



Bag
Bag lyset
lyset



Et feel-good scenarie skrevet til Fastaval 2006
af Tobias Demediuk Bindslet

En aften på det gamle bibliotek mødes fire personer. Der bor en kat som Lingen ejer. Den gamle dame har 7 lys og 32 æsker tændstikker med sig. Hr. Hvid har kun ét ben med. Poul hedder egentlig slet ikke Poul. Emilie på 11 har tabt sin dukke.

Et absurd feel-good drama om den magi man kan finde i det stille mørke, når man indser at lys godt kan være skræmmende. For 4 spillere og en spilleder.



Forord

Du må kun køre *mit* scenarie hvis du lover dig selv at få en god oplevelse med det. Det betyder ikke så meget hvordan eller hvorfor - men du skal love at have det sjovt. Ellers må du ikke. Basta.

Når det så er sagt må du og dine spillere til gengæld gøre lige hvad i har lyst til med mit scenarie. Lad jer inspirere, men ikke binde på nogen måde. Når spillet først går i gang er det jeres fælles fortælleoplevelse.

Hvis du ellers efter at have læst scenariet, har nogen form for spørgsmål eller kommentarer, er du altid velkommen til at kontakte mig. Jeg vil også blive glad hvis du lader mig høre hvordan netop jeres spilgang går.

TOBIAS DEMEDIUK BINDSLET

TOBIAS@BINDSLET.DK

(+45) 23 81 55 22

Indhold

FORORD • SYNOPS • OM SPILPERSONERNE
BIPERSONER • SETTING • FINURLIGHEDER
SPILLEDERENS ROLLER • FORTÆLLINGERNE
SPILFORLØB • DIAGRAM OG OVERSIGT
DUKKE-SPILPERSONER • SPILPERSONERNE

Inspiration

Film som *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain* og *Big Fish*. Lewis Carrols bøger og scenarier så som *Elevator*. De kan alle varmt anbefales.

Tak til

Lea Wichmand, Jonas Geleff, Filip Larsen og Kristian Larsen for koncept-spiltesten som gav mig alle de første idéer. Jakob "Hat" Givskud for ikke at frygte humor. Jonas Geleff for at forvandle Emilie til en kat. Rune Wandall-Holm for dukkernes dungeoncrawl. Og så naturligvis lige netop dig, for at læse disse ord.

Hvad er feel-good?

Feel-good er et godt dansk ord for en stemning der er i nær familie med hygge, og som er næsten ligeså svær at definere. Derfor vælger jeg at tro på at du fornemmer hvad jeg mener med udtrykket feel-good – nemlig ganske enkelt det at have en rar fornemmelse. For at scenarie kan fremelske denne specielle stemning, både for spillerne og for spillederen, har jeg forsøgt at tænke det ind på alle tænkelige måder. Det er det der ligger til grund for både fortællingen, settingen, spilpersonerne og formen i scenariet. Men det er også en stemning der opstår når man i spiloplevelsen kan relatere det der sker til gode minder og situationer man kender. Det er også derfor det er så vigtigt at du tænker din egen tolkning ind i scenariet – og giver plads til at spillerne kan gøre det samme.

Når det er sagt har jeg dog også fyldt scenariet både med referencer som indirekte skulle underbygge stemningen, og med struktur der skal direkte give spillere og spilleder nogen værktøjer til at fremelske stemningen. En kort opsummering af disse strukturer kan du finde under afsnittet om virkemidler. Men vær allerede nu opmærksom på at læse scenariet med feel-good som det centrale nøgleord.

Feel-good er mere end et stille smil, men det er mindre end et højt lattersudbrud. Humoren er i det absurde, det usandsynlige – men ikke det helt umulige. De store ting i livet behandles som trivielle og små ubetydelige detaljer fokuseres der overdrevent på. Det har altså noget med humor at gøre, men det er ikke decideret komedie.

Det handler om en stille, intuitiv, livsglad optimisme. Uventede success-oplevelser, fornemmelser af sammenhold og

samhørighed, den rare følelse i maven når man gør en god gerning der er helt igennem uselvisk. Det lyder måske som floskler, men der er en grund til at de er floskler – det er fordi det er så åbenlyst at man nemt glemmer dem. Ikke mindst i rollespil.

“HVOR SKAL JEG BEGYNDE,
DERES MAJESTÆT?”
“BEGYND VED
BEGYNDELSEN”, SAGDE
KONGEN HØJTIDELIGT, “OG
BLIV VED TIL DU NÅR ENDEN:
STOP SÅ.”

Synops

Muligvis starter det hele med at en kat sniger sig ind på et bibliotek. Men det kommer vi til...

På det gamle bibliotek holder tre usandsynlige eksistenser ugentligt møder i deres særprægede lille fortælle-klub. Det er vinter og selvom det er tidligt på aftenen er det allerede mørkt. I børneafdelingen er en lille dukkefamilie begyndt at stille hinanden livets store spørgsmål. Når lys og opmærksomhed falder på dukkerne mister de bevidstheden og synker sammen, for dukker og mennesker kan ikke rumme hinandens verdener. Men det er en særlig aften i aften, for Emilie på 11 år dukker op da hun har mistet sin dukke på børnebiblioteket: "Har i fundet min dukke?" Hun er et barn af fantasien, der ikke lader

fornuften styre sit liv. Måske er hun endda inkarnationen af de voksnes fortællinger.

Starten af spillet handler dels om Emilies møde med de voksne, dels om dukkernes forsigtige udforskning af verdenen udenfor deres trygge dukke-teater. Hver af dukkerne minder om et af menneskene, men da de voksne kun kan se døde dukker og dukkerne kun er ved bevidsthed når der ingen voksne er, kan de to grupper ikke mødes.



Men noget ændrer sig da Emilie nærmer sig en dukke. Mødet mellem Emilie og dukkerne springes over i spillet, men i stedet fortælles uddrag af fortælleklubbens fortællinger.

Herfra starter anden del af scenarier, hvor der er tre forskellige, parallelle forløb.

For det første er der menneskene - Emilie og de tre voksne. De møder katten og de to bibliotekarer, William og Louis. Efter at opdage hvordan skrankepaven William konstant nedgør og plager den sløvsindede Louis vil de måske hjælpe Louis med at få en form for hævn. De finder også ud af at Louis har et godt øje til Camille, som er en regelmæssig besøgende på biblioteket.

For det andet er der dukkerne, som gennem en nærmest religiøs rejse på jagt efter mening og glaskugler kommer til at opdage menneskene uden selv at blive set og sammen

med menneskene driller eller hjælper de de tre bipersoner på biblioteket.

