af 1. Akt. Det er ikke et forhør, men han er stadigvæk mistroisk overfor, hvordan Republikkens tropper kunne lide så grelt et nederlag.

- Krigen stikker sit ansigt frem. En husblok bliver pulveriseret af oprørernes artilleri. En bombe falder tæt på hovedpersonerne. Folk bliver dræbt, såret og skræmt. Måske er hovedpersonerne nødt til at hjælpe med at slukke brænde og redde folk ud af murbrokkerne.

- En af "danserne" fra *La Playa del Coco* bliver forelsket i enten Santiago eller Marc. Hun ser dem som muligheden for at komme væk fra sin triste hverdag (hun er stort set prostitueret). Måske er det bare skuespil for at kunne stjæle hovedpersonens penge. Måske har hun tidligere været sammen med Robert.

- En udenlandsk journalist, der netop har været i Sovjetunionen fortæller om de rædsler, som kommunismen skaber der. Stalin og politbureauet er blevet paranoide, og hver dag bliver nye uskyldige anklaget for landsskadende virksomhed ved de enorme offentlige skueprocesser. Hver dag bliver folk uskyldigt dømt, sendt til Sibirien eller henrettet.

- På *La Playa del Coco* overværer hovedpersonerne to soldaterkammerater komme op og slås. Den ene er anarkist, den anden demokrat. Måske trækker den ene en kniv og prøver at stikke sin ven ned. Hvis de lykkes fortryder han grædende i det sekund, han har gjort det. Måske prøver hovedpersonerne at bryde slagsmålet op.

- Santiago, måske alene, måske sammen med andre, kommer forbi en kirke, hvor kommunister er ved at smide helgenstatuerne ud og male "religion er opium for folket" på dørene.

Hændelser

- Der kommer en meddelelse om, at Folkeforbundet har gjort det ulovligt at intervenere i krigen. Det er nu ulovligt at melde sig til Den Internationale Brigade.

- Dette kan eventuelt følges op af en meddelelse om, at Italien og Tyskland bliver ved med at støtte oprøret, og Rusland bliver ved med at støtte Republikken.

- Hovedpersonerne får en meddelelse om en stort nederlag for Republikkens tropper. Malaga er faldet, og mange tropper har mistet livet.

- Der kommer rygter om krigsforbrydelser begået af Republikkens tropper. Flere præster og jesuitermunke er blevet skudt ned uden anden grund end deres tro.

- Marc får et brev hjemmefra. Han forældre savner ham og vil have ham hjem.

Brug af bipersonen

- Måske vil Robert prøve at forføre Maria, for at bevise at han stadigvæk er viril.

- Robert kan tage dem med ud i Madrids natteliv. Han vil sikkert gerne vise dem at han er en fandens karl.

- Det kan være at Robert vil gøre Santiago og Marc til rigtige mænd. Han kan tage dem med på en duktur af dimensioner, hvor de skal vise sig mandige. Måske køber han en luder til dem til sidst.

- Robert kan interviewe en eller flere af hovedpersonerne. Måske prøver han at få noget smuds ud af dem. Måske prøver han at fremstille dem i et dårligt lys, gennem ledende spørgsmål.



Tredje akt

Fremmed blandt landsmænd

Tredje akt - Fremmed blandt landsmænd



Når man fortaber sig i *Chuecas* forlystelsesmaskineri, er det nemt at glemme, hvad man har set i krigen. Kun i de tidlige morgentimer, når man synker næsten bevidstløst beruset om på sit hotelværelse, kommer drømmene, og man vågner badet i sved og må endnu engang forbi Chueca for at glemme.

Nu er det slut. Orlovens fest må vige for hverdagens farer. Maria, Santiago og Marc må begive sig ud på en rejse gennem det land, hvis frihed, de hver eneste dag risikerede deres liv for i skyttegravene. Målet er Broen. Republikkens styrker er ved at samle sig for at knuse oprøret. Broen er en sten på vejen imod et frit Spanien.

Spanien. Landet det hele drejer sig om. Et års krig har forvandlet utallige landsbyer til rygende ruinhobe. Naboer er blevet vendt mod naboer, og ældgamle stridigheder mellem klaner og familier er slået ud i lys lue. Fascistsympatisører udsletter hele landsbyer af Republikanske støtter. Godsejere, embedsmænd og præster, ja selv butiksejere bliver slået ud på gade og skudt som hunde, fordi de repræsenterer den gamle ordens undertrykkelse, alt det som Republikken vil af med.

Spanierne. Der skal mere end et enkelt års krig til at ændre deres ånd. De holder stadigvæk siesta, fortæller stadigvæk, at de nok skal ordne tingene mañana. Men noget er ved at ændre sig. Mañana er ikke længere godt nok. Spanierne vil hæve forandringer nu. Ikke i morgen. Det er det folk, Broen skal sprænges for. For deres drømme. For deres fremtid.

Indgang

Akten begynder da hovedpersonerne forlader Madrid for at rejse til det nordlige Spanien og sprænge en bro i luften. De skal rejse gennem fjendens linier og kommer derved gennem meget af det land, de kæmper for. Her ser de, hvad krigen har gjort ved både Spanien og spanierne.

Åbningsscenen er det øjeblik, hvor de forlader Madrid. Goltz er der måske for at ønske held og lykke. Hvis der er nogle hængepartier fra sidste akt, kan Consuela, Robert eller andre også være der for at tage afsked (rent teknisk kan du så lade de handlingsstyrende spillere spille deres tidligere biroller og lade Sergei og Pablo vente lidt med at træde ind på scenen). Hvis du vil starte akten med at sætte en stemning, kan du åbne den med en af de mindre hændelser fra oversigten over virkemidler (den nedskudte *Stuka* eller noget tilsvarende).

Udgang

Hovedpersonerne når til sidst frem til broen og forsøger sandsynligvis på at sprænge den i luften. Hvordan det går, er op til jer og til en hel masse faktorer, der er gået før selve sprængningen. Akten slutter med at hovedpersonerne af den ene eller den anden grund må søge tilflugt i den nærliggende by Guernica, hvor Marias far er borgmester.

De handlingsstyrende spilleres roller

Varme: *Sergei Gabulov*. Sovjetisk sprængstofekspert. Skal hjælpe hovedpersonerne med at sprænge broen i luften. Var med i den russiske revolution i 1917. Er dumdristig, fordi han ved, at han kæmper for noget større end ham selv. Tvivl og usikkerhed er uendte begreber for ham. Han rejser med hovedpersonerne bag fjendens linier. Han har været på flere af denne slags missioner, og selvom han ikke har formel af andet end korporal, har han tungtvejende erfaringer at tale ud fra.

Kulde: *Pablo Orbaiz Guerrero*. Baskisk partisan. Skal føre hovedpersonerne bag fjendens linier. Mener, at republikken fører en håbløs krig, selvom de har retten på deres side; oprørerne er alt for stærke. Har set mange af sine venner dø i lignende missioner, der ikke førte til den mindste fremgang i krigslykken. Han er lokalkendt og kender dermed alle smutveje og sikre landsbyer. Hans opgave er at sørge for, at hovedpersonerne og Sergei kommer uskadte og ubemærkede frem til den bro, de skal sprænge i luften.

Vejledning

Akten kommer til at forløbe som en rejse gennem det krigshærgede Spanien. De scener, som I kan sætte i værk, består i høj grad af forskellige "stop" undervejs på rejsen, hvor hovedpersonerne bliver tvunget til at se konsekvenserne af krigen i øjnene. Mange af scenerne er strukturelt ens (spillerne kommer til et sted og ser her krigens effekt). Dette kan du bruge på to måder. Du kan enten holde scenerne korte og skarpe, så deres gentagende effekt bliver en pointe, uden at det bliver for langtrukket, eller du kan gøre scenerne længere og lade være med at spille så mange; derved kan du gå mere i dybden og undgå gentagelser.

Som udgangspunkt tror jeg godt, du kan regne med, at dette bliver den længste akt; for det er her hovedpersonerne for alvor møder krigens gru ansigt til ansigt og virkelig får tid til at have de stille stunder to og to, hvor de kan få spillet trekantsdramaet helt frem i lyset.

Husk derfor at give plads til både den lille og den store historie. Til møder med krigens konsekvenser og til refleksiv samtale mellem hovedpersonerne.

Det ydre, der driver akten fremad er tidspresset. Præcis hvor mange dage, der er til at broen skal sprænges, og offensiven begynder, afhænger af, hvad du har brug for, men hvis spillerne er lidt sløve og det hele bliver lidt langmodigt, så husk dem på, at de skal være ved en flod i Nordspanien inden længe.

Det er også den akt, der er mest løs, både stemnings- og handlingsmæssigt, for om Spanien er en ødemark, hvor naboer myrder naboer i en eller anden tåget ideologisk navn, eller om det er et stolt land, der søger at kaste fascisternes svøbe af sig kommer an på hvilke scener, I vælger at sætte i spil.

Der kan ske det helt exceptionelle, at fortællingen svinger så meget mod Kulde at hovedpersonerne vælger at lade være med sprænge broen og nærmest deserterer fra Republikkens tropper. Lad dem. Hvis de skulle vælge at desertere (og det er højst usandsynligt), så ville det stadigvæk være nærliggende for Maria at tage hjem til Guernica og lige så nærliggende for hendes bejlere at tage med...

Afslutning

Akten slutter som sagt med at hovedpersonerne forsøger at sprænge broen i luften. Hvordan det går er op til jer. Der er talrige komplikationer, der kan tilstøde som tilfælde af rejsen. Måske bruger Santiago og Marc broen som en fysisk manifestation af kampen om Maria. Måske beslutter Pablo sig til at forråde dem, fordi han ikke kan klare livet som partisan længere. Måske giver Sergei dem problemer med sin overmodighed, når det kommer til den konkrete sprængning. Det er som sagt op til jer, og hvordan hovedpersonerne spiller.

Derfor er det op til dig, hvordan attentatet ender, og hvordan det påvirker den planlagte offensiv. Det eneste, du skal sørge for, er at hovedpersonerne kommer til Guernica. Måske sker det af sig selv, ved at Maria vil hjem til sin fader. Måske bliver de opdaget og er tvunget til at flygte fra fascistiske tropper.

Om attentatet lykkes eller ej kommer naturligvis til at påvirke historien, så husk hvilken pol du trækker scenariet imod. Det samme med offensiven. Der er jo ingen, der siger, at den går strygende, bare fordi hovedpersonerne får sprængt broen.

Der er forslag til et "kulde" og en "varme" afslutning på akten under de to polers virkemidler. De handlingsstyrende spillere har naturligvis påvirket det undervejs, men det er op til dig, om det skal være en Varme- eller en Kulde-scene, der bliver spillet til sidst.

Det er med andre ord dig der bestemmer, om sprængningen lykkes.

Hvordan sprængningen af broen kommer til at blive udført, er i jeres hænder. Det er op til dig at ramme en scene, der er i tråd med resten af akten. Hvis hovedpersonerne har brugt meget tid på at flygte fra fascistiske patruljer og planlægge den perfekte sabotage, så giv dem aktion. Hvis de har brugt akten på små poetiske scener og lange diskussioner om krigen og kærligheden, så lad dette blive reflekteret i afslutningsscenen.

Det sidste, du og de handlingsstyrende spillere skal tage højde for i afslutningsscenen, er Sergei og Pablos skæbne. De er ikke med i næste akt, men hvad sker der mere specifikt med dem? Det afhænger naturligvis af, hvad der er blevet lagt i kakkellovnen til i løbet af akten.

Kuldes virkemidler

Scener

· Spillerne kommer til en landsby. Bønderne i landsbyen har kastet sig over byens fascistsympatisører. Der er ikke mere end en fem ti stykker, nogen af dem er endda ikke fascistsympatisører, men blot ofre for landsbyboernes misundelse, fordi de har lidt flere penge. De er gennet sammen som dyr. Landsbyboerne er klar til at slå dem ihjel med hakker, plejle og leer. Kan spillerne afværge det? Eller hjælper de landsbyboerne?

· De møder en fascistisk patrulje til hest. Hovedpersonerne bør skyde dem, så de ikke kan afsløre deres mission. En af dem har et brev på sig fra sin kæreste. Han er ikke en dag over sytten. Hun skriver om, at hun savner ham, at hans mor har det godt, og at hun ikke kan vente til krigen er slut, så de kan gifte sig. Skriver om helt almindelige og menneskelige ting.

· De bliver mødt af en præst. Han er på flugt fra sin landsby, hvor de vil slå han ihjel. Han beder om deres beskyttelse. Præsten er gammel og fed. De kan ikke have ham med på deres mission. Vil de efterlade ham alene i vildmarken? Det kan være at de kommer gennem den landsby han er fordrevet fra.

· De ankommer til en landsby, men kan ikke rigtig finde ud af, hvilken side byen er på. Det er sent, og der er varme høløfter. Skal de overnatte på dem? Det kan være at de bliver forrådt og må flygte fra byen over hals over hoved. Måske er indbyggerne bare ikke så glade for at have Republikkens soldater boende, hvis fascisterne opdager dem, kommer det til at gå ud over landsbyen.

· I grøftekanten sidder en ung pige. Hendes hår er uglet. Hun er forslået og blodig. I sin favn knuger hun en spæd dreng. Hendes øjne er forgrædte. Hendes forældre har jaget hende væk, fordi barnets er fra den forkerte side af konflikten. Vil de hjælpe hende? Hvordan kan de gøre det og stadigvæk følge deres mission. Måske får man aldrig at vide hvilken side, der har jaget hende væk.

· De har ikke mere mad, men den nærmeste landsby har et fascistisk flag hængende fra kirkens flagstang. Går de derind? Truer de sig til mad, eller prøver de at snige sig ind i nattens mulm og mørke. Måske bliver de opdaget og er nødt til at skyde en landsbyboer ned, inden han kan slå alarm. Selvom han kun er bevæbnet med en høtyv.

· Hvis Maria og Santiago eller Marc går afsides for at have sex, er det oplagt at den af den mandlige hovedperson, der ikke "er med", ved et uheld kommer til at overvære det.



Hændelser

- Varsler fra naturen. Regn, tåge, kulde, mudder og elendighed. Får Spanien til at fremstå fra sin mest afvisende side.
- De passerer en soldat, der er blevet hængt i et træ. Øjnene er blevet stukket ud, og han er blevet kastreret, Måske ligner han Marias broder på lang afstand.
- De bliver overfløjet af en *Stuka*. Har den set dem? Er deres mission i fare?
- De kan høre den fjerne torden fra artilleri. Det tyder på, at fronten at oprørerne er rykket længere frem i Baskerlandet.
- De passerer en gammel slagmark. Ligene er næsten opløste, men den tunge stank af død hænger stadigvæk i luften.

Brug af bipersonen

- Det kan være at Pablo forråder missionen. At han beslutter sig for, at han har fået nok af håbløse og halsbrækkende missioner, der aldrig fører til noget, og at han nu vil redde sit eget skind.
- Det ville være oplagt, at der kom et opgør mellem Pablo og Sergei. Måske bliver det voldeligt, så hovedpersonerne må lægge sig imellem.
- Måske synes Pablo, det er sært, at Santiago lader en udlænding røre hans kvinde og trækker ham til side for at snakke om det.
- Pablo kan endda søge et opgør med Marc. Hvad vil han her? Det er ikke hans land. Det er ikke hans krig.

Afslutning

Hvis du vælger at lave en Kulde-afslutning kan den foregå på to måder. Enten kan deres forsøg på at sprænge broen gå galt. Det kan være fordi Pablo forråder dem, fordi en af hovedpersonerne begår en fejl (Santiago ville være oplagt) eller fordi Sergei kikser sprængningen. Eller det kan være, at sprængningen går godt, men offensiven går galt. Måske har oprørerne fået nys om offensiven og har en stor styrke stående klar til at gå til modangreb. Hvis du vælger denne mulighed, kan hovedpersonerne flygte op bjergene og se Republikkens tropper blive overvundet af oprørernes modangreb. Uanset hvad, vil en Kulde-afslutning gøres deres tur til Guernica til en flugt.

Varmes virkemidler

Scener

- De slår lejr. Maria og en af de mandlige hovedpersoner tager alene ud for at rekognoscere og hente noget vand.
- De kommer i kamp mod en fascistisk patrulje, som de nedkæmper uden problemer. Santiago og Marc kan måske imponere Maria med deres mod. Måske stjæler enten Pablo eller Sergei billedet.
- Marc har sat sig et afsides sted for at skrive et digt eller et brev hjem. Lad ham fortælle, hvad han skriver. Han kan blive overrasket af en af de andre hovedpersoner.
- En lastvogn passerer dem, men stopper så op. En ældre bonde spørger, om de ikke vil med. Om aftenen overnatter de i hans varme hus, hvor hans smilende kone serverer mad for dem. Parret er faste troende på Republikken og vil ikke forråde hovedpersonerne. De er begge taknemmelige for den kamp, som hovedpersonerne er en del af. Måske er deres søn også med i Republikkens hær, og de er interesseret i at høre nyt fra fronten.
- De møder et par jægere. Det bliver hurtigt afsløret, at de er på mission for Republikken. Sergeis russiske accent er svær at skjule. Heldigvis stemte begge mænd på Front Popular. Måske er de endda en del af en partisangruppe og kan give hovedpersonerne råd om, hvordan de undgår fascistiske patruljer. De har også noget brændevin som det kan være, at de giver til hovedpersonerne.
- De kommer til en sø. Der er stille og ingen tegn på fare. Det er et sindbillede på det fredfyldte spanske landskab. Måske vil de endda kaste al forsigtighed over bord og bade i søen.
- De passerer igennem resterne af en landsby. Husene er brændt ned, men der er næsten ingen lig. Det eneste, de finder er et par soldater i oprørernes uniform, der ser ud som om, de er blevet slået ihjel i nærkamp. Hvis de leder videre finder de en massegrav, hvor næsten hundrede mænd, kvinder og børn er begravet. Alt peger på at oprørerne stod bag denne massakre.