Og for det tredje er der fortællingerne mellem Emilie og dukkerne, som langsomt vil forme forløbet fra da de tre voksne var børn og op til den dag de mødes på biblioteket. Der vil blive spillet på de usikkerheder der er i spilpersonernes usandsynlige baggrunde og gennem gentagelse og variation vil de samme begivenheder fortælles med varierende (stigende) grader af absurditet. Efterhånden som fortællingerne nærmer sig nutiden bliver det mere usikkert hvor meget der er sket i virkeligheden og hvor meget der senere er digtet i løbet af fortælle-klubbens møder.

Disse tre forløb hænger sammen, men har hver deres afrunding. For menneskenes vedkommende gælder det om at hjælpe Louis fri fra sin plageånd og at føre William og Camille sammen i en usandsynlig, men skæbnebestemt romance. For dukkerne gælder det dels om at finde ud af der ingen mening er for dem at finde og derefter at møde Emilies efterladte dukke som hjælper dem med at indse at de er nok i sig selv. Meningen med deres eksistens er blot at eksistere og være dukker og det er meningsfuldt i sig selv. I fortællerummet kommer man endeligt frem til tiden efter fortælle-klubben dannes, og man opdager at store dele af de voksnes fortid muligvis er opdigtet. Men vigtigere endnu kommer man frem til at Emilie måske bare er et fantasifoster - et fælles barn af deres fortælling.

I det dette går op for dem er Emilie ingen steder at finde og de vil muligvis til at tage stilling til deres virkelighedsopfattelse eller diskutere sig frem til hvad det betyder mere konkret. Men her slutter scenariet - inden

en sådan diskusison kan komme ordentligt igang. For det er ikke interessant at lukke for muligheder eller finde svar på disse spørgsmål. De refleksioner ligger efter og udenfor selve scenariet.

En passende slutning kan være at den sløvsindede bibliotekar, Louis, efter at være blevet fri for sin plageånd laver et lille dukkespil i dukketeateret med dukkerne og derefter sætter dem om bordet (igen). Herefter sluttes med at der fortælles hvordan Emilie nærmer sig biblioteket og går indenfor: "Har i funder min dukke?" Således er cirklen sluttet - spillets fortælling er nået til der hvor spillet startede. Men starten ses nu i et andet lys end til at starte med. Der er opstået usikkerhed om hvorvidt spilforløbets var virkelighed eller fortælling og om en sådan opdeling overhovedet giver mening.

Hvad så med katten? Jo, en alternativ slutning er at der fra en bil kaldes på 'Emilie' og katten kommer løbende ud og bliver hentet. Derved hentydes altså til at Katten som i Usual Suspects bare har været inspirationen til historier om Emilie som menneske. Denne slutning kan fx bruges hvis noget går galt så ovenstående "cirkel-slutning" ikke kan gennemføres.

Pointen er blot at slutningen skal være åben og ikke afsløre nogen definitiv sandhed om hvad der er foregået.

Teori og tanker bag formen

Tanken bag alt denne trækken-i-næsen er at jeres frihed ikke ligger i at påvirke hvad der sker (det har jeg bestemt). Derimod påvirker i dels hvordan det sker og vigtigere, hvordan det opfattes – både af hver enkelt og i fællesskab. Absurditeten gør netop at

fortolkningen af virkeligheden er til debat. Det spil der foregår i cyklusen: fortælling, fortolkning/opfattelse og gen-fortælling er det formen i scenariet sætter fokus på. Det er noget jeg finder unikt ved netop (ord-)rollespil. Derfor håber jeg scenariet bliver andet og mere end en sammenblanding af forskellige feel-good film tilsat improviserede replikker. Og det er derfor jeg tror på at formen bidrager til at du og dine spillere vil få en unik og god oplevelse ud af dette scenarie.



Spilpersonerne

Dukkerne

De tre dukker er alle simple, nøgne trædukker uden ansigter, munde, øjne, køn eller andre

detaljer. Hver af dukkerne minder om en af menneskene. I beskrivelsen til spillerne er deres specifikke udseende ikke beskrevet. De ved altså ikke at de er dukker, eller at der findes mennesker. Dette vil spillerne dog gradvist indse efterhånden som de udforsker verden omkring dem. Når spillerne stiller spørgsmål om hinandens udseende skal du svare generelt og undgå direkte at fortælle de er dukker. Den tanke skal spillerne gerne selv få. Du kan dog hvis der spørges, fortælle at de ikke har hår, at de har flade udtryksløse ansigter, at de er kønsløse osv. Dette skal føre til at spillerne indser at de 'bare er dukker' og at der derfor bliver noget dybt komisk over hvordan de leder efter meningen med livet. Men spilpersonerne, dukkerne selv, fatter ikke ironien i dette og derfor er det absolut ikke sjovt for dem. Dukkerne er derfor en slags 'ventil' hvor spillerne kan få lov at lave grin med hinandens spilpersoner og absurditeten i verdenen, uden at det ødelægger indlevelsen i deres menneskelige spilpersoner. Samtidigt kan dukkerne lide fjollede nederlag og frustration, uden at spillerne vil føle det for frustrerende, da de vil have en vis distance til dukkerne.

Hver dukke er tænkt som en tragisk, næsten overdrevent melodramatisk, udgave af menneskets centrale tragedie. Derudover er dukkerne også tænkt som værende arketyper i en gruppe i bedste dungeoncrawl stil. Spil på det hvis det siger jer noget. Efterhånden som scenariet skrider frem må dukkerne meget gerne antage mere og mere personlighed og baggrund, helst improviseret på spillerinitiativ. Dels kan de få ideer fra bøger på biblioteket, arketypiske roller eller deres funktioner i den lille 'dukkefamilie'. Dels kan de lade sig inspirere af den menneskelige spilperson de spejler og lave en slags karikatur over personen. Du er mere end velkommen til at opfordre til og instruere i sådant

dukkespil.

Afhængigt af hvor aktive spillere du har kan du give det andet sæt dukke-spilpersoner så tidligt som i 2. scene med dukkerne. Brug dem når og hvis der bliver brug for dem. De skal bl.a. lade spillerne lukke luft ud og lave melodramatiske tragedier, så det bliver lettere at acceptere de meget lyse fortællinger hos menneskene. Dukke spilpersonerne kan evt. opbevares i tændstiks-æsker som en ekstra detalje.

Menneskene

Hvor dukkerne er latterlige fordi de tager det trivielle meget højtidelige, er menneskene mærkværdige i det de behandler de store tragedier i deres liv som trivielle detaljer, eller gode historier. Denne kontrast er god at fremhæve imellem dukke- og menneske-scener.