Hændelser

- Varsler fra naturen. Spanien viser sig fra sin mest milde og smukke side. Solskin, en blid vind med duften af forandring, håbet kan mærkes i luften.
- De passerer forarmede bønder, der slider på en mark. Lidt senere kommer de forbi en flot herregård. Fra et spir på huset blafrer et fascistisk flag. Det ville dog være dumt at gøre noget ved det, de skal stadigvæk være diskrete.
- De ser en nedstyrtet *Stuka*. Den ligger som et minde om, at oprørernes metalliske krigsmaskine kan stoppes og skydes ned.
- De bliver passeret af en stor deling fascistiske soldater (det er nok en god ide at gemme sig for dem). Deres tanks ser slidte ud. Soldaterne er forrevne og modløse. De ser ud, som om de lige har tabt et stort slag.

Brug af bipersonen

- Måske kommer det til et opgør mellem Pablo og Sergei, der ikke ser med samme øjne på missionen.
- Det kan være, at Sergei vil demonstrere, hvordan han har tænkt sig at sprænge broen i luften. Han kan armere et træ og sprænge det til atomer.
- Sergei vil sikkert underholde med historier om, hvordan Sovjetunion, gennem hårdt arbejde, er ved at blive forvandlet til et arbejderklassens paradis.
- Sergei har en flaske brændevin eller vodka med. Hvis alting ser sort ud, har det altid hjulpet drikke sammen.



Afslutning

Hvis du vælger en Varme-afslutning, er der kun en mulighed. Sprængningen lykkes. Måske fordi hovedpersonerne formår at kæmpe sig gennem farer og forræderi for at få gjort det, der er nødvendigt. Når sprængninger er udført, går offensiven i gang. Du kan beskrive hvordan fascisterne bliver taget på sengen og mister mange tropper. Republikkens fodfæste i det nordlige Spanien bliver langt bedre. Måske kalder Brigadegeneral Goltz dem ind og fortæller dem det, hvorefter han bevilger dem orlov for deres indsats. En orlov, der meget passende kan bruges i Guernica, der ikke ligger særlig langt væk.

Bemærk i øvrigt, at denne offensiv ikke ændrer krigens gang. Republikken taber stadigvæk til sidst. Guernica vil stadigvæk snart blive sønderbombet. Men lad bare spillerne tro, at de virkelig har gjort en forskel denne gang.



Fjerde akt
Viva la Muerte!

Fjerde akt - Viva la Muerte!

Midt i Guernica står egetræet Gernikako Arbola, hvor baskerne, så længe nogen kan huske, har samledes til rådsmøder. Guernica er måske ikke så stor som Bilbao eller så rig som San Sebastian, men den har historien med sig og er derfor lige så vigtig for Baskerlandet som de to større byer.

Baskerne ligner ikke andre spaniere. Hverken af sprog, udseende eller sindelag. De er blonde og har skarpe ansigter, slebet til af mange år enten i marken eller på havet. Hvor resten af Spanien er blevet industrialiseret, med fabrikker i alle større byer, holder baskerne stædigt fast i deres traditioner som fiskere og bønder. Baskerne er et folk for sig, og ønsker intet højere også at være et land for sig.

En gammel mand sidder under egen og ryger pibe. Hans slægt har boet her i utallige generationer. Byen og Baskerlandet er i hans blod. Han kender hver eneste kringelkrog i gaderne og hver eneste forhøjning i landskabet uden om. Noget er galt. Han kan mærke det i luften. Men hvad skulle der ske? Guernica er ikke i krigszonen. Den har ikke nogen strategisk betydning.

På en flyveplads gøres tyske *Stuka*-bombefly klar til angreb. 26. April 1937 vil altid blive husket i Baskerlandet.



De handlingsstyrende spilleres roller

Varme: *Mikel Agirretxa*. Guernicas borgmester og Marias far. Vil gerne have, at Maria bliver i byen og slår sig til ro. Regner med at blive taget med på råd, hvis Maria skal have en mand. Bykonge. Hans familie har regeret Guernica i flere generationer, og han er klar til at forsvare sin by og sit folk med næb og klør. Han byder hovedpersonerne velkommen med åbne arme. Eventuelle forsøg på at anmode om Marias hånd er næsten nødt til at gå gennem ham.

Kulde: *Fabio Manfredini*. Italiensk desertør/spion. Foregiver at være deserteret, men er i virkeligheden spion for oprørerne. Han prøver både at samle oplysninger og undergrave indbyggernes moral. Han er en kujon og er mest interesseret i at redde sit eget skind. Han prøver at finde en vej ud af byen uden at blive opdaget. Samtidig søger han at nedbryde beboernes moral så meget som muligt, så de ikke tænker på at forsvare sig imod angrebet. Han bor hos borgmesterens genbo.

Indgang

Hovedpersonerne ankommer på den ene eller den anden måde til Guernica. Måske er de forfulgt af fascistiske tropper. Måske er offensen gået glat, og de har fået et par dages orlov til at besøge Marias fader.

Aktens åbningsscene er deres ankomst til Guernica. De kommer gående ind i byen og bliver modtaget af Mikel, der allerede er klar over, at hans datter kommer hjem.

Udgang

Aktens afslutning er slutningen på *Guernica*. Når de tyske bomber begynder at falde over byen, og Marias barndomshjem står i flammer, skal fortællingen nå sit klimaks. Hvordan klimakset er, kommer helt an på den historie, I sammen har fortalt gennem de sidste fire akter.

Vejledning

Uanset om hovedpersonerne kommer til Guernica som succesfulde soldater på orlov eller som lovløse og desillusionerede flygtninge med fascistiske tropper lige i hælene, bliver de modtaget med åbne arme af byens borgmester, Marias far.

Guernica er hovedstaden i Baskerlandet i Nordspanien. Byen ligger i Republikkens territorium, cirka 15 kilometer fra de nærmeste fascistiske stillinger. Den er med andre ord relativt sikker og virker ikke synderligt påvirket af krigen. Der marked om lørdagen og messe om søndagen, ganske som der plejer. Selvfølgelig kæmper mange af byens sønner i borgerkrigen og mange er bange for, at de aldrig vender hjem igen.

Det er i denne akt, at scenariet skal finde sit klimaks og måske sin afklaring. Derfor skal der være plads til at hovedpersonerne får spillet deres konflikter til en konklusion (eller til en knugende fortættet hårdknode).

Slutningen må gerne komme som et lyn fra en klar himmel. Jeg drømmer om en afslutningen, hvor Maria vælger mellem Santiago og Marc, mens bomberne falder omkring dem, og byen brænder i baggrunden. Det er ikke sikkert at sådan en slutning passer ind i jeres historie. Måske får hun aldrig valgt. Måske nægter hun at vælge. Måske mister hun alt. Måske får de det til at virke. Måske ender scenariet uforløst, med at hovedpersonerne rives fra hinanden inden deres forholds gordiske knude er løst. Det er jeres historie og jeres slutning.

Selvfølgelig er der nogle af spillerne, der har luret hvad scenariet kommer til at slutte med. Guernica er kun kendt for en ting, og det er bombardementet. Det er ikke noget problem, at de ved det. Måske kan de endda bruge denne viden i deres rollespil. De spillere, der ikke har luret afslutningen, kan du bare lade blive i uvidenhed og så overraske til sidst.

Under alle omstændigheder er det utrolig vigtigt med god timing i forhold til, hvornår angrebet kommer. Det er scenariets ydre klimaks og skulle gerne falde sammen med scenariets indre klimaks mellem hovedpersonerne.

Jeg foreslår, at du holder denne akt relativt simpel. Læg vægt på de scener hvor hovedpersonerne snakker (middag hos Mikel fx); her kan alle konflikterne stige op til overfladen. Hvis to af hovedpersonerne vil gå af sides for at få snakket, må de naturligvis gerne gøre det, selvom der ikke er en specifik scene til det.

Der er et enkelt aber dabei omkring angrebet. Måske taler Fabio over sig. Så ved hovedpersonerne på forhånd, at der skal ske noget. Måske vil de prøve at stable et forsvar på benene eller tage af sted for at forhindre det. Det skal de være velkomne til. Det lykkes ikke. Angrebet kommer. Guernica bliver jævnet med jorden. Hvis hovedpersonerne forlader byen, så time angrebet med, at de lige når ud af byen og derefter ser den gå op i flammer.

I øvrigt er det begrænset, hvor langt de kan nå væk. Allerede om morgenen den 26. April bomber de italienske Savoia-Marchetti-fly veje og broer rundt omkring Guernica for at forhindre flugt.

Afslutning

Når det er det rigtige tidspunkt i jeres historie, bliver Guernica offer for et massivt tysk bombardement.

De første bomber rammer ved halv fem tiden om eftermiddagen. Derefter følger, hvad der føles som flere timers konstant bombardement. De sidste fly forsvinder fra himlen omkring klokken syv. Guernica er jævnet med jorden. Halvdelen af byens befolkning på 5000 mennesker er døde. Endnu flere er sårede.

Angrebet på Guernica var det første målrettede luftangreb på en civilbefolkning uden nogen større militær betydning. Målet var ødelæggelse. Demoralisering. Tyskere og italienere arbejdede forbilligt sammen. De tyske *Stuka*- og *Heinkel*-bombefly satte byen i brand og jævned systematisk bygningerne med jorden, mens italienske jagerfly med knitrede maskinkanoner forfulgte alle, der søgte at slippe væk. Angrebet har siden stået som indgangen til en ny og endnu mere grusom æra af krige.

Sørg for, at gruen bliver reflekteret i din beskrivelse af angrebet. Det er ulig noget, der er set før. Det er ikke krig. Det er ødelæggelse.

Hvordan hovedpersonerne opfører sig under angrebet, er op til dem. Måske hjælper de med at forbinde sårede og slukke brande, mens de konstante angreb blot bringer flere sårede og flere brænde. Måske søger de at flygte. Måske finder de sammen, og med døden svævende i luften over dem, søger de at lægge kortene på bordet. Det er op til jer. Men det er i hvert tilfælde her både den store og den lille fortælling når sit klimaks.

Når angrebet er slut, er scenariet det også. Hvis spillerne gerne vil have lidt ekstra tid til at få de sidste ting på plads, så lad dem. Men slut scenariet, mens lugten af brændt kød stadig hænger i forårsluften over Guernica.

Der er umiddelbart to måder, du kan forlade scenarier på. Du kan langsomt løfte fortællingen op fra ruinhoben og forlade hovedpersonerne, mens du fletter de to fortællinger sammen og giver *Guernica* en afslutning, der passer til det scenarie I sammen har skabt. Du kan også sammen med spillerne fortælle, hvordan det går herefter. Kæmper karaktererne videre? Har de ændret sig? Er de sammen? Får Santiago eller Marc fat i Maria? Hvis der har været nogle bipersoner, som I har været særligt glade for, så kan deres skæbne også passes ind her.

Begge måder giver en god udtoning og giver jer mulighed for at spinde scenariets tråde sammen til sidst. Få afsluttet både historien om krigen og historien om kærligheden.

Uanset, om du vælger en af disse slutninger, eller om I kommer frem til en sammen, vil jeg bede dig indtrængende om ikke at ændre historiens gang. Uanset, hvad der sker, taber Republikken krigen og Spanien bliver i fyrre år et fascistisk diktatur. Hvor meget vægt, du vil lægge på dette, kommer selvfølgelig an på, hvor pessimistisk en historie I har skabt.



Stuka-bombefly

Stuka er kælenavnet for den tyske flytype Junkers Ju 87. Flyet er en "styrtbomber", der dykker imod sit mål, imens den kaster sine bomber. På dens vinger var monteret sirener, der blev drevet af luften, når den dykkede. En *Stuka* udstøder derfor et gennemtrængende skrig, når den dykker imod sit mål. Et skrig der fik det til et løbe koldt ned af ryggen på alle, der før havde været ofre for flyets ødelæggende magt.

Varmes virkemidler

Scener

- Alle hovedpersonerne er inviteret til velkomstmiddag hos Mikel. Der vil sikkert blive snakket meget om krigens gang og Baskerlandets frihed. Måske er Fabio også med ved middagen, måske ser Mikel ham endda som et passende parti til sin datter.

- Der er gudstjeneste. Præsten taler om oprøret som Djævelens værk. Det kan være at, Santiago vil skrifte bagefter. Præsten er basker som han selv og vil derfor være meget hurtig til at tilgive, at han har kæmpet for Republikken. Måske vil han se med noget vredere øjne på Santiagos forhold til Maria. Det kan være, at han fortæller det til Mikel. Det er ikke alle skriftefædre, der kan holde på en hemmelighed.

- Maria viser Santiago og/eller Marc rundt i området udenfor Guernica. Hun viser dem alle de steder, hvor hun har leget som barn.

- Tyrefægtning. Guernica er stor nok til at have sin egen tyrefægterarena, hvor der er tyrefægtning om søndagen. Hovedpersonerne bliver naturligvis inviteret. Måske bliver en af de mindre vigtige tyrefægttere (fx en picador; dvs. dem der stikker tyren med spyd inden matadoren gør det af med den) skadet. Måske får Santiago chancen for at udfylde hans plads. Måske kommer han til skade, da han skal stikke spydet i tyren. Hvad gør Maria og Marc så? Måske bliver han tiljuble af publikum.

- Du kan bruge også bruge tyrefægtningen som allegori over scenariet. Kampen mellem matadoren og tyren, kan være et symbol på kampen mellem Santiago og Marc, mellem Republikken og oprøret eller mellem Kulde og Varme. Det er op til dig. Hvis du vælger det, foreslår jeg, at du fortæller det meste af scenen. Det er svært at bruge scenen på denne måde, da symbolikken skal være gennemskuelig, uden at det bliver plat. Eventuelt kan du lade den allegoriske del blande sig med den "normale". Allegoridelen er ikke tilgængelig for den handlingsstyrende spiller.

- Måske beslutter Mikel, at krigen er ved at rykke for tæt på. Han vil give ordre til at byen skal forskanses. Alle arbejder med stor iver og gåpåmod for at sikre deres lille paradis imod angreb udefra.



Hændelser

- Varsler fra naturen. Spanien er ved at bryde vinterens greb. Overalt får træerne blade og markerne begynder så småt at vrimle med spirende planter. Nyt år. Nyt håb. Nyt liv.

Brug af bipersonen

- Mikel vil helt sikkert tage sig en snak med Santiago og Marc. Måske inviterer han dem ind på sit kontor til et lille glas brændevin. Måske vil han overfor en af dem antyde, at han mener Maria snart skal giftes, og at han ser ham som et godt parti.

- Hvordan reagerer han, hvis han finder ud af, at de begge har et forhold til hans datter? Han elskede lille pige?

- En snak under fire øjne med Maria bliver det nok også til. Mikel vil nok snakke om, at hun skal slå sig ned i Guernica og blive gift.

Kuldes virkemidler

Scener

- Det er meget muligt at Maria møder en tidligere kæreste eller elsker i Guernica. Han er aldrig kommet over hende og er nærmest parat til at tilbyde hende ægteskab.

- Et ungt par skal giftes. Byen glæder sig over brylluppet, hvor alle er inviteret med. Parret er lykkeligt, og der bliver danset brudevals foran rådhuset. Et minde om den borgerlige lykke, der er udenfor hovedpersonernes rækkevidde, så længe deres forhold er, som det er.

- Maria tager Marc og Santiago med på rundvisning i byen, men den har ændret sig. Der er få smil og ingen unge mænd. Overalt møder de fortvivlede forældre, der desperat spørger, om de har set deres søn. Om de ved, om han stadigvæk er i live.

- Det bliver markedsdag i Guernica, men noget virker galt. Der er uro i luften. Folk skubber og maser. Gamle mennesker vrisser af hovedpersonerne og beskylder dem for at bringe borgerkrigen til Guernica. Der er masser af unge mænd, der gerne vil slås med Santiago og Marc.

Hændelser

- En af byens unge drenge kommer løbende ind i byen. Fuldstændig forgrædt. Han har modtaget nyheden om at Alejandro, Marias ene bror og Mikels yngste søn, har mistet livet ved Zaragoza. Måske er det bare et rygte.

- En formation af italienske jagerfly glider over byen. De cirkler et par gange rundt og forsvinder så igen. Noget er under opsejling.

- Da hovedpersonerne skal indkvarteres hos Mikel, viser det sig, at der er for få værelser. Marc og Santiago er nødt til at bo samme. Måske opdager en af dem den anden, når han er sammen med Maria.



Brug af bipersonen

- Fabio vil sandsynligvis prøve at undergrave byens moral. Enten ved at lulle dem ind i en falsk tryghedsfornemmelse eller ved at fremstille oprørerne som uovervindelige. Det kan være, at han prøver at stille hovedpersonerne i et dårligt lys, så hele byen ikke får den ide at melde sig til Republikkens hær.

- Hvis han beslutter sig for at prøve at blive i Guernica, kan det være, at han vil indynde sig hos borgmesteren, for at gøre sin situation mere behagelig. Måske vil han prøve at forføre Maria og anmode borgmesteren om hendes hånd. Måske vil han samtidig prøve at sætte hovedpersonerne i et dårligt lys.

- Måske beslutter han sig endda for at gå helt over på Republikkens side. Vil han afsløre sit tidligere virke som spion?



Marc Lindegaard Jespersen

Marc Lindegaard Jespersen

Marc løfter blikket fra bogen. Kigger rundt i kahytten, som han deler med fem andre frivillige. Han trækker vejret dybt ind gennem næsen for at afhjælpe søsygen. Han krop har det måske forfærdeligt, men hans hjerne er klar, og han er i godt humør. Snart er han i Spanien. Snart skal han kæmpe for en bedre verden.

"Jeg har længtes mod skibskatastrofer og mod hærværk og pludselig død"

Bogens ord rammer ham med fuld kraft. Det er sådan, han har det. I to og tyve år har han stået stille. Aldrig mærket den orkan på sind og krop, som han er sikker på at finde i skyttegravene. Her vil han træde i karakter. Skulder ved skulder med sine kammerater vil han kæmpe mod fascisterne og for et frit Spanien. Marc længes måske ikke mod pludselig død; men han længes mod skyttegraven, mod Krigen og mod handling.

Han har vidst, at denne dag ville komme. Længe før han tog beslutningen om at tage til Spanien som frivillig, for at kæmpe for Republikken. Længe før den spanske Borgerkrig overhovedet startede.