Menneskene har hver en altoverskyggende tragedie i deres fortid, som har formet deres liv siden da. Tragedien har også givet dem hver et socialt problem og isoleret

dem fra omverdenen. Disse historier skal uddybes i løbet af fortællingerne i scenariet, og samtidigt skal de gerne spejles i forholdet til bipersonerne. Hvert menneske kan give bipersonerne det de aldrig selv fik, og derved opnå en form for forløsning. Og så er der Emilie, som er et kapitel for sig...

De har hvert deres egen form for absurde verden og sindsyge logik. Flere ting i spilpersonerne er selvmodsigende eller paradoksale. Dette er meningen og skal ideelt

set sætte spillerne fri og samtidigt tvinge folk til at fortolke spilpersonen, samtidigt med at give dem nok fornemmelse af 'genren' til at de kan spille effektivt sammen.

Hvis en spiller stiller dig spørgsmål om sin spilperson er det vigtigste altså - uanset spørgsmålet - at du forsikrer spilleren om at de har forstået det godt nok og at du ellers stoler på dem. Resten er detaljer og stemning.

Du skal læse spilpersonerne grundigt fordi jeg bruger dem til at vise spillerne alle de ting jeg prøver at forklare dig her i teksten. Men for overskuelighedens skyld får du her lige essensen af hver spilperson opsummeret:

Poul har slugt en lykkemønt, er blevet forbandet uheldig og har kun 27 dage tilbage at leve i. Hans frygt for døden har ført til så mange løgne at han ikke længere kender dem fra sandheden.

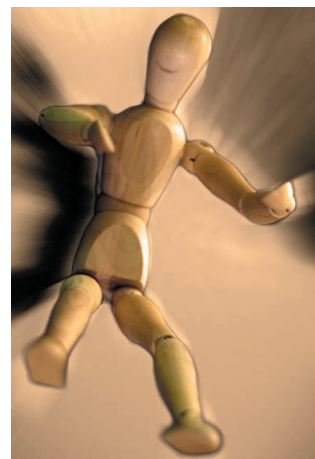
Hr. Hvid har mistet sit ene ben men har fortrængt alt negativt ved det og ser det i stedet som den manddomsprøve der gjorde ham til helteskikkelsen Hr. Hvid - Han har så mange lag af godt humør og optimisme at det er en skinnende rustning der beskytter og isolerer ham fra omverden.

Astrid har mistet sin mand fordi hun sagde noget dumt. Så nu siger hun kun vigtige ting når hun først har tænkt over dem og skrevet dem ned.

Emilie er en pige på 11 år der måske ikke findes, måske er en kat og måske kun findes i kraft af at de andre har fortalt hende til live. Hun de ting de andre savner i deres liv og derfor har indsat i deres fortællinger.

Slæbner og Evner

Hver menneske-spilperson har en skæbne og en evne. De skal dels fra start af give spillerne et hint til hvor godt historien vil forløbe, dels give dem mulighed for at forberede skæbnescenerne så de kan få en successoplevelse. Det er vigtigt at du er opmærksom på spilpersonernes evner og lader dem virke i praksis, uden problemer og uden forklaringer. De virker bare. Ligeledes skal deres skæbner helst bare gå i opfyldelse. De fleste er oplagte, men nogen af dem kræver samarbejde spilpersonerne imellem eller hjælp fra din side.



Evner

Poul har den evne at alt hvad han siger om andre end sig selv er sandt. Det skal naturligvis tilpasses hvad du kan få til at hænge sammen. Men overordnet skal du lade ham definere hvad-som-helst i spillet, ved at fortælle om det. Det virker dog kun når han fortæller om det til en anden person i spillet. Ikke noget med at lade ham hoppe ud af karakter og bestemme hvordan scenariet fungerer.

Hr. Hvid er en helt og en optimist. Når det lykkedes ham at bevare optimismen hos sig selv og hos dem der er omkring ham går det godt. Således kan han eksempelvis være absurd heldig og finde næsten hvadsomhelst han ønsker.

Astrid er en slags joker der kan annullere hvad som helst der bliver sagt, og bestemme at det

ikke gælder, for derefter at bestemme hvordan det virkelig er. Hun kan være den person der siger stop når det bliver for fjollet, eller hun kan blive den der direkte går ind og får de andre til at indse at deres fortidige traumer i de udleverede spilpersoner ikke er hvad de tror.

Emilie kan lege at hun er en kat, og derved i praksis spille katten som biperson når hun ikke selv er der. Det gør bl.a. at hun ikke behøver kede sig når hun selv er skæbnebestemt til flere gange at forlade de andre menneskelige spilpersoner.

Skæbner

Astrid får mulighed for at give sin ufødte datter et liv ved at fortælle om Emilie.

Poul får muligheden for at vise nogen glemte kærlighed ved at hjælpe William & Camille sammen (som han kan bruge sin evne til) eller ved at afsløre noget om Astrids forsvundne mand (her kan evnen også bruges). En tredje mulighed er at han afslører at Hr. Hvid ikke har benproteser, men at det bare er en historie. Hr. Hvid kan så fra det

øjeblik rejse sig op.

Hr. Hvid kan afsløre for Poul at han har hans lykkemønt. Ergo er hans liv ikke truet. Ergo er han ikke forbandet. Selv hvis Poul ikke tror det er hans mønt kan han få lykkemønten i gave og hans uheld vil - fra det øjeblik - forsvinde.

Emilie får lov - gennem sin dukke - at give ny mening til livet for de tre andre dukker. Ligeledes får hun forsåvidt hun er inkarnationen af fortællingerne muligheden for at give mening til de andre spilpersoners liv. Specifikt kan hun hvis Astrid har fundet på hende kaldes for den datter Astrid aldrig fik.

Bipersoner

Katten Emilie (semi-spilperson)

Katten hedder Emilie - ligesom en af spilpersonerne. Når navnet 'Emilie' bliver nævnt dukker katten tit op et par minutter efter. Derudover kan Emilies spiller bestemme hvad katten gør ved at 'lege' at hun er katten. Katten Emilie og pigen Emilie ses aldrig samtidigt.

William

Bibliotekaren William er den fornuftige og meget gnavne skrankepave bag bibliotekets skranke. Det er ham der gør folk nervøse for at aflevere bøger 3 dage for sent. Han plager nådesløst den stakkels Louis og behandler ham som et ulydigt barn. Camille er hans tabte barndomskæreste som han i løbet af scenariet vil blive genforenet med. William tror Camille har glemt ham, men elsker hende endnu. Når de genforenes glemmer han pludseligt alt om at være ond mod Louis.





William har arbejdet på biblioteket i en håndfuld år.

Louis

Bibliotekaren Louis er en ældre mand der er en smule sløvsindet. Nogen ville kalde ham retarderet. Det gør William i hvertfald. Men Louis lever bare i sin egen verden og er faktisk et varmt og godt menneske som blot er meget omhyggelig med ikke at gøre noget galt. Derfor går alting meget langsomt for ham. Når han i scenariet bliver fri for Williams plagen vil han pludselig vokse og blive til en rolig og glad skikkelse som mindes glemte tider da biblioteket var hjemsted for mange glemte begivenheder. Han har arbejdet her hele sit liv.

Camille

Camille er en dame der regelmæssigt kommer og låner bøger på biblioteket. Derudover er hun Williams tabte barndomskæreste. Deres historie minder meget om Romeo og Julie. To familier og en umulig kærlighed. De døde bare ikke til sidst, men flyttede hvert til sit og opgave den umulige kærlighed. Camille har ikke genkendt William endnu, men

når hun gør det vil hun huske hvordan hun elsker ham. Nu vil de igen blive ført sammen og vove det der før var umuligt. Måske vil de forlade biblioteket sammen og forsvinde lykkelige ud af scenariet?

Natportieren

Natportieren er en helt almindelig mand. Så almindelig at man ikke lægger mærke til ham som person her i scenariet. Hans eneste funktion er at være personen der bærer lommelygten rundt og således får Lyset til at komme når dukkerne larmer.

Settingen - hverdag

Scenariet foregår i en generisk, ikke nærmere specificeret nutid. Tænk dig bare Danmark, men det er ikke vigtigt om det egentligt er Danmark eller ej. Det skal bare være velkendt, og hverdagsagtigt - for at man kan identificere sig med de ting der sker og for at alle de absurde brud netop støder mod normen. For at understrege det at det er de små ting der er vigtige og de store ignoreres kan man af og til hentyde til krigen. I verden udenfor biblioteket foregår nemlig en ligeså generisk og uspecificeret krig. Lige udenfor døren. Men ingen af spilpersonerne kender til den eller bliver påvirket af den. Den er der bare. Derudover er det eneste der er vigtigt ved settingen selve biblioteket hvor scenariet udspiller sig.

Biblioteket

Biblioteket er en gammel bygning midt i byen. Det har altid været der og det vil altid være der. Forestil dig en varm, ældgammel bygning med mørke træpaneler, tunge gardiner for de høje vinduer og uendeligt mange trappetrin. Tænk så på det folkebibliotek du kender bedst. Biblioteket er

en mellemting mellem de to bygninger.

Børneafdelingen

Det er her dukketeatret er og her dukkerne starter med at sidde om deres spisebord. Det er et farverigt og rodet hjørne af biblioteket hvor der under loftet svæver uroer og udklip på himmelen. Selve dukketeateret har dybrøde stofgardiner og står på et lille grønt legebord.

Kælderen

Kælderen under biblioteket fungerer som en slags filter. For at biblioteket kan forblive hyggeligt og rart bliver alt uhygge suget herved. Katten og natportieren færdes vant hernede men det er ikke et sted spilpersonerne har mange grunde til at besøge. Der er dog mange grunde til at tale om de uhyggelige ting der kan gemme sig i dybet. Det er her sikringsskabet kan lokke folk til sig hvis en sikring skulle springe. Og så er det hernede det lokalhistoriske arkiv gemmer sig (se under finurligheder).

Skranken

Udlån og information. Skranken ved indgangen er stedet hvor bibliotekarerne Louis og William holder til. På et hjørne af skranken ligger en brun fløjlspose med nogen smukke gamle marmor-glaskugler i som er den dukkerne søger. Måske er den blevet glemt af en låner. Måske tilhører den nogen på biblioteket.

Læsesalen

Læsesalen bagerst inde i biblioteket er hyggelig og har højt til loftet. Det er her fortælleklubben holder til. De samles i bløde stole om et ovalt bord og i hjørnet er en kaffeautomat der er gået i stykker. På reolerne

der omkranser bordet er aviser og tidsskrifter med finurlige overskrifter og billeder.

"HAR DU ALTID GJORT HVAD
DER KRÆVES,
ER DIT TILFÆLDE RET
ALVORLIGT,
ENTEN HAR DU LEVET
FORGÆVES,
ELLER OSSE HUSKER DU
DÅRLIGT."

Finurlige detaljer

Genstande med finurlige detaljer. De kan bruges hvor som helst i scenariet og har ikke nogen fast placering. De skal underbygge stemning og give idéer til improvisation. Tænk på dem som en slags random encounter tabel.

- En gammel spilledåse er blevet efterladt et sted. Når den åbnes danser en lille tyk cirkusbjørn i tyl-skørt rundt mens en melodi bliver klimtet fra dens indre. Når man hører melodien minder den om en sang man hørte første gang man blev forelsket.

- Alle ure er fra gået i stå. Men de er ikke standset på samme tid. Når man genser et af de standsede ure viser det et nyt tidspunkt - men er stadig gået i stå. Tiden er brudt sammen.

- Arkivet i kælderen er fyldt med fotos og udklip fra byens og bibliotekets historie.

Små skæve historier om hr. og fru Andersen. Og deres børn som var siamesiske tvillinger og tegnede bibliotekets tegninger. Ind imellem de historiske udklip er bidder fra kendte eventyr og sagn, også som udklippede fra aviser.

•••• Post-its og udrevne sider fra notesbøger dukker op som bogmærker eller siddende på opslagstavlen. På papirerne er skrevet små brudstykker af fortællinger. Novellebidder og små remser af ord der minder spillerne om deres fortid. Fornemmelsen er at biblioteket er bygget af små historie bidder der er vævet sammen i mursten og bøger.

••••• En historie der dukker op i flere forskellige former er historien, eventyre, sagnet og artiklen om katten. Katten som engang var en murer der lagde den sidste sten i bibliotekets væg, men blev forvandlet til en kat. Fru Andersen som var overbevist om at katten er en reinkarnation af hendes afdøde mand. Eventyret om heksen der forvandlede prinsessen til en sort kat. Leksikonartikler om hvordan sorte katte bringer uheld.

••••• På opslagstavlen hænger gamle juleklip i mange lag. En dame søger nogen der sælger en brugt spilledåse. Et opslag fortæller at 'Bido' fra nabobygningen søger job som elevatorreparatør eller altnuligmand og kan kontaktes per brev. En mands kat er løbet væk. Et opslag reklamerer for en urmager der kan tilkaldes hvis ens ure går i ring. Hans telefonsvarer fortæller altid at hans butik først åbner om 1 time.