Han har vidst det, siden han første gang læste Martin Andersen Nexø og Hans Scherfig. Før det, var han ikke andet end en dagdriver. Læste bøger, skrev digte og prøvede at finde ud af, hvad han ville med sit liv. Hans forældre var bekymrede. Naturligvis. De havde altid håbet, at han ville læse medicin og en dag overtage sin faders praksis i Helsingør. Men han var særlig. Det vidste de, og de gav ham plads til at være det.

Båden krænger hårdt til siden og river brat Marc ud af sine tanker. Tasker og bylter regner ned fra hylder og senge, mens alle seks mand kæmper for at holde sig oprejst. En af dem rækker en enorm hånd ud og griber Marc om skulderen, så han ikke falder. Det er Thomas.

Bryggeriarbejderen fra København. Ansigtet er tungt, men med en styrke, som kun ærligt arbejde kan give; kroppen hård og senet efter års slid med at løfte tunge byrder.

Det var folk som Thomas, der mødte ham, da han endelig tog ind til København for at mødes med ligesindede. Andre kommunister. Marc kan huske den behagelige gysen det gav, da han første gang udtalte ordet om sig selv. Det var bøgernes skyld. Før han stiftede bekendtskab med Scherfig og Nexø, læste han mest kærlighedspoesi. Prøvede at aflure de store digteres hemmeligheder. Forgæves. Nu handler hans digte om knusende storpolitik, råbet om retfærdighed fra lejekasernens mørke og håbet om en bedre fremtid.

De havde kigget mistroisk på ham. Sendt hånlige blikke til hinanden, da de så hans hænder. Hvide og bløde. Ikke ru og arrede som deres. Ikke en arbejders hænder. Marc havde forsøgt at sidde stille ved mødet, men en gang imellem var hans entusiasme løbet af med ham, og han havde rejst sig for at tale. Om revolutionen, om Sovjetunionen, om arbejdernes kvaler og deres kommende sejr. Alt det han aldrig kunne snakke om derhjemme. Blikkene havde klæbet til ham. Nogle havde råbt af ham. Buhet. Enkelte havde klappet og piftet. De fleste var ligeglade. For dem handlede kommunismen ikke om at skabe en bedre verden i fremtiden, men om at få små og ligegyldige forbedringer i dag.

Marc lærte meget den dag. Lærte at den småtskårne borgerlige moral åbenbart havde sendt sine rødder helt ind i arbejderbevægelsen. Der var ikke nogen drømme længere, ingen håb for fremtiden. Kun kompromisser og tomme løfter.



Stikord

- Idealistisk poet
- Politisk officer, ansvarlig for troppernes moral
- Veluddannet og velformuleret
- Velhavende kommunist
- Ser sort/hvidt på tingene
- Tror på kampen for en bedre verden
- Skræmmes af krigens gru
- Fanget i trekantsdramaet
- Elsker Maria, men respekterer Santiago
- Romantiserer både krigen og kærligheden

Han kigger rundt på resten af kahyttens passagerer. De er hans kammerater. Heltene i den borgerkrig, han længes så inderligt efter at komme ned til. De kommer alle fra langt værre kår end han. Fyrede arbejdere, løsgængere og udstødte. De havde intet i Danmark. Intet arbejde. Ingen værdighed. Ingenting. Alligevel rejser de det halve Europa igennem for at kæmpe side om side med englændere, russere og franskmænd for et frit Spanien. Mens regeringen vender ryggen til fascisternes myrderier, rejser de laveste i samfundet sig og kæmper mod uretfærdigheden.

Hans blik vender tilbage til bogen. Hans kahytsskammerater undrede sig lidt, over at han havde så mange bøger med i krig. De fleste af dem læser dårligt. Nogen af dem slet ikke.

Bøgerne var det der bragte ham og Sofie sammen. Hun var ikke som de andre kvinder i arbejderbevægelsen. Der var ikke noget lumsk og beregnende over hende. Hun var tekstilarbejder som mange af de andre, men på mirakuløs vis havde hun bevaret sin ranke ryg og smilende ansigt. Hun stod ud som et piletræ blandt forkrøblede graner. Hun rødmede, da han fortalte hende det. Spurgte hvor han fik alle sine smukke ord fra. Om hun ikke måtte låne nogle af de bøger, han talte om. Snart kom han forbi hendes lille kvistværelse to gange om ugen

Selvfølgelig kunne det ikke holde. De andre tekstilarbejdere snakkede bag hans ryg. Fortalte hende, at han aldrig havde haft et rigtigt job. At han levede af sine rige forældres penge. At han var en salonkommunist, der intet kendte til virkeligheden. Sofie begyndte til sidst at høre på dem. Hun blev fjern. Smilede ikke længere, når hun så ham.

Måske kunne han have kæmpet mere. Ofret sig mere for hendes skyld. Givet afkald på livet i muremestervillaen i Helsingør. Arbejdet som bryggeriarbejder, indtil han fik en digtsamling udsendt. De ville være fattige. Men de ville være ægte.

Marc virrer med hovedet. Det nytter ikke at tænke på det. Det er for sent. Sofie forsvandt ud af hans liv. Han måtte ud. Væk fra Danmark, væk fra mindet om Sofie, væk fra den lammede arbejderbevægelse, væk fra sine forældres begyndende krav om lægestudie og pålidelighed. Han længtes mod skibskatastrofer og hærværk og pludselig død. Han længtes mod handling og tro og konsekvens.

Hans moder græd og hans fader råbte. De forstod ingenting. Han nærmest skubbede sin fader til side, da han gik imod hoveddøren. Moderens grådfyldte øjne brændte mod hans ryg. Hans læbe dirrede kortvarigt. Så var han på vej mod havnen. På vej imod Spanien.

De når Barcelona i morgen middag siger Thomas. De andre nikker. De har alle forskellige grunde til at være her. Forskellige forhistorier. Men de mange tråde bindes sammen i ét bundt nu. Én fældes historie om modet til at kæmpe for det, man virkelig tror på.

Marc smiler stolt. Han er heldig. Privilegeret. Han skal være med til at skabe verdenshistorien sammen med disse fem helte. Der er ingen forskel på dem længere. Den Internationale Brigades uniformer vil gøre dem fuldkommen ens.

Krigen

Marc sidder med et forstenet udtryk i ansigtet. Hans bajonet er dækket af blod, og hans uniform er beskidt og forrevent. I det fjerne anes artilleriets torden, men her er der stille som efter en storm. Over alt ligger der knuste kroppe. Venner og fjender. Spaniere og udlændinge. I dødens forvredne skikkelser er der ikke længere forskel på dem.

Han så Thomas dø. Så ham blive spiddet på en fjendes bajonet og falde om, skrigende i smerte, mens blodet pumpede livet ud af ham. Før slaget opmuntrede Marc ham. Fortalte ham, at der ikke er nogen grundt til at frygte at dø, så længe man dør for noget, man tror på. Det er Marcs opgave. Han meldte sig ved ankomsten til Spanien frivilligt til at være kompagniets politiske officer. Han har rang af korporal, men skal ikke kommandere tropperne i kampen. Hans område er ideologien og mandskabsplejen. At sørge for at soldaterne er klar over, hvad de kæmper for, og at de bliver ved med at tro på den kommende sejr.

Det var deres første slag. To måneders træning har gjort dem i stand til at benytte deres våben, men intet kunne gøre dem klar til den virkeligheden. Ingen havde forberedt dem på de blodige kroppe, de øresønderrivende brag fra artilleriet, skriget fra de tyske Stuka-bombefly, der dykker imod dem.

Da de stormede fjendens stillinger med udstrakte bajonetter følte Marc sig for alvor levende. Skulder ved skulder med sine kampfæller, ganske som han havde forestillet sig. Så ramte den første maskingeværssalve deres formation, og skrigene lød over alt. Verden blev et virvar af hårde projektiler og bløde kroppe.

Knægten var ikke mere end sytten. Øjnene lyste af angst, da han løb mod Marc. Angsten blev aflyst af næsten vantro smerte, da Marc bajonet ramte ham i maven. Knægten vendte og vred sig i en evighed og søgte at flå geværet ud af hænderne på Marc. Til sidst faldt han om. Slap og livløs. Resten af slaget er tåget. Han ved, at han har dræbt flere mænd, for hans bajonet er sølet ind i blod. Han kan huske de dumpe lyde at stål, der bider i kød, og det skarpe knæk af knogler, der knuses. Men mere end noget andet kan han huske knægtens øjne, da bajonetten gled ind i ham og satte en brat stopper for hans liv.

Den jernagtige lugt af blod hænger tungt over slagmarken. Det er, som om den hænger fast i hans tøj og hår, som om den siver gennem huden på ham og fylder hans svælg med smagen af død. Marc krummer sig brat forover, støtter sig til sit gevær for ikke at falde og kaste op.

Kampen i dag var ikke den krig, han drømte om. Det var ikke den glørværdige kamp for retfærdighed og en bedre verden. Det var dyrisk og beskidt. Hans kammerater forvandlet til enten mordere med grusomme øjne eller trådt ned i det blodsølede mudder til en smertefuld død. Blodet og døden foran ham bliver sløret, da tårerne begynder at trille ned over hans kinder. Han tænker længselsfuldt på den røde muremestervilla i Helsingør. Det er der, han hører til. Der blandt hyldemeter efter hyldemeter af bøger og stole med blødt læderovertræk er hans hjem. Ikke her blandt opsvulmede lig og bragende kanoner.

Nej. Nej. Marc skyder tankerne fra sig. Han må være stærk. Huske på, hvad han kæmper for. Han sukker og trækker vejret dybt ind, som for

at slippe for smagen af død. Krigen er ikke noget smukt. Men den er en nødvendig kamp for fremtidens verdensorden. Marc rejser sig i fuld højde. Kigger rundt på de overlevende fra kompagniet. De har vundet en sejr i dag. De er kommet et skridt tættere på målet. De har gjort det, der var nødvendigt, og de kan være stolte af sig selv.

Efter lang tids søgen finder han endelig Thomas' lig. Liggende i en filtret dyng af venner og fjender. Der er ikke tid til at give ham den heltebegravelse, som han fortjener. Som hver eneste soldat, der falder, som Republikken fortjener. Marc lukker blidt hans øjne og synker en klump. Fortæller endnu engang sig selv, at også Thomas var et nødvendigt offer.

Kærligheden

Marc ligger på ryggen. Fuldstændig udmattet. Maria ligger ved siden af ham. Hendes smukke ansigt er fuldstændig afslappet i søvnen. Han kan dårligt huske, hvad byen hedder. Det er ligegyldigt. Det eneste, der betyder noget, er de to. Tæt sammenslynget i en seng på et lille værelse.

Maria er ikke som nogen anden kvinde, han har mødt. Hun er løjtnant i Republikkens hær. De fleste kvinder, der gør tjeneste på Republikkens side, er sygepassere eller arbejder på anden måde fjernt fra fronten. Ikke Maria. Hun er soldat. Det ville virke fuldstændig forkert at se hende som sygepasser. Hun er en lige så ægte frontkæmper for revolutionen, som nogen mand han har mødt.

Han leger med hendes ravn sorte hår. Alle tanker om krigen og døden er forsvundet fra hans sind. Han tænker ikke engang på Sofie mere. Lige nu er Maria hele hans verden.

Marc vidste, at hun skulle være hans, lige fra første gang han så hende. I hendes øjne brændte en ild, han aldrig havde set magen til. Jo mere, han lærte om hende, jo mere stod det klart for ham, at han måtte have hende. Han har aldrig set sådan en omsorg for de svage, som han har fundet hos hende. Der er ikke noget beregnende eller udspekuleret over hende. Maria vil ganske enkelt gerne hjælpe alle de mennesker, hun møder.

Han tager en notesbog frem fra sin slidte vadsæk. Skriver et par linier ned i den. Digtene handler ikke længere kun om krigen og revolutionen. Mange af dem handler om Maria. Om hendes blanding af kompromisløs styrke og kvindelig varme. Om hans kærlighed til hende og deres fremtid sammen.

Hans hånd dirrer. Notesbogen falder på gulvet. Fremtid. Hvad tænker han på? De har ingen fremtid sammen. Han har hende jo ikke engang for sig selv. Der vil altid være Santiago.

Santiago. Marias anden elsker. En sammenbidt baskisk bondesøn, der nyder stor respekt blandt tropperne for sit mod. Hvorfor skal han være her? Hvorfor skal han ødelægge deres lykke? Marc mærker sine tanker bide sammen i en snerrende grimasse ved den blotte tanke om Santiagos hænder på Maria kroppe. Raseriet vælder op i ham, mens han for sit indre øje ser Santiago og Maria tæt sammenslynget; deres blikke fyldt med en lidenskab, som hun aldrig viser ham. Marc hader ham.

Der glubske grimasse forsvinder fra Marcs ansigt. Han hader ikke Santiago. Han ville ønske, at han kunne. At han kunne sætte alt ind på at drive ham ud af Marias liv, så han kunne have hende for sig selv. Men han forstår hende. Santiago har en ro og en styrke, som man bliver tvunget til at beundre. Han er præcis sådan, som Marc forestillede sig at en spansk soldat ville være. Han er præcis sådan en kammerat, som Marc drømte om at kæmpe skulder ved skulder med.

Marc respekterer ham. Beundrer ham ligefrem. Mere end det, han betragter Santiago som en ven. Hvordan skulle han kunne falde ham i ryggen og nægte ham den samme lykke, som han selv har med Maria?

Marc skammer sig. Han tænker som den rigmandssøn, han så inderligt ville ønske, han ikke var. Han ejer ikke Maria. Hun er sin egen herre og kan gøre, hvad hun vil med sin krop og sin kærlighed. Holde den for sig selv. Dele den med en. Dele den med flere. Ægteskabet er noget der hører den gamle verdensorden til. Det var dengang manden ejede kvinden. Det er den verdensorden, han er i Spanien for at tage livet af.

Maria sover stadigvæk. Marc smiler til hendes lukkede øjne. Han ville ikke kunne leve uden hende. Hellere dele hende med en anden, end slet ikke at have hende. Han lægger hovedet på puden ved siden af hendes og falder i søvn, lykkelig for hvert eneste øjeblik, de får sammen. Men i søvnen kommer drømmen om kærligheden, om Danmark og om et helt liv med Maria tilbage.



Maria Carmen Agirretxa

Maria Carmen Agirretxa

Maria rejser sig fra sengen. Står stille og lytter. Ikke en lyd. Hendes fader ligger stadigvæk og sover. Hun lister forsigtigt mod døren. Ud på verandaen. Septembernatten er iskold, og hun skutter sig. Hun vender sig en sidste gang imod sit barndomshjem; smiler vemodigt og begynder så at småløbe ud af Guernica.

Hvert eneste gadehjørne og træ rummer minder. Det er her, hun har boet alle sine tyve somre. Det længste, hun nogensinde har været væk fra byen, er bakkerne omkring den, hvor hun legede med drengene, da hun var barn. Første gang hun løb af sted med dem for at lege krig, rynkede hendes moder godt nok på næsen. Det var ikke noget, en pige gjorde. Snart accepterede både hun og resten af byen det. Det var sådan, hun var, og de elskede hende for det.

Drengene især. Da de blev ældre blev deres barnlige fascination af hende afløst af unge mænds hovedkulse forelskelser. Selvfølgelig vidste hun, hvordan de havde det. Lige siden den høstfest, hvor hun for første gang gik med en af dem op på et høloft, gengældte hun deres interesse.

Hun har altid kastet sig ud i tingene. Aldrig tænkt på konsekvenser eller eftervirkninger. Heller ikke når det kommer til drengene. Derfor har det heller aldrig interesseret hende, at holde sig til en af dem. De kunne jo alle sammen give hende noget forskelligt. De accepterede det. Sikkert ikke med deres gode vilje. Der var ikke noget, de hellere ville, end at bede hendes fader om hendes hånd. Men de vidste, hvordan hun havde det, og de accepterede. Holdt tæt med deres natlige møder. Sørgede for at hun fik det, som hun ville.

Hendes fader bliver rasende, når han ser, hun er væk. Han vil trække på sin status som byens borgmester og sende så mange som muligt ud for at lede efter hende. Men han vil forstå. Til sidst vil han forstå. Det har han altid endt med at gøre, når hun har gjort noget, der ikke sømmede sig. Gjort noget som ville være ødelæggende for enhver anden. Ikke Maria. Det er, som om regler og normer bøjer sig af sig selv, når det kommer til hende.

Da hun når højene udenfor Guernica, stopper hun kortvarigt op. Vender sig imod byen og kigger ud over den. Hun glæder sig, til krigen er slut. Til hun kan vende tilbage til byen. Hendes familie har været borgmestre i Guernica i tre generationer. Byen og Baskerlandet er i hendes blod. Men hun må forlade den nu. Forlade den for at beskytte den. Kæmpe for Republikken og retfærdigheden. Besejre dem, der truer både hendes kære og hele hendes folk.

Det er det, hun altid har gjort. Gået foran, når det var nødvendigt. Beskyttet dem, der havde brug for det. Alle i Guernica vidste, at de kunne komme til hende, hvis de havde et problem. Hvis de ikke kunne komme til at tale med hendes far, eller hvis han affejede deres problemer, gik de til Maria. Når hun talte deres sag ved rådsforsamlingerne under det store egetræ i byens midte, lyttede alle. Enhver anden attenårig, der ville have vovet at stille sig op foran byrådet og forlange at de kompenserede en bonde for tabet af en vigtig høst, ville være blevet gjort til skamme. Grinet ud af byen. Ikke Maria. Ingen ville drømme om at vende det døve øre til hende.



Stikord

- Smilende og charmerende.
- Tror på det gode i mennesket.
- Er altid sluppet af sted med ting, der ville være uacceptable for andre
- Alt plejer at blive som hun vil have det
- Egensindig og impulsiv.
- Kæmper for sin hjemegn og dem hun elsker
- Tror på Republikken som de svages beskytter
- Splittet mellem to mænd
- Behøver både Santiago og Marc
- Sensuel

Da hun vender sig fra byen for at fortsætte imod Bilbao og Republikkens hvervekontor, tænker hun en sidste gang på sin fader. Han har taget sig af hende, efter hendes moder gik bort. Han har set hende vokse op og blive en smuk ung kvinde, der står ved sin mening og altid taler de svages sag. Hun ved, han er stolt af hende. At det er de samme ting, han prøver at bringe til borgmesterembedet.