••••• En avisoverskrift fortæller om 'krigen' går godt. Snart vil fjenden være slået helt ud af landet. Ingen af spilpersoner har opdaget der står en krig på eller kender noget til den. En dødsannonce på en bagside er skrevet som

et haiku-digt. Det rimer ikke engang.

••••• På en væg hænger en plakat med en gammel tour-de-france vinder kaldet 'Kongen'. Der er med sprit-tusch blevet tegnet stort overskæg og solbriller på ham så man slet ikke kan se hans ansigt.



Spillederens roller

Dette scenarie kan man ikke bare læse én gang, for derefter at læne sig tilbage og nyde når spillerne gennemspiller det. Det kræver at man tager en række valg som spilleder og at man tager stilling til hvordan man vælger at køre scenariet. Jeg giver dig mine ideer og en masse muligheder du kan vælge mellem. Det er ikke fordi jeg ikke vil hjælpe dig bedre, det er fordi jeg tror det bliver sjovere at spille når du gør det til dit eget scenarie.

Du skal diktere stemningen i spillokalet, men husk at stole på dine spillere. Læg fra starten alt åbent ud til spillerne - lad dem vide at det handler om at få en god oplevelse og mind dem om at hvis alle er enige før spilstart om at i skal have en god oplevelse er der intet der kan forhindre jer i det.

Der er kun 2 ting du absolut skal holde hemmeligt for spillerne, og kun fordi overraskelsen kan fremme deres oplevelser. For det første er det sjovest hvis de ikke ved at de har dukke-roller, men selv skal indse

det. For det andet virker det bedst hvis de ikke kender slutningen fra start. De vil med stor sandsynlighed forudse slutningen i løbet af scenariet, men netop den fornemmelse af at have 'gættet' sammenhængen kan være en successoplevelse. Hvis de ikke forudser det, er det forhåbentlig bare en god overraskelse.

Vis spillerne at du stoler på dem og at du giver dem frihed til at fortolke og improvisere fordi det vil give en god oplevelse. Nik og smil meget - særligt når de tager initiativ til at gøre fortællinger til deres egne. Med andre ord, vær glad. Det er ikke spor svært.

Der er en masse meta-gejl, mere-eller-mindre skjulte tekstuelle referencer og fortænkte budskaber i dette scenarie. De er ikke så vigtige, jeg kunne bare ikke fjerne dem uden også at fjerne essensen af scenariet. Hvis du kan køre scenariet og finde den del af det du kan bruge til noget - så glem resten.

DET ER OP TIL DIG HVORDAN
DU SPILLEDER, HVILKE TING
DU LÆGGER VÆGT PÅ OG
HVILKE DU IGNORERER. MEN
JEG GIVER HER MINE BUD
PÅ HVAD DU KAN GØRE I
HVER AF DINE ROLLER SOM
SPILLEDER.

Casting af spillerne

Inden du fordeler spilpersonerne - så tag en kort snak om hvad feel-good betyder for jer hver. Forbinder i det med en bestemt

film? Hvorfor? Hvad har dine bedste rollespilsoplevelser været?

Når du så fordeler spilpersonerne kan du overveje hvordan de forskellige karakterer passer til folks underforståede forventninger til scenariet. Overvej om nogen personer vil overspiller humoren og du skal instruere dem lidt. Overvej om alle ser frem til humor og du istedet skal acceptere det og køre scenariet som en komedie. Tænk ikke for meget på køn. Byt evt. helt om og lad alle spille modsat-kønnede spilpersoner hvis det paasser. Overvej Emilies spiller særligt. Hun kender mere til historien en de andre og har en smule ekstra ansvar for fortællingen. Men hun giver også en speciel oplevelse af scenariet. Hvem passer det bedst til?

Den instruerende spilleleder

Fortæl (før i starter) spillerne at det er feel-good. Fortæl dem om humor og feel-good. Fortæl fx at stort er trivielt og småt er vigtigt. Det skal være feel-good for jer allesammen, men ikke nødvendigvis for jeres spilpersoner. Bliv enige om hvor meget humor der skal være i scenariet. Husk at scenariet kan køres som komedie hvis det passer jer bedst. Jeg tror dog selv det vil give en lidt svagere spiloplevelse.

Vær sikker på at alle spillere har forstået hvad absurditeten betyder. Virkeligheden er til debat. Fortolkningen bliver vigtig. Bliv enige om hvor absurd det skal være.

Husk at forsikre dig om at alle har forstået hvad deres evner betyder. Man behøver ikke gå ud af spillet for at bruge dem, de er bare en underforstået del af hvordan spillets virkelighed fungerer. Bliv enige om hvor meget spillerne må og kan improvisere og



(med-)bestemme.

Den dramatiserende spiller

Overvej hvordan du vil spille dine bipersoner. De har hver deres foruddefinerede lille udvikling de skal igennem. Tænk lidt over hvordan du vil vise det punkt hvor de ændrer sig. Vil du fx direkte spille bipersonen anderledes efter de har ændret sig? En oplagt scene er på et tidspunkt at lade en af bipersonerne kigge mellem bøgerne og gennem en bogreol. Overvej evt. at lade en spiller hjælpe med at spille William eller Camille når de mødes. Måske endda lade begge være spillede af spillere som biperson rollespil - hvis du kan lide den idé. Ellers overvej hvordan de reagerer når de genfinder deres tabte kærlighed.

Den fortællende spiller

Overvej hvordan biblioteket skal se ud inde i dit hovede. Tænk på en bog eller tre du har læst for nyligt og vær klar på at genfortælle et par udvalgte passager som beskrevet under finurlige detaljer. Gør evt. det samme med en film eller et scenarie omsat til bogform.

Find et par ting du forbinder med absurd-feel good. Gerne fra scenarieteksten, men også gerne andre steder fra. Brug de samme ord, de samme genstande og beskrivelser igennem scenariet. Lad spillerne opdage at der er noget særligt over den måde man taler og fortæller i dette scenarie. Lad dem også være med til at bestemme hvad det særlige

skal være.

Beskriv ikke alting, der skal altid være plads til at noget uventet kan dukke op. Der skal være plads til improvisation. Men gå med beskrivelsen af enkelte ting så meget i detaljer at det bliver – ja – absurd.

Dukkernes scener kan være uhyggelige, absurde eller direkte komiske. Vær bevidst om den balance. Hvis du satser på humoren kan du lægge vægt på at deres færden er en slags parodi på klassisk dungeon-crawl.

Introducér bipersonerne i scenariet med korte rækker af opremsede fakta. Camille er 41 år og født på ladet af en lastbil. Hun spiser altid skorpen først på brødet og da hun var 17 mistede hun sit livs kærlighed. Uddyb gerne spilpersonerne på samme måde hvis du under spillet får en god ide. Det er også en god måde at minde spillerne om et aspekt af scenariet du gerne vil have dem til at lægge mærke til - men det bryder ikke scenariets stemning ved at man skal til direkte at fortælle dem det udenfor spillet.