Selvfølgelig ville han ikke have tilladt hende at melde sig til Republikkens hær. Han er begyndt at tale om, at hun skal finde en passende ægtemand. Om hvor meget han glæder sig til at blive morfar. Men til sidst vil han forstå, hvad der driver hende imod Bilbao. Tage et glas brændevin. Sætte sig ned på stolen på verandaen og sukke en enkelt gang. Og så smile af sin egensindige datter, der minder så meget om sin mor, da hun var ung.

Verandaen. Maria snapper efter vejret ved mindet. Det var her, hun stod, da hun fik nyheden om borgerkrigens udbrud. Hele byen havde jublet da Front Popular vandt valget. De kunne mærke de nye tider i luften. Social retfærdighed. Baskisk frihed. Jordreformer, der ville give de små bønder et mere værdigt liv. Alt det, de havde håbet på så længe. Så kom oprøret. Fejede deres forhåbninger væk. Knuste deres drømme.

Hver eneste dag kom der meddelelser om nye grusomheder. Hele landsbyer nedslagtet fordi de sympatiserede med Republikken. Tilbageslag efter tilbageslag for Republikkens tropper. I Guernica begyndte frygten at brede sig. Godt nok ligger byen stadigvæk fjernt fra fronten, men engang imellem glider skyggen fra et tysk Stuka-bombefly over byen, som en påmindelse om at krigen aldrig er langt væk.

Marias øjne flyder næsten over med tårer, når hun tænker på de grusomheder, som hendes folk må gå igennem i deres kamp for frihed og værdighed. Tårerne forsvinder hurtigt. Bliver afløst af styrke. Af en brændende vilje til at beskytte sine nære. Beskytte sit land.

Hendes brødre meldte sig til Republikkens hær kort efter krigens start. Havde hendes far ikke holdt hende tilbage, havde hun fulgt dem. Men hun blev i Guernica. Slog sig til tåls med at opmuntre sine bysbørn. Holde deres tro på Republikken og sejren i live. Indtil for seks dage siden. Indtil hun hørte om massakren ved Santiago de Guadarrama. En massegrav af civile. Næsten hundrede gamle, kvinder og børn. Hugget ned med sabler og kylet i jorden.

Hun kan ikke tage det mere. Der må gøres noget, og som altid er det ikke nok for hende at sidde med hænderne i skødet og vente på, at andre gør det. Derfor har hun sneget sig bort fra sin faders hus. Bort fra sin fødeby og ud i den ukendte verden for at forhindre at nogen lignende skulle ramme de mennesker og den by hun elsker.

Krigen

Maria står på en bakke over landsbyen og kigger på røgen, der stiger op fra de ødelagte bygninger. Hun ved ikke, hvad byen hedder. Ved dårlig nok, hvorfor de kæmpede om den. De fulgte de ordrer, de fik fra deres officerer. Gjorde som der blev sagt og nedkæmpede modstanden.

Hun sætter sig ned. Hendes krop føles tung og udmattet. Kampen har drænet hende fuldstændig for kræfter. Den megen røg i luften får hende til at hoste. Nogle soldater fra et af de andre kompagnier er ved at grave et stort hul. En massegrav til både venner og fjender.

Det var hendes første rigtige kamp. Mand mod mand. Hun har skudt mod fremadstormende fjender fra skyttegraven. Taget sigte på en fjern skikkelse og set den synke sammen. I dag var noget andet. I dag kunne hun se deres øjne. Se angsten. Mærke det gisp, der undslap dem, når hendes bajonet borede sig ind i deres bløde kød. Høre de døendes skrig, der ustandseligt borede sig ind i hendes øre, og som vil forfølge hende langt ind i søvnen.

Maria stopper sig selv. Det nytter ikke at tænke på det. Hun gør, hvad hun er nødt til at gøre, for at beskytte de mennesker, hun elsker. Uden Republikkens hær, ville de blive knust under oprørets stålhæl.

Hun ville ønske, hun vidste, hvordan tingene så ud i Guernica. Så vidt hun ved, er fronten rykket tættere på, men er stadigvæk noget fra byen. Hun har prøvet at skrive til sin far. At hun og hendes brødre kommer uskadt hjem fra fronten. Hun må vide hvad der sker. Om byen er ramt af krigen,

som de mange andre landsbyer, hun er kommet igennem de sidste fire måneder. Gør hun det hun skal? Holder hun sin by ude af krigen? Er hendes elskede sikre?

Hendes tanker bliver afbrudt. En af soldaterne fra hendes kompagni står foran hende. Lopéz hedder han. Han står afventende ret. Maria virrer med hovedet. Hun bliver ved med at glemme, at hun er korporal. Der er meget få kvinder, der er med i selve kamphandlingerne hos de regulære tropper. De fleste er enten partisaner og spioner bag fjendens linier eller sygepassere bag Republikkens. Ikke Maria. Selvfølgelig ikke. Hun ville kæmpe ved fronten, og hun fik sin vilje. Ikke en eneste af mændene i kompagniet betvivler hendes mod og dygtighed.

Hun nikker til Lopéz, der står rør. Han meddeler hende, at Oberst Blanco vil se hende. Røgen fra den brændende landsby hænger stadigvæk tungt i luften. Men der er noget andet. Den lugt som hænger over hver eneste slagmark i det krigshærgede Spanien. Den tunge jernagtige lugt af blod. Den siver ind i alt. Gennemvæder ens tøj og ens hud, så alting til sidst stinker af død.

Obersten gør kort honnør. Fortæller med en stemme, der er gjort lidenskabsløs af for mange forsøg på at glemme, hvad han har set, at hendes kompagnis løjtnant er død under kampene. Ceremoniløst og mekanisk forfremmer han Maria til løjtnant. Hun gør sit bedste for at smile og virke taknemmelig.

Deres høfligheder bliver afbrudt af et gennemtrængende skrig fra landsbyen. Maria

styrter ud fra oberstens telt. En række landsbyboere står på række foran det store hul, soldaterne har gravet. Kvinder, sårede og gamle. Fire soldater i Republikkens uniform hæver deres geværer. Skyder de ubevæbnede og overvundne stakler, der hurtigt bliver smidt ned i massegravene. Maria råber i vrede, men mærker en hånd på sin skulder.

“Fascistsympatisører”. Oberstens stemme klinger næsten beklagende. Som om han også godt ved, det er forkert.

For første gang i sit liv er Maria fuldstændig magtesløs. Ser hvordan soldaterne hælder jord på graven. Hører dem komme med brutale sjofelheder overfor de stadig varme lig. Hun ved, at der ikke er noget, hun kan gøre. Hvordan kan Republikken tillade, at dens soldater opfører sig sådan? Folkene i landsbyen var jo ikke fascister. De havde ikke noget valg, da oprørernes tropper besluttede sig til at befæste byen. De er lige så meget ofre som beboerne i Santiago de Guadarama.

Maria vakler væk fra oberstens telt. Prøver at skyde billederne af de rædselsslagne landsbyboere væk. Igen og igen siger hun til sig selv, at det var det eneste at gøre. At Republikken kun gør, hvad der er nødvendigt for at skabe en bedre fremtid. Hun tror på det. Fortæller hun sig selv. Men inderst inde er hun ikke så sikker.

Mens røgen stiger op imod aftenhimlen, og lugten af mad langsomt fjerner stanken af død, stirrer Maria ud over den lille landsby med tårerne trillende ned over kinderne og tvivlen voksende i sit indre.

Kærligheden

Maria ligger alene i badekaret. Santiago er netop gået. Hun nyder det varme vand omkring sin nøgne, udmattede krop. Hun savner allerede Santiago. Savner hans stille styrke og flammende øjne. Savner hans stærke arme omkring sig og hans hænder på sin krop.

Santiago er basker som hun selv. Han forstår, hvorfor hun må beskytte sit hjemland og sit folk. Deres folk. Han er ikke den mest højlydt i hendes deling, men når den unge korporal taler, lytter alle efter. De kan mærke, at han mener det. Mærke den styrke, der ligger gemt dybt i ham. Der er måske ikke en mere afholdt soldat i hele Republikkens hær. I kampen er han kold-blodig og modig, uden at være dumdristig. Han gør det nødvendige. Lader sine handlinger tale højere end sine ord.

Det gjorde han også, da han første gang tog hendes hånd. Sagde ikke noget. Førte hende bort fra de andre. Væk fra bålets skær. I mørket fandt de hinanden og gled sammen.

Engang imellem fornemmer hun, at der er noget mere. Noget, han prøver at holde inde bag sit panser af afdæmpet mod. Maria vil finde ind til det. Hun vil dele alt med ham. Hun kan ikke udholde tanken om, at han skjuler noget. Men uanset hvad, så elsker hun ham. Elsker at forsvinde i hans arme og mærke, hvordan alting bliver lukket ude, og verden kun indeholder dem.

Hvis hun ikke havde ham og Marc, ville det være uudholdeligt at være så længe væk fra Guernica. Hendes kærlighed til dem holder hende oppe. Lader hende fortsætte kampen for

retfærdigheden. Når det virker mest håbløst, og når hun er ved at tabe troen på om Republikken nogensinde vil vinde, eller når hun tvivler på, om deres sag overhovedet er retfærdig, er de der. Støtter hende. Holder hende oppe.

På toiletbordet ligger en lap papir. Et digt fra Marc. Hun læser det endnu engang. Ordene skyder igennem hende, gør hendes skød varmt og får hendes kinder til at blusse. Maria ville ønske, hun selv kunne udtrykke sin kærlighed så godt. Så smukt. Han har fascineret hende lige fra første gang, hun mødte ham. En frivillig i Den Internationale Brigade, der er taget hele vejen fra Danmark for at kæmpe for det spanske folks frihed.

Hver eneste gang, hun kommer i tvivl, skal hun bare snakke med Marc. Has iver er både smittende og beroligende. De har retten på deres side. Han er politisk officer i den deling, som Maria er løjtnant for. Det er ham der tager sig af tropernes moral. Sørger for, at de aldrig glemmer, hvad de kæmper for.

Maria kan godt lide at kigge på ham, når han taler med folkene. Han er så opslugt af at holde deres moral oppe. Så dedikeret til sagen. Han brænder mere for den, end de fleste spaniere gør. En gang imellem føler Maria ikke, at han helt ved, hvad det er, de faktisk kæmper for. At han bliver revet med af sine idealer og utopier. Men lige så snart hun er tæt på ham, forsvinder følelsen. Når de er sammen, er det, som om Marcs brændende intensitet passerer direkte gennem hans hud og ind i hende.

Maria holder sig for næsen og dykker helt ned under vandoverfladen i badekarret. Hun er taknemmelig for at have så meget kærlighed i sit liv. Have to mænd, som hun elsker så betingelsesløst. Og som begge gengælder hendes følelser.

Hun kommer op til overfladen igen. Læser igen Marcs digt. Han elsker hende. Forguder hende. Vil have hende for sig selv. Det vil de begge. Det ved hun godt. De siger det måske ikke. Ikke engang overfor sig selv. Men der er ikke noget, der adskiller dem fra drengene i Guernica.

Hun ved godt, at hun sårer dem. At hun burde vælge en af dem. Men hvorfor? Det går jo fint nu. Når hun har lyst til Marc, er hun sammen med ham. Når hun har lyst til Santiago, er hun sammen med ham. De ved det godt. De har accepteret det. Hele ideen om ægteskab er en del af det, de kæmper imod. En del af det gamle Spanien. Der er ingen mænd, der ejer hendes krop. Det er hendes. Hun kan gøre med den, hvad hun vil. Give den til hvem hun vil og tage den tilbage, når hun vil.

Maria ved godt, at det ikke er derfor, hun ikke vælger nogen af dem. Hun vil ikke vælge. Kan ikke vælge. Hun har brug for begge to. Kan ikke leve uden begge to. Hele hendes liv har hun gjort det umulige. Hvorfor ikke denne gang?



Santiago Lopetegui

Santiago Lopetegui

Santiago knæler foran alteret, gør korsets tegn og bøjer hovedet i bøn. Beder om tilgivelse for det, han skal til at gøre. Det han må gøre. Han ved, at hele landsbyen er bag ham. At de andre unge mænd står klar udenfor kirken. De venter kun på ham. Venter på, at han vil lede dem. Santiago smiler grumt. Sådan har det altid været. Når der er tvivl eller usikkerhed, vender alle i landsbyen deres spørgende blikke imod ham.

Kirken er centrum for deres liv. Landsbyen er bygget op omkring den. Ligesom alle andre landsbyer i Baskerlandet. Hver søndag sidder alle beboerne bænket til gudstjeneste, prædiken og samhørighed. Han kan ikke undslippe følelsen af, at han er ved at lede dem alle sammen lige lukt i helvede.

Han rejser sig. Tænder et lys. Endnu et. Der er rigeligt med fortabte sjæle, der har brug for bønner i denne tid. Santiago sukker. Han er sikkert selv en af de fortabte sjæle. Han er trods alt på vej til at melde sig til Republikkens hær for at kæmpe imod oprøret. Et oprør som støttes af den katolske kirke, ikke blot her i Spanien, men helt op til Paven i Vatikanet. Han vil kæmpe for en Republik, har dræbt flere fremtrædende præster. Santiago håber at hans forældre tænder lys for ham, mens han er væk.

Han bider tænderne sammen. Låser følelserne inde i sit bryst. Det har ikke været en let beslutning. Men det må gøres. Han må kæmpe mod oprøret, hvis han nogensinde skal kunne se sig selv i øjnene igen.

Altting så så lyst ud, da Front Popular vandt valget. Hele sit liv har Santiago været vant til at være underlagt de store jordejere. At hele hans familie måtte slide dagen lang for at få det til at løbe rundt, fordi den jord, de dyrkede, var ejet af en eller anden adelsmand, der fra sin luksuslejlighed i Madrid, kunne pålægge dem uretfærdige afgifter. Han har set både sin fader og sin onkel blive gamle før tid; ryggene knækket af en rigmands grådighed. Han troede virkelig, det ville ændre sig. Bedre forhold for de fattige. Mere selvstændighed til Baskerlandet. Det var det, Front Popular kunne give.

Så kom oprøret. Fra de rige. De mægtige. De privilegerede. De var ikke villige til at opgive deres luksus, for at almindelig mennesker som Santiago kunne leve et værdigt liv.

Raseriet vælder op i Santiago. Senerne i hans hals træder tydeligt frem. Han hænder nærmest pulveriserer det lys han holder i hænderne. Han kigger op på Madonna-statuen ved alteret. Mærker roen flyde igennem sig. Han kan ikke bruge vreden til noget. Den vil ikke skaffe hans familie bedre levevilkår eller give mere frihed til Baskerlandet. Den er i vejen. Den er forkert. En mand skal kunne kontrollere sine følelser.

Kontrol. Santiago har altid haft kontrol. Det er derfor, de alle sammen står udenfor og venter på ham. De har set ham til byfesterne. Set hvordan han kan ride på tyrene til manddomsprøverne. Han kan sidde på dem dobbelt så længe som nogen anden. Med knæene presset ind i dens muskuløse sider lader han den springe rundt i den lille arena, mens tilskuerne hujer og råber



Stikord

- Sammenbidt, handlekraftig og modig
- Står ved sit ord
- Knudemand
- Har svært ved at få luft for sine følelser
- Føler skyld over sine krigskammeraters død
- Kæmper for at forsvare sit hjem
- Troende katolik
- Splittet mellem sin tro og sin kamp for retfærdighed
- Kan ikke leve uden Maria, men kan ikke få hende for sig selv
- Respekterer og beundrer sin rival Marc

hans navn. Var han blevet født i en større by kunne han sikkert være blevet tyrefægter. En matador, der solede sig i berømmelse og ære. Nu må han nøjes med at være helten til byfesterne.

Santiago har aldrig beklaget sig over det. Bare bidt tænderne sammen og arbejdet endnu hårdere i marken. Slået alle drømme ud af hovedet og koncentreret sig om det nære. Om sin familie og sin by. De har brug for ham. Nu mere end nogensinde.

Han børster de sidste rester af knust stearin af sine fingre. Trækker vejret dybt ind. Prøver at glemme al tvivl. Han har givet de andre unge sit ord på at lede dem til Bilbao, hvor de kan melde sig til Republikkens hær. Han har givet sit ord på at kæmpe side om side med dem. Det var ikke let, men når man først har givet sit ord, står man ved det. Det er det, der kendetegner en mand. Det er det, han har bygget sit liv og sin stolthed op omkring.

Lyset vælder ind af de mosaikklædte vinduer. Rammer hans ansigt. Det ligner ikke en tyveårig mands. Huden er allerede læderagtig af at arbejde ude i solens ubarmhjertige stråler. Hans mund har et sammenbidt og bestemt drag over sig. Som om den er bidt sammen for at forhindre tvivlen inde i ham i at slippe ud. Santiago taler ikke, med mindre han mener, det han siger. Øjnene er beslutsomme. Han ved godt, hvad han må gøre.

Han slår de massive kirkedøre op. Står et øjeblik og kigger ud over sin hjemby. Augustsolen bader den i et varmt gyldent lys. Det er det her, han skal forsvare. Ikke drømme, utopier og luftkasteller. Den fattige landsby har alt, hvad han nogensinde vil ønske sig af livet. Alt, hvad der nogensinde vil være værd at forsvare. Det handler ikke om at bevare Republikken. Det handler ikke engang om at forsvare demokratiet. Det handler om hans hjem, om hans families liv og værdighed.

Da han begynder at gå ned ad trappen kan han nærmest føle Madonnastatuens øjne mod sin ryg. Mærke den anklager ham. Beskylder ham for at forråde sin tro, sit fundament, hvis han går i kamp mod oprøret. Hvis han støtter den ugudelige Republik. Han skyder følelsen fra sig. Begraver den dybt i sit bryst. Bider tænderne sammen og fortsætter.

De andre unge fra byen kigger forventningsfulde på ham. Santiago lægger sit ansigt i de mest beslutsomme folder og nikker kort til dem. Hanker op i sin vadsæk og begynder at lede dem imod Bilbao og Republikkens rekrutteringskontorer.

Krigen

Santiago står over liget af Julen. Andre ville måske ikke kunne genkende knægten. Hans ansigt er sodet og blodigt, uniformen nærmest flået i laser. Granaten ramte tæt på deres skyttegrav. Santiago genkender ham uden problemer. Julen var den sidste fra hans hjemby. Den sidste af de håbefulde unge mænd, der forlod Baskerlandet badet i augustsolens varmes skær. Nu er han død. Ganske som de andre.

Julen. Alonso. Eduardo. Hector. Miguel. Martín. Toni. De er alle væk nu. Skudt ned. Flået fra hinanden af oprørets tyske og italienske våben. Gennemboret af bajonetter.

De fulgte ham i krig. Han havde svoret, at han ville beskytte dem. Santiago løfter uden besvær Julen op. Bærer ham væk fra slagmarken. Tårerne løber ned af hans kinder. Han græder både for Julen, for alle sine døde kammerater og for sig selv. De andre tropper i hans kompagni ser ham. De går til side. Lader ham komme igennem med de maltrakterede rester af Julen.

De har aldrig set ham sådan før. Han er deres korporal. Den, der skal lede dem i kamp. De er vandt til, at han går først. At kunne få modet tilbage ved at kigge på hans beslutsomme øjne og sammenbidte mund. Ikke denne gang. Han har søgt at gemme alle følelser væk. Kun tænke på sit hjem og på alt det, han skal beskytte. Nu vælder det hele op til overfladen. Ikke kun følelsen af svigt over at have ledt landsbyens unge mænd i døden. Som en tyr, der løber en uforsigtig mator over, rammer tre måneders uafbrudt tjeneste i krigens midte ham. Hårdt. Nådesløst.

For første gang, siden krigen begyndte, bemærker Santiago lugten af blod i luften efter et netop overståede slag. Tung, jernagtig og kvalmende. Han kigger ud over slagmarken. Ser dynger af sønderskudte lig. Nogle af dem er stadigvæk sammenviklede, med bajonetterne begravet i hinandens kroppe, til evigheden låst i deres døds kamp. Han kan ikke holde op med et græde. Hvad skal det overhovedet gøre godt for?

Santiago tænker tit på tiden efter borgerkrigen. Uanset hvem der vinder krigen, vil det kræve mange bønner og megen bod at sone alle de menneskers død. Lige nu virker det, som om alle de unge mænd på begge sider kaster deres liv væk for ingenting. Spanien vil være splittet langt ind i fremtiden. Alle de ting, som han troede ville komme efter Front Populærs valgsejr, vil forsvinde i forsøget på at genopbygge det ødelagte land. Baskerlandet vil snart blive en del af krigszonen og hans forsøg på at beskytte sit hjem og sin familie vil være forgæves.

Santiago lægger blidt Julen ned. Der er ikke tid til at give ham en kristen begravelse. Han er blot en af mange unge mænd, der vil blive kulet i massegrave, langt fra indviet jord. Santiago lukker Julens øjne. Gør korsets tegn og sender en kort bøn af sted til den hellige jomfru. Langsomt holder tårerne op. Han griber fat om korset om sin hals. Beder til alle de helgener, han nogensinde har hørt om. Beder om styrken til at kæmpe videre. Til at blive ved med at beskytte sin familie.

Han kigger ned på Julens fredfyldte ansigt. Hvis der ikke havde været krig, havde de begge været i gang med at gøre markerne klar til såning. Foråret er på vej. Han har levet ude længe nok til at kunne mærke det.

Roen begynder at vende tilbage til ham. Han tørrer de sidste tårer væk. Smiler vemodigt til Julen, der aldrig kommer til at gense Baskerlandets smukke bakker og frodige dale. Men de er der stadigvæk. De er stadigvæk værd at forsvare. Santiago skyder endnu engang de ubehagelige følelser fra sig. Vender tilbage til sin maske af beslutsomhed. Går med faste skridt tilbage til resterne af sit kompagni. De lyser op. De kan kende ham igen. Det er den korporal, de er vant til, og som de alle stoler på vil føre dem uskadte gennem selv de værste træfninger.

Han udsteder sine ordrer klart og præcist. Kampen er overstået for i dag. Livet går videre. Hans indre brænder stadigvæk af skam og svigt. Han skulle have beskyttet de unge mænd fra landsbyen bedre. Men det er ikke slut. Baskerlandet er stadigvæk frit. Hans familie er stadigvæk i sikkerhed. Der er stadigvæk nogen her i kompagniet, der har brug for ham.

Med ansigtet lagt i sine mest beslutsomme folder, griber Santiago endnu en gang korset om sin hals. Knuger det. Sværger at beskytte det, han elsker. Sværger at gøre alt hvad, der står i hans magt, for at holde sit elskede hjem fri af den tunge stank af blod og død, der følger krigen overalt.

Kærligheden

Santiago rejser sig fra sengen. Det er på tide, han går. Hans tøj ligger spredt ud over gulvet. Det kunne ikke gå hurtigt nok med at få det af, da de kom hjem til hotelværelset i nat. Han smiler ved tanken. Han har aldrig mødt en kvinde som Maria. Aldrig mødt sådan en styrke blandet med sådan en blødhed.

Han kan høre hende bevæge sig omkring i badekarret i rummet ved siden af. Han kigger ind af den halvt åbne dør. Santiago elsker blot at se på hende. Nyde hvor smuk hun er. Hvordan vandet smyger sig om hendes nøgne hud. Hvem skulle tro, at det er den samme kvinde, der er løjtnant i Republikkens hær?

Santiago blev lidt forundret første gang, han mødte hende. De fleste kvinder, der tjener i Republikkens hær er sygepassere langt fra fronten. Ikke Maria. Hun kæmper så godt som nogen mand, og soldaterne i deres kompagni respekterer hende fuldstændigt. Han smiler, imens han spænder bæltet i sine bukser. Der er mange ting ved Maria, som ikke er som ved andre kvinder. Det var det, der tiltrak ham fra start af. Det er, som om alle regler og normer bliver sat ud af kraft, når det handler om hende. Det har fascineret ham lige siden, de mødtes for første gang.

Han prøvede at slå tankerne ud af hovedet. Hun var hans overordnede. Det ville være fuldstændig forkert at gøre noget ved følelserne. Det var umuligt at stå imod. Selvfølgelig. Hun var ikke en eller anden tøs, der var imponeret over hans evner til en høstfest. Maria er noget ganske særligt. Han måtte gøre noget. Tog hendes hånd uden at sige noget. Førte hende væk fra bålet og resten af kompagniet. De faldt omfuld i græsset. Siden har hun været hans.

Maria kommer også fra Baskerlandet. Hun forstår hvorfor han er nødt til at forsvare det. Hun kæmper også for sin egn og sin slægt, ikke et fjernt ideal. Når han ligger ved siden af hende og lader sine ru hænder glide igennem hendes natsorte lokker, er han i hvile. Alle tanker om svigt og uro er borte.

Hans øjne fanger en lap papir på bordet ved badekarret. Øjnene bliver knebet sammen til vrede sprækker. Et digt. Uden tvivl fra Marc. Santiago mærker, hvordan han bliver kold. Følelserne vælder op i ham. Marc! Marias anden elsker. Han skiftevis knytter og løsner hænderne. Kigger rundt i hotelværelset efter noget at lade sine følelser gå ud over.

Marc er deres kompagnis politiske officer. Frivillig i Den Internationale Brigade. Han er rejst hele vejen fra Danmark for at hjælpe med at forsvare Republikken og det spirende spanske demokrati. Marc tror på alle luftkastellerne om fremtidens samfund. Kæmper for en drøm.

Santiago står et kort øjeblik med en vase i hånden. Sætter den ned igen. Maria må ikke se ham sådan her. Han skynder sig at tage sin uniformsjakke på og løber ud af døren. Væk fra Maria. Væk fra papiret med digtet. Med de smukke ord som forfører Maria. Som tager hende væk fra ham. Som siger alt det, han føler ved at se på hende, men som han kun kan ønske sig at kunne sætte ord på.

Han tramper ned gennem gangen på hotellet. Hvis han bare kunne møde Marc nu, så ville der ikke være meget tilbage af den rigmandsknægt. Santiago stopper op. Han ved godt, han lyver for sig selv. Marc er... Marc er hans ven. Hvordan

kan Santiago bebrejde ham, at han er faldet for Maria? Sandheden er, at Marc er mange af de ting, Santiago ville ønske, han selv var. Veltalende. Charmende. Poetisk. Marc har været villig til at rejse det halve Europa igennem for at forsvare et land, han ikke bor i. Santiago bliver helt flov. Han er heldig, at der er folk som Marc, der kan se ud over deres egen næsetip og vil hjælpe med at forsvare hans hjem.

Santiago synker sammen i en stol i foyeren. Mærker vreden ebbe fuldstændig ud. Mærker, hvordan den bliver afløst af en umulig længsel. En længsel efter Maria. Efter at tage hende med hjem til Baskerlandet og gifte sig med hende i den lille landsbykirke på bakketoppen.

Han ved, det er umuligt. Maria vil aldrig give afkald på Marc. Han må acceptere det. Acceptere, at han er nødt til at dele kvinden, han elsker, med en anden mand. Selvom han ved det er forkert. Selvom det går imod alt, hvad han nogensinde har lært og troet på. Hver eneste nat drømmer han om at have Maria for sig selv. Hver eneste dag er han nødt til at acceptere, at hun også vil have Marc.

I Santiagos bryst brænder følelserne for Maria. Trangen til at have hende for sig selv. Men han låser dem inde. Prøver at glæde sig over det han har. At han trods alt er sammen med hende. Han behøver hende. Tanken om slet ikke at have hende er uudholdelig.

Indtil videre bliver de brændende følelser i hans bryst.

Velkommen til Guernica

Din rolle i scenariet er lidt anderledes, end det sædvanligt ses. Du og en af de andre spillere kommer til at have større indflydelse over fortællingen end normalt. I skal være med til at forme scenariets historie.

For at kunne gøre det, har I brug for to ting. Information og motivation. Sørg for at læse dette ark godt igennem, og snak med din spil-leder om, hvordan I rent praktisk får gjort tingene. Sørg for at have alting på plads, inden I starter med at spille. Hvis du ikke føler dig i stand til at spille denne medskabende rolle, så snak med spil-lederen om det, så I kan finde en løsning.

Virkemidler

Scenariet har ikke særlig mange faste scener. Til gengæld har den en masse potentielle og valgfrie scener. Det er her, du kommer ind. Du skal sætte disse scener. Enten med hjælp fra spil-lederen eller ved egen kraft.

Før hver af de fire akter får du udleveret et ark med forskellige scener, som du kan bringe i spil. Du skal ikke bringe alle scenerne i spil, men bring så mange eller så få i spil, som der skal til for at påvirke fortællingen sådan, som du gerne vil.

Dit mål er at drage fortællingen i en bestemt retning. Du er så at sige den ene pol i et batteri, og den anden handlingsstyrende spiller er den modsatte pol. Din pol er **Varme**, som er forklaret nedenfor. Du skal altså søge at bringe de scener og andre ting i spil, som bedst trækker fortællingen over mod Varme. Selvfølgelig er mange af de scener, du har til rådighed specielt skabt med henblik på at trække fortællingen i din retning.

Dette er dog ikke en konkurrence. Det handler om at skabe en så god fortælling som muligt. Derfor er det ikke din opgave at ødelægge eller sabotere de ting, som den anden handlingsstyrende spiller eller spil-lederen sætter i gang. Du skal blot forsøge at bringe en ny scene i spil, som både bidrager troværdigt til fortællingen, og som trækker den i din retning.

Fortællinger

Guernica har to fortællinger. Den indre og den ydre.

Den indre er de tre hovedpersoners trekantsdrama. Marc og Santiago er begge forelsket i Maria, der ikke kan bestemme sig for, hvem hun vil have og derfor har et forhold med dem begge. De er klar over dette og respekterer også deres rival, men ønsker at de kunne have Maria for sig selv.

Den ydre fortælling er krigen. Alle tre hovedpersoner er soldater og tror på den sag, de kæmper for. Den ydre fortælling handler om krigens gru og nådesløshed, overfor den sag man kæmper for. Er det værd at slå ihjel for det, man tror på? Og hvor meget tror man egentlig på det?

Du skal påvirke begge disse fortællinger.

Roller

Ud over de forskellige scener og elementer, du kan bringe i spil i hver akt, har du også en rolle. Der er tale om en vigtig birolle, som er positioneret så du kan spille den troværdigt og samtidig trække fortællingen i retning af din pol. Din rolle skifter fra akt til akt, men de er alle tematisk bundet til **Varme**.

Varme

Varme er plus. Når fortællingen trækkes mod denne pol bliver hovedpersonerne følelsesfulde, handlende, troende. De kaster sig helhjertet ind i både krigen og kærligheden, elsker uhæmmet og kæmper uhæmmet, uden at tænke på konsekvenserne.

De har tillid til hinanden. De tror på, at deres komplicerede forhold kan lykkes, at kærligheden er værd at satse på. De tror på Republikken, tror på, at krigen er nødvendig for at skabe et bedre samfund, for at befri landet for oprøret, der vil slavebinde Spanien efter de få års frihed. De tror på, at målet helliger midlerne, at man er nødt til at slå ihjel for det, man tror på.

Du skal give karaktererne grund til at tro på deres kærlighed. Give dem mulighed for at fordybe sig i hinanden og det, der binder dem sammen, i stedet for det, der skiller dem ad. Samtidig skal du underbygge deres tro på den sag, de kæmper for, og deres tro på at et frit Spanien er lige om hjørnet. Du skal også overbevise karaktererne om, at når de nogen gange må gå på kompromis med deres moral, både inden for krigen og kærligheden, er det med god grund.

Stilhed

Nu burde du være udstyret til at spille din rolle som medskaber af fortællingen. Spil-lederen er der naturligvis for at hjælpe dig, svare på dine spørgsmål og sørge for, at du føler dig tryk ved din rolle.

Inden I begynder, er der en sidste ting, jeg vil bede dig om. Husk på at hovedpersonerne er fortællingens midte. Giv dem plads til at spille rollespil. Også selvom du gerne vil haste ind til en ny scene, der kan trække fortællingen mod din pol. Brug tiden på at planlægge hvilke scener, du gerne vil bruge senere i akten, og nyd at se hovedpersonerne spille rollespil.

Velkommen til Guernica

Din rolle i scenariet er lidt anderledes, end det sædvanligt ses. Du og en af de andre spillere kommer til at have større indflydelse over fortællingen end normalt. I skal være med til at forme scenariets historie.

For at kunne gøre det, har I brug for to ting. Information og motivation. Sørg for at læse dette ark godt igennem, og snak med din spil-leder om, hvordan I rent praktisk får gjort tingene. Sørg for at have alting på plads, inden I starter med at spille. Hvis du ikke føler dig i stand til at spille denne medskabende rolle, så snak med spil-lederen om det, så I kan finde en løsning.

Virkemidler

Scenariet har ikke særlig mange faste scener. Til gengæld har den en masse potentielle og valgfrie scener. Det er her, du kommer ind. Du skal sætte disse scener. Enten med hjælp fra spil-lederen eller ved egen kraft.

Før hver af de fire akter får du udleveret et ark med forskellige scener, som du kan bringe i spil. Du skal ikke bringe alle scenerne i spil, men bring så mange eller så få i spil, som der skal til for at påvirke fortællingen sådan, som du gerne vil.

Dit mål er at drage fortællingen i en bestemt retning. Du er så at sige den ene pol i et batteri, og den anden handlingsstyrende spiller er den modsatte pol. Din pol er **Kulde**, som er forklaret nedenfor. Du skal altså søge at bringe de scener og andre ting i spil, som bedst trækker fortællingen over mod kulde. Selvfølgelig er mange af de scener, du har til rådighed specielt skabt med henblik på at trække fortællingen i din retning.

Dette er dog ikke en konkurrence. Det handler om at skabe en så god fortælling som muligt. Derfor er det ikke din opgave at ødelægge eller sabotere de ting, som den anden handlingsstyrende spiller eller spil-lederen sætter i gang. Du skal blot forsøge at bringe en ny scene i spil, som både bidrager troværdigt til fortællingen, og som trækker den i din retning.

Fortællinger

Guernica har to fortællinger. Den indre og den ydre.

Den indre er de tre hovedpersoners trekantsdrama. Marc og Santiago er begge forlovet i Maria, der ikke kan bestemme sig for, hvem hun vil have og derfor har et forhold med dem begge. De er klar over dette og respekterer også deres rival, men ønsker at de kunne have Maria for sig selv.

Den ydre fortælling er krigen. Alle tre hovedpersoner er soldater og tror på den sag, de kæmper for. Den ydre fortælling handler om krigens gru og nådesløshed, overfor den sag man kæmper for. Er det værd at slå ihjel for det, man tror på? Og hvor meget tror man egentlig på det?

Du skal påvirke begge disse fortællinger.

Roller

Ud over de forskellige scener og elementer, du kan bringe i spil i hver akt, har du også en rolle. Der er tale om en vigtig birolle, som er positioneret så du kan spille den troværdigt og samtidig trække fortællingen i retning af din pol. Din rolle skifter fra akt til akt, men de er alle tematisk bundet til **Kulde**.

Kulde

Kulde er minus. Når fortællingen trækkes imod denne pol, bliver karaktererne kolde, ligeglade, ugidelige og hårde. De mister både troen på deres kærlighed og på den sag, de kæmper for. De ønsker sig væk fra Spaniens blodige skyttegrave, ønsker at lade Republikken og tanken om et frit Spanien sejle sin egen sø. De fjerner sig fra hinanden; tror ikke længere på, at der kan komme noget godt ud af hverken deres kærlighed eller deres venskab.