Den klippende spiller

Klip mellem dukke og menneskescener så kontraster bliver tydelige. Det samme gælder i scenariets anden del når fortællingerne udspiller sig. Find en balance mellem at klippe væk fra langsomme scener – så scenariet holder sit momentum i gang – og at give tid og plads til at spillerne kan hygge sig

og nørkle med stemningen.

Fokuser på scener der relaterer til de temaer du ser i scenariet og underbygger fornemmelsen af feel-good. Bevar usikkerheden om virkelighed overfor fortælling og klip væk fra tørre logisk-rationelle diskussioner. Afslør aldrig den eneste rigtige sandhed.

Menneskenes Fortællinger

Den mest komplicerede del af scenariet er fortællingerne i scenariets anden del. De er mærkelige og ikke klart definerede. Men de tjener et helt klart formål og når man husker på det kan de ikke gå galt. De er en legeplads i det meget lineære og stringente scenarie, hvor i har frihed til at boltre jer.

DER ER EN FORTÆLLING
OMKRING HVER SPILPERSON
OG DERES BAGGRUND I DE
UDLEVEREDE SPILPERSONER.
UNDTAGEN EMILIE SOM
DERIMOD VÆVES IND I DE
TRE ANDRES FORTÆLLINGER
OG SÅ AT SIGE BLIVER
KONKLUSIONEN PÅ DEM ALLE.

Formålet med fortællingerne er i stigende grad i løbet af scenariet at gøre scenariets virkelighed usikker. I større og større grad bliver der hentydet til at det der foregår ikke kan ske i virkeligheden, og derfor må være en fortælling. Det gælder spilpersonernes fortid og det gælder - aller vigtigst - selve Emilies

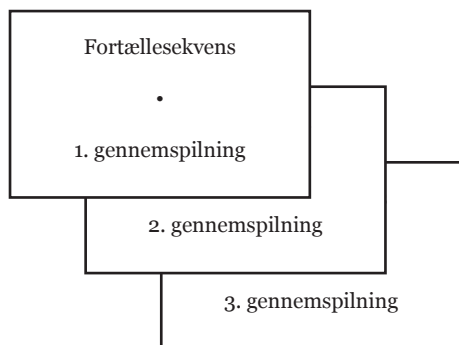
eksistens. Resten er fyld og stemning.

Hver spilpersons fortælling følger samme skabelon. Første scene omhandler det punkt hvor personens skøre baggrund og personlighed tager udgangspunkt. Den gentages et antal gange med stigende grad af absurditet indtil man i sidste gennemspilning ikke er i tvivl om det er uvirkeligt, men er usikker på hvor imellem gentagelserne virkeligheden skal findes. Emilie dukker op i alle gentagelser af scenen, men bliver mere og mere virkelig og vigtig for handlingen. Så er der frit spille- og fortælle-rum indtil den scene hvor de danner eller slutter sig til fortælleklubben. Her kan fyldes ud med improviserede scener eller det kan springes over alt efter hvor god tid og pacing der er i spillet. Endeligt slutter de alle tre med en fælles scene hvor Emilie ankommer til biblioteket, som opstået ud af deres fortællinger. Dette er også min foretrukne slutning på scenariet da det har en dejlig afrundet 'full-circle' fornemmelse.

Hver enkelt af disse fortælle-elementer spilles i det øjeblik hvor Emilie møder en dukke. Der klippes så væk – så det forbliver uvist om Emilie og dukken kan mødes – og spillederen sætter istedet scenen i fortællingen. De kan dog også startes på vilkårlige tidspunkter, eller når fortælleklubben sidder om bordet og Emilie evt. er væk. Der skal ikke forklares at fortællingen er en fortælling, eller at den foregår et andet tid eller sted. Der skal bare hentydes med en sekvens hvor katten kravler ud af bibliotekets vindue, forbi et standset ur, og hurtigt begiver sig hen til der scenen skal foregå (uanset hvor usandsynligt det måtte være).

Derefter skal scenen udspilles. Den spilles som normalt rollespil mellem spillerne der

blot antager nye rolle (bipersonrollespil). Hvis du foretrækker det kan de også laves som fortællesekvenser men jeg foretrækker bipersonrollespillet her da det er nemmere at styre.



Når du finder det passende klipper du så ganske uhøjtideligt og uden forklaring tilbage til en scene på biblioteket. Det er op til hver spiller at tolke hvad den udspillede scene var. Der kan evt. klippes direkte til en scene hvor fortælleklubben sidder om bordet og fortæller den netop spillede scene. Eller til en sekvens hvor katten på ny lister ind af et kældervindue på klem.

Douls fortællinger

Pouls første scene handler om hvordan han slugte mønten. I den første gennemspilning er det som i hans udleverede spilperson, han kommer op at skændes med sin bedste ven og sluger mønten ved et uheld. Emilie er bare en pige der sidder og gynger i baggrunden. Hans bedste ven spilles af Hr. Hvids spiller og da de først har slugt mønten ankommer Pouls mor, som spilles af Astrids spiller, og afbryder skænderiet. De kører i ambulance til hospitalet.

I anden gennemspilning er de på månen da Emilie vædder med ham om at han ikke kan få fat på lykkemønten. Efter han har slugt den kan Emilie komme ind og deltage

i scenen igen. De bliver fløjet i rumraket til hospitalet.

I tredje gennemspilning er de i en jungle da han sluger han mønten med vilje, fordi Emilie har fortalt ham at han så ville blive verdens heldigste mand. Måske tog hun fejl, måske griner hun da han bliver forbandet istedet. Han bliver kørt til en heksedoktor som igennem en glaskugle beskuer mønten i hans mave og fortæller at han er fordømt.

Hr. Hvids fortællinger

Hr. Hvids første scene omhandler et kedeligt fabriksarbejde hvor en ulykke med en bærebros der kolliderer gør at han får benet i glemme i en maskine og det efterfølgende må amputeres på hospitalet. Emilie er en pige der med sin klasse er på rundvisning på fabrikken. Astrid og Poul kan evt. spille medarbejdere eller læger.

I anden gennemspilning er Hr. Hvid styrmand på en fiskekutter og Poul Kaptajnen. De er midt i en usandsynlig storm og selvom skibet nær kæntrer er der solskin i horisonten hvor Emilie solbader på dækket af et passagerskib. Astrid er Emilies mor der kan reagere på det hvis fiskekutteren beder om hjælp, men blot vinker og tror de vil hilse.