Men Kulden er også omtanke. Det er, når de sætter spørgsmålstegn ved de gerninger, der bliver udført i Republikkens og fremtidens navn. Når de mister troen på deres sag, fordi sagen måske ikke er så retfærdig, når det kommer til stykket. Eller fordi målet ikke nødvendigvis helliger midlerne. Kulde er, når deres kærlighedsforholds umulige karakter træder allermest frem. Når de tvivler på, om kærligheden er alle omkostningerne værd, når den skal deles med mere end en.

Du skal søge at så tvivl om hovedpersonernes kærlighed til hinanden. Enten ved at isolere dem og splitte dem op, eller ved at afsløre deres forholds usikkerhed og mangel på fremtid. Samtidig skal du teste hovedpersonernes tro på den sag, de kæmper for; tvinge dem til at se selv de mest ubehagelige konsekvenser i øjnene. Måske endda underminere deres tro på, at det de kæmper for, nogensinde kan lykkes.

Stilhed

Nu burde du være udstyret til at spille din rolle som medskaber af fortællingen. Spil-lederen er der naturligvis for at hjælpe dig, svare på dine spørgsmål og sørge for, at du føler dig tryk ved din rolle.

Inden I begynder, er der en sidste ting, jeg vil bede dig om. Husk på at hovedpersonerne er fortællingens midte. Giv dem plads til at spille rollespil. Også selvom du gerne vil haste ind til en ny scene, der kan trække fortællingen mod din pol. Brug tiden på at planlægge hvilke scener, du gerne vil bruge senere i akten, og nyd at se hovedpersonerne spille rollespil.

Robert Janetty

Kulde Akt 1 og 2

Robert tager en slurk af drinken. Smagen af anis breder sig varmt gennem hans krop. Han sukker og kigger på det tomme stykke papir i skrivemaskinen. Snart vil det være fyldt med endnu en beretning fra fronten. En fortælling om død og ødelæggelse, som kan få de amerikanske læsere til at kløjes i deres morgenkaffe. Hvorefter de lægger avisen fra sig og glemmer alt om artiklen og krigen.

Robert ville også gerne glemme. Glemme alle de rædsler, han har set i sine tyve år som krigskorrespondent. Søndersprængte kroppe spredt ud over en slagmark, som legetøjssoldater, trampet i stykker af et hidsigt barn. Det dumpe drøn fra kanonerne, der synes at få selv jorden til at skælve i angst. Blodige skrigende mænd, der kravler rundt blandt hinanden og hugger i blinde med bajonetter, længe efter deres fjender er døde.

Han griner hånligt af sig selv. Fjols. Gamle sentimentale fjols. Endnu et drag af drinken sender den varme bedøvende anissmag ud i kroppen igen. Det hjælper ham til at koncentrere sig om papiret foran sig.

Han har jo prøvet at glemme. Rejste hjem til St. Louis. Hjem til Mary-Ann. Han prøvede at skrive for den lokale avis. Prøvede at leve det stille forstadsliv.

Et halvt år efter var han i Indien for at dække en opstand blandt sikherne. Krigen havde mærket ham for dybt. Han kunne ikke glemme den.

Ikke engang vende den ryggen. Ligegyldigt, hvad han gjorde, var Krigen og døden i hans tanker og hans drømme.

Artiklen begynder at tage form. Det er rutine. Han har skrevet hundredvis af dem før. Han startede som korrespondent under Den Store Krig og har siden været udsendt i over tyve forskellige konflikter; ofte ubetydelige grænsekrige mellem kolonier. Ikke at han skelner mellem dem. Alle krige ligner hinanden. Grusomme. Meningsløse. Mærker for evigt alle, de rammer. Nogen bliver måske startet med gode intentioner, men så snart krigen sættes i gang forsvinder moralen. Mennesket står tilbage, berøvet alle civilisationens smykker, overgivet til sin essens: Grusomt, hævngherrigt, nådesløst, foragteligt. Krigen afslører dyret i mennesket.

Så vidt Robert ved, venter Mary-Ann derhjemme. Stakkels tøs. Hun mødte ham før han mødte Krigen. Før han ændrede sig.

Robert rejser sig op. Står foran spejlet og mønstrer sig selv. Han er stadigvæk flot. Stadigvæk viril. Han skyder kæben frem, så den løse hud under hagen strammes ind. Han kan stadigvæk måle sig med de knægte, aviserne sender ud som korrespondenter nu. Han får historierne før dem. Han kommer tættere på fronten end dem. Får bedre og mere chokerende billeder end dem. Han smiler grumt til det hårde ansigt i spejlet.

Drømmene og bagtankerne forsvinder i et øjeblik, for han er stadigvæk den bedste rapportør, der nogensinde har dækket en krig. Han tømmer glasset og sætter sig ned igen.

Artiklen er færdig. Robert kigger over mod sin seng. Nej. Han er ikke klar til at møde drømmene endnu. Han må ud. Ned til Chueca-kvarteret, med alle dets natklubber og varieteer. Pigerne dernede elsker ham. Hans amerikanske accent. Hans selvsikre maskuline facade. De kender ikke til drømmene. Han fortæller dem om sine oplevelser, fortæller om alle de gange han har været i fare, set døden i øjnene, for at kunne skaffe en historie. Drømmene bliver nemmere at holde på afstand, når man ikke sover alene.

Amerikansk journalist. Er midt i fyrrerne, men ser stadigvæk ung ud. Garvet krigskorrespondent, der er blevet kynisk af sit job. Robert opretholder en machofacade, men er syg langt ind i sjælen af alt det død han har set. Han er blevet for hård og mærket til at kunne have andre jobs. Samtidig har han stadigvæk stor professionel stolthed og bryster sig af at levere langt bedre artikler end sine yngre kolleger. Men drømmene kommer stadigvæk, selvom han søger at holde dem på afstand med pral, alkohol og kvinder.

Fernando Garcia Cueller

Varme Akt 1

Fernando går endnu en runde. Han ved at godt, at der ikke er mere at gøre. At forsvarsværkerne er så stærke som muligt allerede. Han nikker til vagtposterne. De er også så klar, som de nogensinde vil blive. Han flytter på en sandsæk. Retter lidt på et maskingeværs placering. Ikke at det betyder noget. Bag den truende bakkekam venter oprørernes soldater. Dobbelt så mange som hans eget kompagni og langt bedre bevæbnet.

Fascisternes morterer har bearbejdet deres stillinger hele dagen. Fra tid til anden bliver himlen formørket af tyske *Stuka*-bombefly. Nogle af hans soldater skriger i smerte, da bombernes hvidglødende metal flår sig ind i deres kød. Fernando ænser det næsten ikke længere. Han har været i denne situation så mange gange før. Instinkterne tager over. Han dirigerer sygehjælperne over for at tage sig af de sårede og fortsætter uanfægtet sin runde.

Fernando sukker. Så er det altså sådan her, det ender. Efter at have tjent landet i mere end 25 år, skal han dø på en skråning i det nordlige Spanien, for at forsvare en Republik som han ikke tror på?

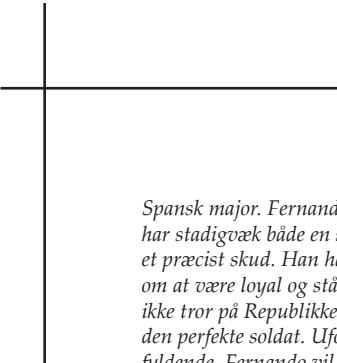
Han er af den gamle garde. Har tjent to forskellige konger. Kæmpet i Marokko og Guinea. Han bryder sig ikke om forandringer. Republikken har skabt mere ondt end godt. Den sociale uro og lovløshed var ikke så stærk under monarkiet.

Men han er major i Republikkens hær. Han har svoret en ed på at ville kæmpe til døden for den. Han har fået en ordre om at holde sin position. Det er, hvad han må gøre. Hvis man ikke står ved sit ord, mister man sin integritet. Mister man sin integritet, mister man sin ære. At miste sin ære er en skæbne værre end døden.

Fernando kan ikke forestille sig en mere passende slutning. Da han blev 50 truede de med at sætte ham bag et skrivebord. De sagde, han var blevet for gammel til at slås. Så kom borgerkrigen og mange officerer gik over på oprørernes side. Men ikke Fernando. Han stod ved sin ed.

Han var en af de få officerer tilbage i Republikkens hær, der rent faktisk havde været i kamp. Selvfølgelig kunne de ikke lade ham sidde bag et skrivebord. Nu får han muligheden for at dø som alle gode officerer bør. I spidsen for sine mænd. I kamp. Selvom han ikke tror på Republikken, får han alligevel lov til at dø for noget, han tror på. Han skal dø for sin ære, sit ord og sin troskab. Det er den mest værdige død, man kan tænke sig.

Nogle soldater, der ikke har vagttjeneste lige nu, sidder og spiller kort. De springer og gør honnør, da han går forbi. Stakkels knægte. De ser på ham med næsten næsegrus beundring. De ved, at han vil lede dem fra fronten. At han aldrig sparer sig selv på sine mænds bekostning. De ville gå i døden for ham. Fernando smiler fraværende og nikker til dem. Mange af dem skal nok få deres ønske opfyldt indenfor nogle timer. Måske er det lige tidligt nok for mange af dem. Men som han går videre på sin runde, sværger Fernando, at han skal gøre alt, for at deres død kan blive så ærefuld som muligt.



Spansk major. Fernando er lidt oppe i årene, men har stadigvæk både en skarp taktisk tankegang og et præcist skud. Han har bygget hele sit liv op om at være loyal og stå ved sit ord. Selvom han ikke tror på Republikken, er han tæt på at være den perfekte soldat. Uforfærdet og ubøjeligt pligttopfyldende. Fernando vil hellere dø end at miste sin ære, og den ærefulde død, vil være den perfekte afslutning for ham. Han indgyder sine tropper mod, når han leder dem ved sit eksempel.

Consuela Rodriguez

Varme Akt 2

Den unge russiske officer hvirvler Consuela rundt og rundt på det godt fyldte dansegulv. Hans øjne søger hendes, og hun gengælder hans blik med en intensitet, der får ham til rødme og slå blikket ned.

Hun glider drillende ud af officerens greb og hopper adræt op på det nærmeste bord. De mænd, der sidder ved det og spiller black jack, kigger forventningsfulde på hende. De ved, at der skal ske noget ekstraordinært. Det gør der altid omkring hende. Man kan altid komme på *La Playa del Coco* og glemme alt det, der tynger en. Glemme alt om krigens gru og dødens greb om landet.

Consuela er stolt af at gøre sit for Republikken. Selvom hendes natklub officielt set er forbudt. Selvfølgelig tjener hun godt på de luksuriøse og dekadente fester, men samtidig ved hun, at soldaterne har brug for adspredelse efter måneder ved fronten. Brug for at være et sted, hvor det kun handler om nuet, og hvor nuet er så fyldt med glæde som muligt.

Hun hæver glasset med den fineste franske champagne. Siger et par ord som velkomst til aftenens fest. Alle klapper og hujer. Pludselig griber trangen til at danse hende. Hun formeligt kaster sig ned i armene på endnu ung russisk officer og begynder at danse. Snart er hele *La Playa del Coco's* dansegulv fyldt med dansende par.

Her stopper festen aldrig. Champagnen flyder. Den fineste kaviar kommer ind fra Rusland. Alt sammen transporteret ind i kasser, der burde have indeholdt ammunition. Man kan få alt, hvad hjertet begærer her. Næsten alt. Selvom Consuela er steget op til toppen af Madrids sociale liv, mangler der stadigvæk en ting. Fernando. Consuelas øjne, der indtil nu har fastholdt officerens, bliver fjerne.

Hun mødte ham, da hun var en ung og håbefuld skuespillerinde. Han var officer. Modig, rank og smuk. Gift, uopnåelig og uimodståelig. Da han endelig forbarmede sig over hendes tilbedelse af ham, slog det gnister som intet andet. De elskede, så tiden stod stille. Men til sidst indhentede tiden dem. Krigen begyndte. Fernando måtte rejse mod fronten. Consuela blev alene tilbage i Madrid.

Selvom hun savner ham, tænker hun aldrig tilbage på ham med andet end en vemodig glæde. Den kærlighed de delte, kan ingen tage fra hende. De følelser, der fik verden til at forsvinde omkring dem var ægte. Deres øjeblikke var smukkere, end hvad noget menneske normalt oplever. Deres kærlighed var værd at ofre alt for, for blot at opleve den i en kort stund.

Hun er tilbage i øjeblikket. Fanger officerens øjne igen og danser videre med ham. Endnu engang er øjeblikket det eneste, der eksisterer for hende.

Spansk diva, der holder hof i det belejrede Madrid, hvor hun driver en natklub. Consuela var en usuccesfuld filmskuespiller før krigen, men nu er hun dronning af Madrids natteliv. Til hendes fester glemmer alle, at oprørerne dagligt bombarderer byen og giver sig i stedet hen til nuet uden bagtanker. Consuela er selv symbolet på dette, som hun hvirvler sig rundt i sine impulsers dans.

Pablo Orbaiz Guerrero

Kulde Akt 3

Generalen overfor Pablo smiler bredt og tilbyder ham et glas whisky. Det er åbenbart en vigtig mission. Pablo skal føre en lille gruppe soldater bag fjendens linier for at sprænge en bro i luften for at bane vejen for en offensiv. Generalens russiske accent skurrer i hans ører. Hvorfor vil alle disse udlændinge kæmpe for Spaniens frihed? De taler om broderskab og fremtidens samfund, om hvor vigtigt, det er at besejre fascismen her, inden den spreder sig. Store ord fra mænd bag skriveborde, der sender indfødte spaniere i døden for luftkasteller og tomme idealer.

Pablo går ud af generalens kontor. Han ryster på hovedet. Tror generalerne virkelig på de ting, de fortæller deres underordnede? Tror de virkelig, denne offensiv kommer til at forandre det mindste i krigens forløb?

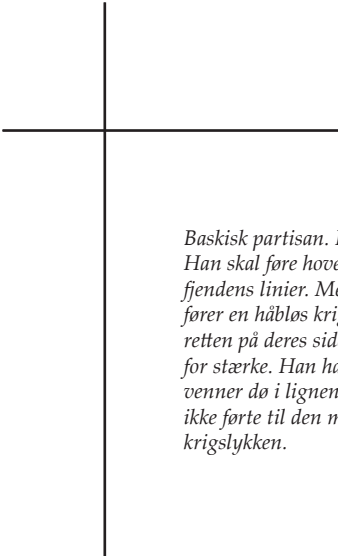
Det er præcis det samme, de har fortalt ham, før hver eneste af hans tidligere missioner. Denne gang er det vigtigt. Denne gang får vi ramt på oprørerne. Denne gang ender det godt. Det er endt på samme måde hver gang. Status quo. Måske har missionen lykkedes, måske ikke. Måske er de kommet uskadt gennem fjendens linier, måske ikke. Men uanset hvad, er krigen gået uforandret videre. Oprørerne vinder stadigvæk terræn, og det frie Spanien, han så inderligt ønskede at forsvare, da krigen begyndte, virker fjernere og fjernere.

Det eneste, de gør, er at udskyde det uundgåelige. Oprørerne vil vinde, og Spanien vil blive et diktatur, på samme måde som det er sket i Tyskland og Italien.

Pablo knytter hænderne. Han bliver så rasende. Både på generalerne, der bliver ved med at tale om den kommende sejr, når alle kan se, at den aldrig kommer, og på de oprørere, der langsomt men sikkert knuser den drøm, som han engang havde. En drøm han har set sine venner dø for, skudt ned på missioner, der alle startede med store ord om at vende krigslykken, men endte med at løbe ud i sandet.

Francisco. Ismael. Gaizka. Luis med det lyse hår og det barnlige smil. De troede alle på det samme, som Pablo gjorde engang. Fremtiden. Ikke de russiske generalers utopiske socialist-paradis. Blot et land, hvor man ikke lever på de rige jordejeres nåde. De er væk nu. Ganske som drømmen. Sprængt i småstykker af granater. Hakket ned med bajonetter.

Pablo flakker forvildet om i Madrids gader. Byen er skræmmende for en simpel baskisk fisker. Han har altid følt sig mest hjemme i den nordspanske kratskov. Han kender hver eneste gemmested, hver eneste flugtrute i den. Men det er ikke byens menneskehav, der går denne perfekte partisan på. Det er tanken om endnu en mission, der ikke fører andet end død med sig. Pablo frygter ikke døden, men det bliver mere og mere absurd at dø for en sag, der allerede er tabt.



Baskisk partisan. I starten af tyverne. Han skal føre hovedpersonerne bag fjendens linier. Mener at republikken fører en håbløs krig, selvom de har retten på deres side; oprørerne er alt for stærke. Han har set mange af sine venner dø i lignende missioner, der ikke førte til den mindste fremgang i krigslykken.

Sergei Gabulov

Varme Akt 3

Sergei tjekker sin oppakning igen. Sprængstof. Tændsatser. Detonator. Kabel. Tændstikker. Det er der alt sammen. Han er klar. Endelig.

Her er samme elektricitet i luften som i efteråret 1917. Det var dengang det russiske folk rejste sig og fjernede den undertrykkende zar og hele hans rædselsregime. Den samme følelse af, at verden er ved at ændre sig, og at man med en enkelt handling kan skubbe historien i den rigtige retning.

Det er derfor, han er her. Alle timerne på skolebænken for at lære spansk. Alle de træningstimer han har fået i brugen af sprængstof og sabotage bag fjendens linier. De har bare været forberedelse. Når han sank sammen ved siden af Anna og nærmest bevimedede af træthed efter ti timer på stålværket og seks timers træning og sprogstudie, følte han sig lykkelig. Lykkelig for at være med til at ændre historiens gang.

Anna. Han savner hende. Savner hendes sammenbidte styrke. Savner deres samarbejde. Han håber, hun har fundet en anden. At hun kommer videre og får det barn, som hun gerne ville have. Hvorfor skulle han ønske at holde på hende? Hun er ikke hans ejendom. Romantisk kærlighed er en vestlig opfindelse, der ikke har noget at gøre med virkeligheden.

Sergei tjekker sin oppakning igen. Han kan næsten ikke vente til det bliver morgen. Er alt for spændt på missionen. Ind bag fjendens linier for at sprænge en bro og berede vejen for en

offensiv fra Republikken, der skal feje oprørerne væk og være første skridt på vejen til et socialistisk Spanien.