I tredje gennemspilning er Hr. Hvid kaptajnen på et mægtigt skib som jagter Den Hvide Djævel. Han har jagtet dræberhvalen hele sit liv og nu har han endeligt fundet den. Han ender med at springe i vandet efter den med en kniv mellem tænderne og selvom han mister benet nedlægger han byttet og de hejses sammen i land. Her er Emilie hans datter der giver ham ideen om at hoppe i vandet efter den. Poul og Astrid kan være besætningsmedlemmer.

SE OGSÅ OVERSIGTEN OG
DIAGRAMMET I BILAG A OG B
- SOM ER BEREGNET TIL BRUG
UNDER SPILLET.

Astrids fortællinger

I Astrids første scene kommer hun på sin fødselsdag til at afsløre overfor sin mand at hun har løjet. Emilie er gæst der overværer det bratte brud. Hr. Hvid og Pouls spillere kan agere resten af den besøgende familie.

I anden gennemspilning glemmer Astrid sin mands navn og han brokker sig da det sker hver dag og de har kendt hinanden i årevis. Det er dråben der får bageret til at flyde over og han forsvinder ud af døren. Emilie er naboens datter, som gemmer den blok Astrid havde noteret navnet på for at huske det.

I tredje gennemspilning vågner Astrid op og manden er bare forsvundet ud i den blå luft. Hun leder rundt omkring i lejligheden men til ingen verdens nytte. Emilie kigger forbi og indrømmer at hun har 'lånt ham til at lege far, mor og børn' men at hun er sikker på at hun bagefter lagde ham tilbage i sengen hvor han var da hun lånte ham.

Cirkelen sluttes

Emilie ankommer til biblioteket på sin røde cykel. Hvis du kan, så inkorporer elementer fra alle de tidligere scener hun har medvirket i. Gerne modstridende elementer hvor hun har spillet forskellige roller. Hun går ind ad hoveddøren på biblioteket og du kan lade spilleren slutte scenariet ved at sige: "Har i fundet in dukke?"

Spilforløb - Scener

Scenariet indledes med at katten ankommer til biblioteket. Det kan evt. fortælles med samme ord som når den vender tilbage fra en fortælling for at understrege gentagelserne - eller der kan klippes direkte til Emilie som ankommer for at antyde deres sammenhæng.

1. akt

I første scene er de tre dukke-spilpersoner samlet om deres spisebord i dukketeateret. De når ikke at foretage sig meget før lyset kommer og de alle mister bevidstheden.

Anden scene består i Emilie der kommer til skranken og spørger om de har fundet hendes dukke. Det har de ikke, snerrer William. Men Louis fortæller at hun kan spørge fortælleklubben som holder til i læsesalen bagerst i biblioteket.

I tredje scene er Astrid ved at opsætte og tænde sine lys på bordet da Poul og Hr. Hvid ankommer i læsesalen. De gør klar til fortælleklubs-mødet. På et passende tidspunkt lader du Emilie ankomme og møde resten af klubben. Første gang Emilie forlader de andre kommer den første del af fortællingen som starten på anden akt.

2. akt

I første scene brydes barrieren da Emilie nærmer sig en dukke. Du kan bare lade dukkerne være det sted Emilie begiver sig hen, da de alligevel ikke husker hvor de er.

Herefter klippes mellem sporadiske scener hvor dukkerne kan begynde at udforske verden, scener hvor konflikten mellem William og Louis introduceres, scener hvor Camille introduceres og endeligt

fortællesekvenserne. Akten afsluttes ved at alle tre personers fortællinger når til de er kommet med i fortælleklubben. Det skal times med at de andre dele er udspillede.

3. akt

I tredje akt bliver William og Camille ført sammen og genfinder deres kærlighed. William holder derved og med at plage Louis. Emilies glemte pige-dukke møder de tre trædukker og hjælper dem til at indse at de er dukker, og at det er nok mening i sig selv at de kan glæde børn på biblioteket ved at være dukker. De placeres rundt om spisebordet af Louis mens Emilies dukke forsvinder. Den kan fx blive smidt i kælderen. Den skal bare blive væk.

I fortællingerne afsløres det hvorledes fortælle-klubben har opfundet Emilie og derefter er Emilies spiller ikke længere med i nogen scener. Hun er væk og ingen kan finde hende. Straks herefter afsluttes fortællingen med at Emilie ankommer i fortællingen og spørger efter sin dukke i skranken.

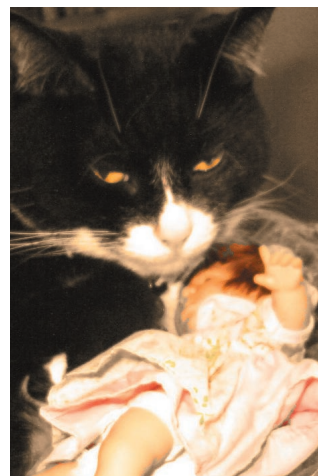
Slutninger

Udover min foretrukne slutning hvor cirklen sluttes med Emilies ankomst har jeg et par alternativer du kan bruge.

Som nævnt hedder katten Emilie, og Emilie leger kat. Ligeledes medvirker katten til at signalere fortællingerne som Emilie er med i. En oplagt afslutning er derfor at nogen kommer kørende i bil og henter den savnede