Spanien. Dette sælsomme land, langt fra Moskvas arbejdsomme menneskemylder. Landet, som han selv og tusindvis af andre frivillige sætter deres liv på spil for at befri. Der er noget magisk over den kraft, der er i et folks vilje til at blive sine egne herrer og ikke pengemændenes slaver.

Sovjetunionen klarer sig nok uden ham. Kammerat Stalins femårsplaner er ved at få landet på fode igen og give det en moderne industri efter de mange års vanrøgt fra zaren og hans kumpaner. Selvfølgelig er der tilbageslag. Men Politbureauet gør noget ved dem. Handler. Iværksætter planer. Optrævler netværk og straffer forrædere. De sidder ikke bare med hænderne i skødet og lader verden ryge ud af kurs. De gør noget for ændre historien.

Han jonglerer overgivent med et par tændsatser. Nu kan han endelig slå et slag for en bedre verden. Han var blot en knægt på seksten år, da revolutionen fejede gennem Rusland, så han så ikke meget kamp. Godt nok fik han lov til at løbe med beskeder gennem de blodige gader, men det var ikke nok. Nu er han endelig med, der hvor det sker.

Med hjertet dunkende af spænding falder han endelig i søvn.



Sovjetisk sprængstofekspert. Er midt i trediveerne. Han skal hjælpe hovedpersonerne med at sprænge broen i luften. Var med i den russiske revolution i 1917 og tror stadigvæk fuldt og fast på sagen. Sergei kan nemt blive dumdristig, fordi han ved, at han kæmper for noget større end ham selv. Tvivl og usikkerhed er ukendte begreber for ham.

Fabio Manfredini

Kulde Akt 4

år eftermiddagssolen rammer hustagene i Guernica, glimter de som guld. Synd at alle folk er for travlt optaget til at nyde det. Næsten alle. Ikke Fabio. Han sidder skødesløst henslængt i en stol på borgmesterens veranda. Et glas rødvin foran ham, som han engang imellem tager en doven tår af.

Det her er næsten for godt til at være sandt. Alle i byen købte med det samme hans historie om at være deserteret fra de italienske tropper, fordi han ikke kunne udholde deres grusomheder mod civilbefolkningen længere. Det er heller ikke helt løgn. Han har altid været en løgner, en tyv og en charlatan, man aldrig en morder.

Fabio griner for sig selv. Det var faktisk hans fuserier, der tvang ham til at melde sig til hæren og blive sendt til Spanien for at kæmpe for fascismen. Jorden brændte under ham i Italien. For mange forsmåede kvinde, rasende hanrejer, utilfredse købere af hælervarer og usamarbejdsvillige ågerkarle.

Han burde egentlig flygte. Hans mission er så godt som udført. Han har samlet de oplysninger, han skal. Som så mange gange før bør han forsvinde som en tyv om natten, vende tilbage til den italienske lejr og blive sendt ud på en ny mission bag fjendens linier.

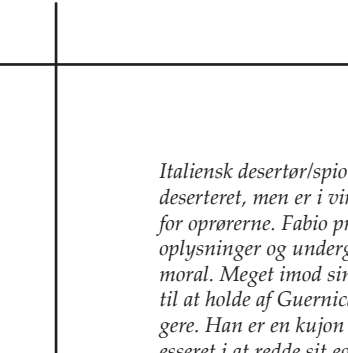
Men jo længere han bliver i Guernica, jo mere begynder han at tro på sin egen historie om at være deserter. Her er så dejligt. Så fredeligt. Måske lidt for småt til hans format. Det ville ikke være noget problem for ham at charmere en af de mange kvinder, der har mistet deres mand i borgerkrigen og leve af hende, indtil han kan komme videre, enten til Madrid eller helt ud af Spanien.

Han rives ud af sine dagdrømme af en dump eksplosion bag horisonten. Han giver et spjæt og vælter vinen. Hvad fanden tænker han på? Fronten er ikke langt væk. Straffen for at desertere er døden. Der er en grund til at han blev sendt ind for at spionere. Der skal ske noget med Guernica. Snart. Han har skudt den hen. Nydt at være væk fra fronten. Glemte at krigen vil have ham tilbage.

I det gyldne lys sidder Fabio et kort øjeblik lammet af den mest nøgne frygt, man kan forestille sig. Frygten for sit eget liv.

Han må gøre, som han har fået ordre til. Lade missionen fortsætte, til han kan slippe ubemærket væk. Prøve at nedbryde indbyggernes moral, få dem til at glemme alt om at forsvare sig. Lulle dem ind i en falsk tryghedsfornemmelse eller få dem til tro at fascisternes hær er for stærk til at kæmpe imod. Fabio sukker. Folk i byen er begyndt at stole på ham. Holde af ham. Og han må indrømme, at han også er begyndt at holde af dem og deres smukke by.

Han virrer med hovedet, som for at få alle de forkerte tanker til at lette. Glemme alle sine drømme og kun lade frygten og overlevelsedriften være tilbage. Hans ansigt fortrækker sig i hans mest indsmigrende og tillidsvækkende smil. Han må videre med missionen. Hellere dem end ham, fortæller han sig selv. Godt nok er han ikke morder, men han er heller ikke en tåbe.



Italiensk deserter/spion. Foregiver at være deserteret, men er i virkeligheden spion for oprørerne. Fabio prøver både at samle oplysninger og undergrave indbyggernes moral. Meget imod sin vilje er han kommet til at holde af Guernica og dens indbyggere. Han er en kujon og er mest interesseret i at redde sit eget skind.

Mikel Agirretxa

Varme Akt 4

Hun kommer hjem. Maria kommer hjem. Mikel ved næsten ikke, hvilket ben han skal stå på. Fårehyrdens søn Daniel kom tidligere væltende ind på hans kontor, så oprevet at han var ved at vælte den flaske med brændevin, som Mikel plejer at byde sine gæster af. Han havde mødt hende i bjergene udenfor byen, og hun var på vej til Guernica.

Mikel åbner flasken med brændevin og tager sig et glas. Han plejer ikke at drikke alene, men dette er en særlig lejlighed. Det føles som langt mere end et år, hun har været væk. Hans øjsten. Han eneste datter.

Han burde have forudset, at hun ville tage af sted for at kæmpe for Republikken. Han havde forbudt det, men Maria havde allerede bestemt sig. Mikel kunne ikke engang afholde hende fra at hoppe i sengen da, hun var lille. Han smiler vemodigt ved mindet.

De fik ikke sagt ordentligt farvel, da hun tog afsted; men alligevel har han aldrig været bange. Havde han været 20 år yngre og ikke haft hvervet som borgmester at tænke på, var han også taget af sted. Desuden klarer Maria sig altid ud af problemer. Hendes to brødre, der begge kæmper ved Zaragoza, bekymrer ham mere. De har ikke Marias evne til at ordne umulige situationer med et smil på læben.

Havde Marias mor stadigvæk været i live, ville hun have leet af ham. Af hans forsøg på at kontrollere, hvad Maria skal gøre og ikke gøre. Af at han stadigvæk forsøger at beskytte hende imod verden, når han udmærket ved, at hun er langt bedre til at klare sig end han selv. At lige meget, hvilke vanvittige foretagende hun har kastet sig ud i, har hun altid vidst præcis, hvad hun gør.

Men han prøver stadigvæk at beskytte hende. Præge hende i den rigtige retning. Derfor vil han også prøve at overtale hende til at slå sig til ro i Guernica, måske finde en god mand og blive gift. Mikel glæder sig til at blive morfar. Han ved udmærket at hun bare vil smile sit gavtyvesmil, kysse ham på kinden og derefter gøre præcis, hvad der passer hende.

Mens han tænker på sin datter, kigger Mikel ud over Guernica. Solen er ved at gå ned over hustagene, og byen er fyldt med et varmt skær af forår. Han elsker byen. Hans by. Hans families by. Agirretxa-familien har været borgmestre i snart halvtreds år.

Det er det her, det handler om. Det ved han. Det er derfor, Maria og hans sønner måtte drage i krig. Ikke for idealer, hæder og drømme. Men for deres hjem. For at beskytte det nære og velkendte mod farer udefra. Men dette udefra kommer bestandigt tættere og tættere på. Han kan høre eksplosionerne i det fjerne. Fronten er blot tyve kilometer fra Guernica. De kan ikke leve i tryghed meget længere. En måned, et halvt år, måske to år. En dag kommer fronten til Guernica. Og når den gør, vil han være klar til at forsvare sin og sin slægts by.

Mikel tager endnu et glas brændevin. Jager de dystre tanker om krig og død på flugt. Det er ude i fremtiden. Det, der tæller nu, er at hans datter vender hjem, og han skal forberede hendes velkomst.

Guernicas borgmester og Marias far. Vil gerne have at Maria bliver i byen og slår sig til ro. Regner med at blive taget med på råd, hvis Maria skal have en mand. Mikel ved dog også godt, at hun gør hvad der passer hende og slipper af sted med det. Bykonge. Hans familie har regeret Guernica i flere generationer, og han er klar til at forsvare sin by og sit folk med næb og klør.

Virkemidler - Varme første akt

Akten foregår i skyttegraven, hvor hovedpersonerne venter på, at fjenden skal angribe dem. Den handler om krigen, om at kæmpe for det, man tror på. Desuden får hovedpersonerne mulighed for at etablere deres forhold.

Scener

Dette er decidede scener, du kan sætte ind i fortællingen, eventuelt med hjælp fra spil-lederen. Hvis scenen indeholder en biperson, anbefaler jeg at spil-lederen spiller den, med mindre du virkelig gerne vil.

- En af soldaterne fra deres kompagni bliver hårdt såret af en granat. Han er afklaret og beder dem kæmpe videre.
- Maria og enten Santiago eller Marc bliver sendt ud på rekonoscering. De er alene sammen. Måske møder de en fascistisk patrulje.
- Marc har sat sig et afsides sted for skrive et digt eller et brev hjem. Måske overrasker Santiago eller Maria ham.
- En soldat fra Den Internationale Brigade vil gerne skrive et brev hjem. Han er analfabet og beder Marc om hjælp.
- En baskisk soldat genkender Maria og Santiagos accent. Han snakker med dem om deres smukke hjemegn, og hvor vigtigt det er at beskytte den.

Hændelser

Dette er lidt mindre ting. Ofte information, som du kan introducere i fortællingen eller en lille ting, der sker, som hovedpersonerne ikke kan gøre det store ved.

- Der kommer en meddelelse fra generalstaben, om at der er forstærkninger på vej.
- En meddelelse fra generalstaben understreger, om hvor vigtigt det er, at kompagniet holder deres position.
- Et *Stuka*-bombefly dykker mod skyttegraven. En soldat hæver sin riffel, skyder og rammer mirakuløst. Flyet styrter ned i flammer.

Brug af biperson

Dette er forslag til hvordan du kan bruge din biperson.

- Fernando kan dø til sidst i akten. Gerne ædelt. Han dør for noget, han tror på.
- Fernando kan kalde tropperne sammen og prøve at få deres moral i vejret. Måske holder han en tale. Måske snakker han med tropperne enkeltvis.



Virkemidler - Varme anden akt

I denne akt er hovedpersonerne på orlov i Madrid. De prøver at glemme krigen ved at kaste sig ud i byens pulserende forlystelsesliv. I denne akt er trekantsdramaet i fokus, men krigen stikker sit ansigt frem engang imellem.

Scener

- *La Playa del Coco*. Her er der altid fest og masser af muligheder for at glemme krigens gru. Hasard, dansere, prostituerede, alkohol og luksus.
- Intime middage. Måske mellem alle tre hovedpersoner. Måske kun mellem Maria og en af mændene.
- Der er også masser af hotelværelser, hvor hovedpersonerne kan mødes og være helt intime.
- Hvis Fernando er død i 1. akt, skal der holdes begravelse for ham. Soldater gør honnør og viser deres respekt. Måske skal en af hovedpersonerne endda holde mindetalen for ham.
- Skovtur i Jardines del Moro. To eller flere af hovedpersonerne pakker en madkurv og tager på skovtur i parken ved siden af Paladset.
- Der afholdes et stort møde for kommunister, arrangeret af folk fra Den Internationale Brigade. Inspirerende taler om revolutionen og fremtiden.
- På vej hjem fra *La Playa del Coco* bliver de overfaldet af tyve. Her har Marc eller Santiago muligheden for at træde i karakter og frelse Maria.

I orkanens øje

- Måske ønsker Santiago at skrive. Præsten er imødekomende og venlig, tilgivelsen gives nemt.
- Fascisterne har fundet et svagt led i forsvaret. De stormer en af de ydre stillinger og får hul ind i byen. Det hele viser sig at være en fælde og Republikkens tropper ligger klar i et baghold. Mange fascister mister livet eller bliver taget til fange.



Hændelser

- Der kommer en meddelelse, om at Republikken har vundet en strålende sejr ved Zaragoza, og at krigslykken må vende nu.
- En avis fortæller om de umenneskelige krigsforbrydelser, som oprørerne gør sig skyldige i.

Brug af bipersonen

- Consuela kan tage sig en samtale med Maria om vigtigheden af at leve i nuet og vælge kærligheden.
- Måske opstår der en romance mellem Consuela og Robert. Det kræver selvfølgelig at den handlingsstyrende spiller, der spiller Robert er med på den.
- Consuela kan blive så fascineret af de tre hovedpersoners kærlighedsforhold, at hun aktivt kæmper for, at det skal blive ved med at gå godt.
- Hendes mål er, at alle der er kunder på *La Playa del Coco* glemmer alt om krigens gru. Specielt folk, der har tjent under hendes elskede Fernando.

Virkemidler - Varme tredje akt

I denne akt bevæger hovedpersonerne sig gennem Spanien, på vej imod en bro, der skal sprænges for at forberede en offensiv for Republikken. De kommer igennem det land, de kæmper for og ser, hvordan krigen har påvirket det.



Fremmed blandt landsmænd

Scener

- De slår lejr. Maria og en af de mandlige hovedpersoner tager alene ud for at rekognoscere og hente noget vand.
- De kommer i kamp mod en fascistisk patrulje, som de nedkæmper uden problemer.
- Marc har sat sig et afsides sted for at skrive et digt eller et brev hjem. Han kan blive overrasket af en af de andre hovedpersoner.
- En lastvogn passere dem, men stopper så op. En ældre bonde spørger, om de ikke vil med. Om aftenen overnatter de i hans varme hus, hvor hans smilende kone serverer mad for dem. Parret er faste støtter af Republikken.
- De møder et par jægere. Det bliver hurtigt afsløret, at de er på mission for Republikken. Sergeis russiske accent er svær at skjule. Heldigvis stemte begge mænd på Front Popular og vil gerne hjælpe hovedpersonerne, hvis de kan.
- De kommer til en sø. Der er stille og ingen tegn på fare. Det er et sindbillede på det fredfyldte spanske landskab.
- De passerer igennem resterne af en landsby. Husene er brændt ned, men der er næsten ingen lig. Det eneste, de finder, er et par soldater i oprørernes uniform, der ser ud, som om de er blevet slået ihjel i nærkamp. Hvis de leder, finder de en massegrav med civile.

Hændelser

- Varsler fra naturen. Spanien viser sig fra sin mest milde og smukke side. Solskin, en blid vind med duften af forandring, håbet kan mærkes i luften.
- De passerer forarmede bønder, der slider på en mark. Lidt senere kommer de forbi en flot herregård. Fra et spir på huset blaffer et fascistisk flag.
- De ser en nedstyrtet Stuka. Den ligger som et minde om at oprørernes metalliske krigsmaskiner kan stoppes og skydes ned.
- De bliver passeret af en stor deling fascistiske soldater (det er nok en god ide at gemme sig for dem). Deres tanks ser slidte ud. Soldaterne er forrevne og modløse. De ser ud, som om de lige har tabt et stort slag.

Brug af bipersonen

- Måske kommer det til et opgør mellem Pablo og Sergei, der ikke ser med samme øjne på missionen.
- Det kan være, at Sergei vil demonstrere, hvordan han har tænkt sig at sprænge broen i luften. Han kan armere et træ og sprænge det til atomer.
- Sergei vil sikkert underholde med historier, om hvordan Sovjetunion, gennem hårdt arbejde, er ved at blive forvandlet til et arbejderklassens paradis.
- Sergei har en flaske brændevin eller vodka med. Hvis alting ser sort ud, har det altid hjulpet at drikke sammen.

Virkemidler - Varme fjerde akt

I denne akt kommer hovedpersonerne til Marias hjemby Guernica. De får krigen lidt på afstand og kan koncentrere sig om deres personlige forhold igen. Men krigen rykker hele tiden tættere på, og skyggen fra de tyske bombefly passerer dagligt over byen.

Scener

- Alle hovedpersonerne er inviteret til velkomstmiddag hos Mikel. Der vil sikkert blive snakket meget om krigens gang og Baskerlandets frihed. Måske er Fabio også med ved middagen, måske ser Mikel ham endda som et passende parti til sin datter.
- Der er gudstjeneste. Præsten taler om oprøret som Djævelens værk. Det kan være, at Santiago vil skrifte bagefter.
- Maria viser Santiago og/eller Marc rundt i området udenfor Guernica. Hun viser dem alle de steder, hvor hun har leget som barn.
- Tyrefægtning. Måske bliver en af de mindre vigtige tyrefægttere skadet. Måske får Santiago chancen for at udfylde hans plads.
- Måske beslutter Mikel, at krigen er ved at rykke for tæt på. Han vil give ordre til at byen skal forskanses. Alle arbejder med stor iver og gåpåmod for at sikre deres lille paradis imod angreb udefra.

Hændelser

- Varsler fra naturen. Spanien er ved at bryde vinterens greb. Overalt får træerne blade og markerne begynder så småt at vrimle med spirende planter. Nyt år. Nyt håb. Nyt liv.

Brug af bipersonen

- Mikel vil helt sikkert tage sig en snak med Santiago og Marc. Måske inviterer han dem ind på sit kontor til et lille glas brændevin. Måske ser han en af dem som et godt parti for Maria.
- Hvordan reagerer han, hvis han finder ud af, at de begge har et forhold til hans datter? Han elskede lille pige?
- En snak under fire øjne med Maria bliver det nok også til. Mikel vil nok snakke om, at hun skal slå sig ned i Guernica og blive gift.



Viva la Muerte!

Virkemidler - Kulde første akt

Akten foregår i skyttegravene, hvor hovedpersonerne venter på, at fjenden skal angribe dem. Den handler om krigen, om kampens nådesløse gru. Desuden får hovedpersonerne mulighed for at etablere deres forhold.

Scener

Dette er deciderede scener, du kan sætte ind i fortællingen, eventuelt med hjælp fra spil-lederen. Hvis scenen indeholder en biperson, anbefaler jeg, at spil-lederen spiller den, med mindre du virkelig gerne vil.

- Stilhed før stormen. Meget af tiden før angrebet går for Republikkens tropper med at vente. Med at stirre op imod den truende bakkekam, hvorfra oprørernes tropper kan komme, hvornår det skal være
- Der er nogle af de andre soldater, der prøver at desertere. De bliver opdaget af hovedpersonerne. Straffen for fejhed og desertering er døden. Oftest eksekveret på stedet, uden den store rettergang.
- En af de andre soldater bliver ramt af en granat. De prøver at redde ham, men han dør i deres arme. Han er bange, panisk og i store smerter.

- Efter endnu en granat har ramt tæt ved deres skyttegrav, bliver det for meget for en af soldaterne. Han kaster sig ned på jorden med armene overhovedet, krummer sig sammen i fosterstilling og begynder at græde.
- Efter lang tids venten bliver det for meget for en af soldaterne. Han udstøder et højt "Viva la Muerte!" og løber frem imod oprørernes stillinger med sænket bajonet. Maskinkanonerne knitrer, og han falder død om.

Hændelser

Dette er lidt mindre ting. Ofte information som du kan introducere i fortællingen, eller en lille ting, der sker, som hovedpersonerne ikke kan gøre det store ved.

- Skyttegravene bliver beskudt af oprørernes artilleri eller bombarderet af tyske Stuka bombefly.



Brug af bipersonen

Dette er forslag til, hvordan du kan bruge din biperson.

- Robert kan helt sikkert fortælle nogle historier om lignende situationer, han har været i under andre krige.
- Robert har en flaske alkohol med. Måske inviterer han hovedpersonerne ind til et lille glas og en snak om krigen og kærligheden. Alkoholen har det med at løsne folks tunge...
- Måske vil Robert bevise, at han stadigvæk er viril. At han er modigere end de to mandlige hovedpersoner og dermed få Marias opmærksomhed.
- Robert skal også samle materiale til sin næste artikel. Derfor prøver han hele tiden at få de mest chokerende billeder, og han interviewer måske hovedpersonerne.

Virkemidler - Kulde anden akt

I denne akt er hovedpersonerne på orlov i Madrid. De prøver at glemme krigen ved at kaste sig ud i byens pulserende forlystelseliv. I denne akt er trekantsdramaet i fokus, men krigen stikker sit ansigt frem engang imellem.

Scener

- Til en fest på La Playa del Coco kommer en eller flere af hovedpersonerne ud i baglokalet. Her ser de ammunitions-kasser, som champagnen og luksusvarerne bliver smuglet ind i. Kasserne burde være brugt til at bringe våben til de hårdt trængte forsvarere.
- Hovedpersonerne bliver kaldt ind til deres øverstkommanderende, brigadegeneral Goltz. Han vil have en forklaring på hvad, der gik galt, siden deres tropper blev udraderet ved oprørernes angreb i slutningen af 1. Akt.
- Krigen stikker sit ansigt frem. En husblok bliver pulveriseret af oprørernes artilleri. En bombe falder tæt på hovedpersonerne. Folk bliver dræbt, såret og skræmt.
- En af "danserne" fra La Playa del Coco bliver forelsket i enten Santiago eller Marc. Hun ser dem som muligheden for at komme væk fra sin triste hverdag.
- En udenlandsk journalist, der netop har været i Sovjetunionen, fortæller om de rædsler, som kommunismen skaber der.

I orkanens øje

- På La Playa del Coco overværer hovedpersonerne to soldaterkammerater komme op og slås. Den ene er anarkist, den anden demokrat. En af dem har en kniv...
- Santiago, måske alene, måske sammen med andre, kommer forbi en kirke, hvor kommunister er ved at smide helgenstatuerne ud og male "religion er opium for folket" på dørene.

Hændelser

- Der kommer en meddelelse om at Folkeforbundet (en forløber for FN) har gjort det ulovligt at intervenere i krigen. Det er nu ulovligt at melde sig til Den Internationale Brigade.
- Dette kan eventuelt følges op af en meddelelse, om at Italien og Tyskland bliver ved med at støtte oprøret, og Rusland bliver ved med at støtte Republikken.
- Hovedpersonerne får en meddelelse om en stort nederlag for Republikkens tropper. Malaga er faldet, og mange tropper har mistet livet.
- Der kommer rygter om krigsforbrydelser begået af Republikkens tropper. Flere præster og jesuitermunke er blevet skudt ned uden anden grund end deres tro.
- Marc får et brev hjemmefra. Han forældre savner ham og vil have ham hjem.



Brug af bipersonen

- Måske vil Robert prøve at forføre Maria, for at bevise at han stadigvæk er viril.
- Robert kan tage dem med ud i Madrids nat-teliv. Han vil sikkert gerne vise dem, at han er en fandens karl.
- Det kan være, at Robert vil gøre Santiago og Marc til rigtige mænd. Han kan tage dem med på en duktur af dimensioner, hvor de skal vise sig mandige. Måske køber han en luder til dem til sidst.
- Robert kan interviewe en eller flere af hovedpersonerne. Måske prøver han at få noget smuds ud af dem. Måske prøver han at fremstille dem i et dårligt lys gennem ledende spørgsmål.

Virkemidler - Kulde tredje akt

I denne akt bevæger hovedpersonerne sig gennem Spanien, på vej imod en bro, der skal sprænges for at forberede en offensiv for Republikken. De kommer igennem det land de kæmper for og ser, hvordan krigen har påvirket det.

Scener

- Spillerne kommer til en landsby hvor bønderne har kastet sig over byens fascistsympatisører. De er gennet sammen som dyr. Landsbyboerne er klar til at slå dem ihjel med hakker, plejle og leer.
- De møder en fascistisk patrulje til hest. Hovedpersonerne bør skyde dem, så de ikke kan afsløre deres mission. En af dem har et brev på sig fra sin kæreste. Det handler om helt almindelige og menneskelige ting.
- De bliver mødt af en præst. Han er på flugt fra sin landsby, hvor de vil slå han ihjel. Han beder om deres beskyttelse. Præsten er gammel og fed. De kan ikke have ham med på deres mission.
- De ankommer til en landsby, men kan ikke rigtig finde ud af, hvilken side byen er på. Det er sent, og der er varme høløfter. Skal de overnatte på dem?
- I grøftkanten sidder en ung pige. Hendes hår er uglet. Hun er forslået og blodig. I sin favn knuger hun en spæd dreng. Hendes forældre har jaget hende væk, fordi barnets far er fra den forkerte side af konflikten.

Fremmed blandt landsmænd

- De har ikke mere mad, men den nærmeste landsby har et fascistisk flag hængende fra kirkens flagstang.
- Hvis Maria og Santiago eller Marc går af sides for at have sex, er det oplagt, at den af den mandlige hovedperson, der ikke "er med", ved et uheld kommer til at overvære det.

Hændelser

- Varsler fra naturen. Regn, tåge, kulde, mudder og elendighed. Får Spanien til at fremstå fra sin mest afvisende side.
- De passerer en soldat, der er blevet hængt i et træ. Øjnene er stukket ud, og han er blevet kastreret.
- De bliver overfløjet af en Stuka. Har den set dem? Er deres mission i fare?
- De kan høre den fjerne torden fra artilleri. Det tyder på, at fronten at oprørerne er rykket længere frem i Baskerlandet.
- De passerer en gammel slagmark. Ligene er næsten opløste, men den tunge stank af død hænger stadigvæk i luften.



Brug af bipersonen

- Det kan være, at Pablo forråder missionen. At han beslutter sig for, at han har fået nok af håbløse og halsbrækkende missioner, der aldrig fører til noget.
- Det ville være oplagt, at der kom et opgør mellem Pablo og Sergei. Måske bliver det voldeligt.
- Måske synes Pablo, det er sært, at Santiago lader en udlænding røre hans kvinde og trækker ham til side for at snakke om det.
- Pablo kan endda søge et opgør med Marc. Hvad vil han her? Det er ikke hans land. Det er ikke hans krig.

Virkemidler - Kulde fjerde akt

I denne akt kommer hovedpersonerne til Marias hjemby Guernica. De får krigen lidt på afstand og kan koncentrere sig om deres personlige forhold igen. Men krigen rykker hele tiden tættere på og skyggen fra de tyske bombefly passerer dagligt over byen.

Scener

- Det er meget muligt, at Maria møder en tidligere kæreste eller elsker i Guernica. Han er aldrig kommet over hende og er nærmest parat til at tilbyde hende ægteskab.

- Et ungt par skal giftes. Byen glæder sig over brylluppet, hvor alle er inviteret med. Parret er lykkeligt, og der bliver danset brudevals foran rådhuset.

- Maria tager Marc og Santiago med på rundvisning i byen, men den har ændret sig. Der er få smil og ingen unge mænd. Overalt mødes de fortvivlede forældre, der desperat spørger, om de har set deres søn.

- Det bliver markedsdag i Guernica, men noget virker galt. Der er uro i luften. Folk skubber og maser. Gamle mennesker vrisser af hovedpersonerne og beskylder dem for at bringe borgerkrigen til Guernica. .

Hændelser

- En af byens unge drenge kommer løbende ind i byen. Han har modtaget nyheden om at Alejandro, Marias ene bror og Mikels yngste søn, har mistet livet ved Zaragoza.

- En formation af italienske jagerfly glider over byen. De cirkler et par gange rundt og forsvinder så igen. Noget er under opsejling.

- Da hovedpersonerne skal indkvarteres hos Mikel, viser det sig, at der er for få værelser. Marc og Santiago er nødt til at bo sammen.

Brug af bipersonen

- Fabio vil sandsynligvis prøve at undergrave byens moral. Enten ved at lulle dem ind i en falsk tryghedsfornemmelse eller ved at fremstille oprørerne som uovervindelige.

- Hvis han beslutter sig for at prøve at blive i Guernica, kan det være at han vil indynde sig hos borgmesteren for at gøre sin situation mere behagelig. Måske vil han prøve at forføre Maria og anmode borgmesteren om hendes hånd.

- Måske beslutter han sig endda for at gå helt over på Republikkens side. Vil han afsløre sit tidligere virke som spion?



Viva la Muerte!

Overblik over første akt

“Poeternes skyttegrav”

Skyttegraven. Angst venten. Artilleribeskydning. Etablering af forhold.

Indgang

Taktikmøde hos Fernando. Situationen rides op.

Udgang

Oprørerne angriber. Forsvarerne løbes over ende. Krigens gru i korte klip.

Varme

- Såret soldat. Fattet og afklaret. Beder dem kæmpe videre.
- Rekognoscering. To af hovedpersonerne er alene.
- Marc skriver digt. Overraskes af Maria eller Santiago.
- Soldat dikterer brev til Marc.
- Baskisk soldat. Snak om hjemegnen med Santiago og Maria.
- Meddelelse om forstærkning på vej.
- Meddelelse om vigtigheden af at holde deres position.
- Nedskydning af dykkende Stuka.
- Fernandos ædle død.
- Fernando søger at løfte troppernes moral.

Kulde

- Stilhed før stormen. Venten på angrebet. Utålmodighed.
- Soldater deserterer. Fanges de? Straffen er døden.
- Såret soldat. Bange og i smerter.
- Soldat bryder sammen. Grædende og i fosterstilling.
- Soldater angriber oprørerne på egen hånd. Bliver mejet ned.
- Beskydning af skyttegraven. Dykkende Stuka bombefly
- Robert fortæller krigshistorier.
- Et lille glas med Robert.
- Robert prøver at bevise sit mod og virilitet.
- Robert samler materiale til artikel. Billeder og interviews.

Overblik over anden akt

"I orkanens øje"

Madrid. Orlov. Dekadence og fest. Prøver at glemme krigen. Fokus på den lille fortælling.

Indgang

La Playa del Coco. Consuela vil høre om Fernandos skæbne.

Udgang

Ordre om at tage på mission bag fjendens linier.

Varme

- *La Playa del Coco*. Fest. Luksus. Dansere. Hasard.
- Intime middage.
- Møder på hotelværelser. Intimitet. Sex.
- Fernandos begravelse. Respekt. Mindetale.
- Skovtur i Jardines del Moro.
- Møde for kommunister. Taler. Tro på fremtiden.
- Overfaldet af tyve. Mulighed for at spille helt.
- Santiago skrifter. Imødekommende præst.
- Fascistisk angreb. Fælde. Mange døde fascister.
- Meddelelse om en sejr for Republikken.
- Avisartikel om oprørernes krigsforbrydelser.
- Consuela taler med Maria om kærlighed og nuet.
- Romance mellem Robert og Consuela.
- Consuela kæmper aktivt for hovedpersonernes kærlighedsforhold.
- Consuela prøver at få hovedpersonerne til at glemme krigens gru.

Kulde

- Baglokalet på *La Playa del Coco*. Smuglervarer.
- Skoleret hos Brigadegeneral Goltz. Hvad gik galt i 1. Akt?
- Artilleribeskydning. Sårede, døde og skræmte folk.
- Danser bliver forelsket i enten Santiago eller Marc.
- Journalist beretter om kommunismens rædsler i Sovjetunionen.
- To soldaterkammerater komme op og slås. En af dem har en kniv...
- Kommunister der er ved at vanhellige kirke. Santiago ser det.
- Meddelelse om at Folkeforbundet har forbudt intervention i krigen.
- Italien, Tyskland og Sovjetunionen fortsætter støtten.
- Meddelelse om en stort nederlag for Republikkens tropper.
- Rygter om krigsforbrydelser af Republikkens tropper.
- Brev fra Danmark. Marcs forældre savner ham.
- Robert forfører Maria.
- Robert tager dem med ud i Madrids natteliv.
- Robert prøver at gøre Santiago og Marc til rigtige mænd.

Overblik over tredje akt - "Fremmed blandt landsmænd"

	Varme	Kulde
Rejse gennem Spanien. Krigens effekter. Sprængning af broen.		
Indgang		
Missionen starter. De forlader Madrid.	· Maria og en af mændene alene ude og hente vand. · Kamp mod en fascistisk patrulje. De nedkæmper dem. · Marc skriver digt. Overraskes af en af de andre hovedpersoner. · En lastvogn tager dem med. Rar bonde. Varm mad. Varmt hus. · Jægere afslører deres mission. De er Republik tro og positive. · En stille sø. Fredfyldt. Måske bader de. · Nedbrændt landsby. Massegrav. Det er oprørernes værk. · Varsler fra naturen. Solskin. Håbet kan mærkes i luften. · Forarmede bønder på en mark. Herregård med fascistisk flag. · En nedstyrtet Stuka. · Fascistiske soldater på flugt. De har tabt et slag. · Opgør mellem Pablo og Sergei. · Sergei demonstrerer sine evner med sprængstof. · Sergei fortæller om Sovjetunionen. Arbejdernes paradys. · Sergeis har vodka, til en desperat situation.	· Landsby er ved at henrette fascistsympatisører med høstredskaber. · Død fascist har brev fra kæreste. Han fremstår menneskelig. · Præst på flugt fra sin landsby. De kan ikke tage ham med. · Ankommer sent til landsby. Varme høløfter. Hvis side er den på? · Ung pige i grøftekanen. Har fået barn med den forkerte side. · Ikke mere mad. Nærmeste landsby har et fascistisk flag hængende. · Hovedperson ser de to andre have sex. · Varsler fra naturen. Regn, tåge, kulde, mudder og elendighed. · En soldat hængt i et træ. Skamferet. Ligner han Marias bror? · En Stuka flyver over dem. Er deres mission i fare? · Den fjerne torden fra artilleri. · En gammel slagmark. Stanken af død i luften. · Pablo forråder missionen. Han har fået nok. · Opgør mellem Pablo og Sergei. Måske bliver det voldeligt. · Pablo undrer sig over at Santiago deler Maria med Marc. · Pablo i opgør med Marc. Det er ikke hans krig.
Udgang		
Sprængning af broen. Offensiven går godt. Eller Sprængningen går galt. Offensiven løber ud i sandet.		

Overblik over fjerde akt

“Viva la Muerte!”

Guernica. Afslutning og afklaring. Byen jævnes med jorden.

Indgang

Ankomst til Guernica. Mikel modtager dem. Gensynsglæde.

Udgang

Bombardementet. Fortællingen afsluttes. Vælger Maria? Udtoning.

Varme

- Festmiddag hos Mikel.
- Gudstjeneste. Præsten kalder oprøret Djævelens værk. Skrifter Santiago?
- Maria viser dem byen og hendes barndoms-minder.
- Tyrefægtning. Santiago deltager måske.
- Mikel beslutter at forskanse byen.
- Varsler fra naturen. Spanien er ved at bryde vinterens greb.
- Mikel tager en snak med Marc og Santiago.
- Mikel finder ud af deres trekantsdrama.
- Mikel snakker med Maria under fire øjne.

Kulde

- Maria møder en tidligere elsker. Han er aldrig kommet over hende.
- Et ungt par skal giftes. Viser hvad hovedper-sonerne ikke kan få.
- Maria viser dem byen. Den har ændret sig. Krigen har nedbrudt den.
- Markedsdag. Skubben, masen, dårlig stemn-ing.
- Meddelelse om at Alejandro, Marias bror, har mistet livet.
- Italienske fly overflyver byen. Skæbnesvangert.
- Marc og Santiago skal bo på samme værelse.
- Fabio prøver at undergrave byens moral.
- Fabio prøver at indynde sig hos borgmesteren. Forfører han Maria?
- Fabio går over på Republikkens side.