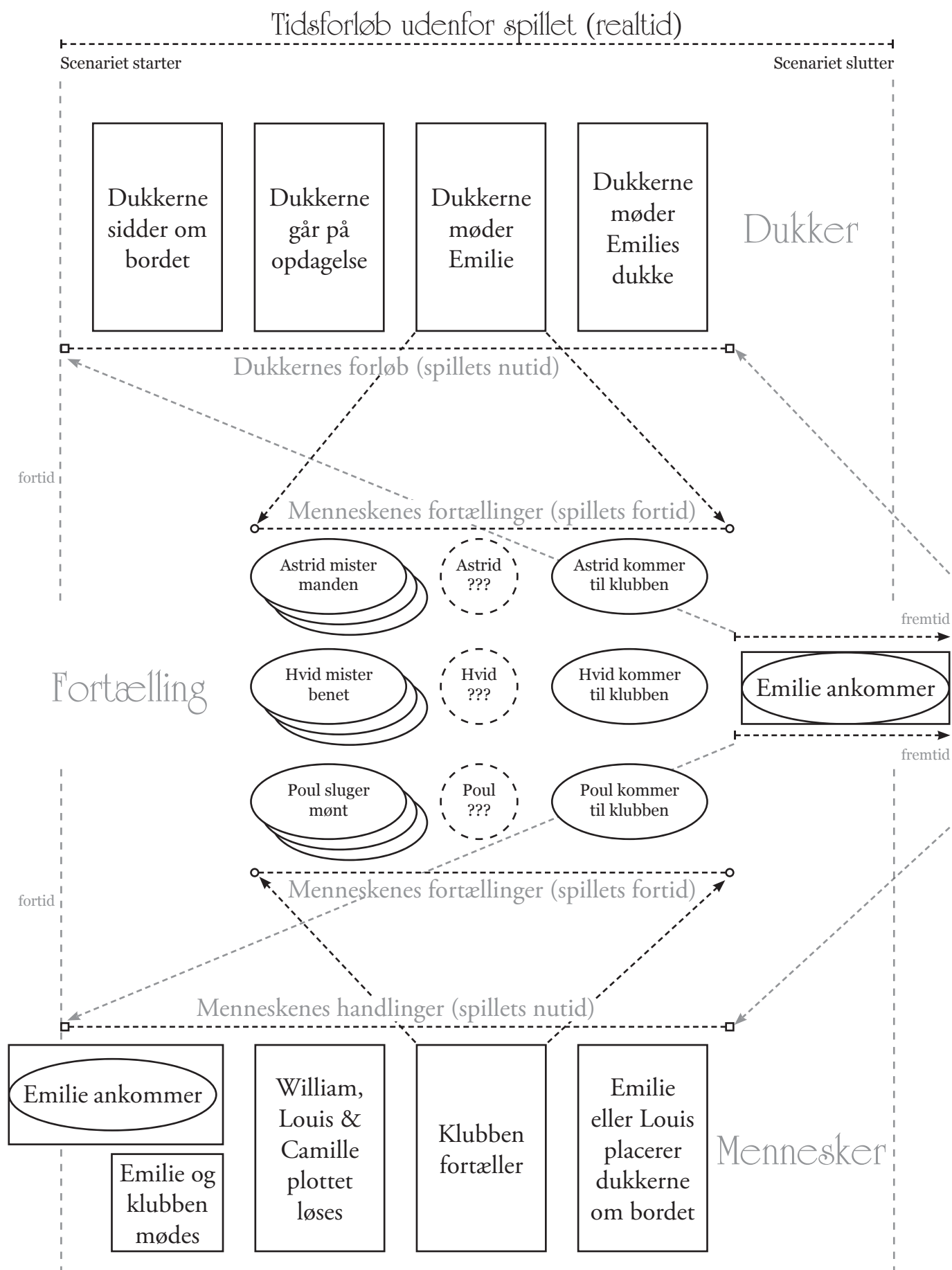
kat. Husk at lade dem kalde 'Emilie' eller nævn evt. halsbåndet hvor kattens navn står. Du kan også lade katten have antaget nogen egenskaber fra tidligere fortællinger om Emilie.

Scenariet kunne også afrundes yderligere ved at lade spillerene fortælle om hvordan det går deres spilpersoner, eller ved at du lader spilpersonerne fortsætte upåvirkede på biblioteket mens du fortæller en bogstavelig solstråle-historie om hvordan sneen smelter og foråret udenfor vinder frem. Det har absolut intet med scenariet eller spilpersonerne at gøre, men netop derfor kan det måske være en skæg 'happy ending' uden spillerne - hvis humoren passer til spilforløbet.



GOD FORNØJELSE!





Spilpersoner

Poul: Slugt lykkemønt. Forbandet uheldig.
27 dage at leve i. Frygt for døden medfører
løgne som han ikke kan huske.

Hr. Hvid: Mistet sit ben. Fortrænger alt
negativt og bliver helten Hr. Hvid. Godt
humør og ukuelig optimisme.

Astrid: Mistede sin mand ved en fejl. Skriver
nu alt vigtigt ned før hun siger det.

Emilie: Inkarnationen af alle fortællingerne.

Fortællingerne

Poul 1: Sluger mønt ved uheld

Poul 2: Emilie vædder med ham

Poul 3: Sluger med vilje > Heksedoktoren

Hr. Hvid 1: Fabriksulukke

Hr. Hvid 2: Fiskeriulykke - fanger haj

Hr. Hvid 3: Jagter haj - springer i vandet

Astrid 1: Afslører løgn om alder (fødselsdag)

Astrid 2: Glemmer mandens navn

Astrid 3: Manden er forsvundet i den blå luft

Finurligheder

Spilledåsen - cirkusbjørn med klimten

Tiden er brudt samme - stoppede ure

Lokalhistorisk arkiv - skæve historier

Fortællings bidder - post-its med historier

Kattemyterne - sagn og artikler

Opslagstavlen med mange skøre opslag

Aviser på læsesalen - anonym krig udenfor

Tour-de-France plakat med tegnet overskæg

Skæbner og Evner

Pouls evne: Fortælle sandheder om andre

Pouls skæbne: Vise nogen tabt kærlighed

Hr. Hvids evne: Optimister klarer sig godt

Hr. Hvids skæbne: Give sin mønt bort

Astrids evne: Udfordre og rette vrøvl

Astrids skæbne: Give sin ufødte datter liv

Emilies evne: Lege at hun er en kat

Emilies skæbne: Vise meningen med livet

Steder

Børneafdelingen

Dukketeateret

Kælderen

Sikringer

Emilies dukke

Vinduet katten bruger

Skranke

Louis & William

Glaskuglerne

Læsesal

Fortælleklubben

Bipersoner

Katten - Emilie. Kommer når man kalder.

Emilies spiller styrer den ved at lege kat.

William - Skrankepave bibliotekar

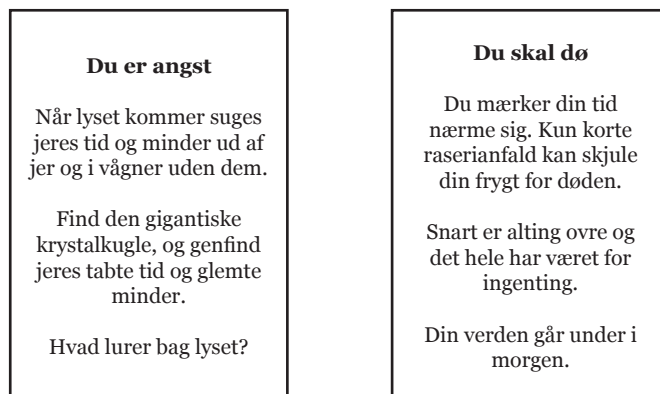
Louis - Sløvsindet bibliotekar

Camille - Williams tabte kærlighed

Natportieren - Bærer dukkernes Lys

Dukke-spilpersoner i dukkeformat (A9)

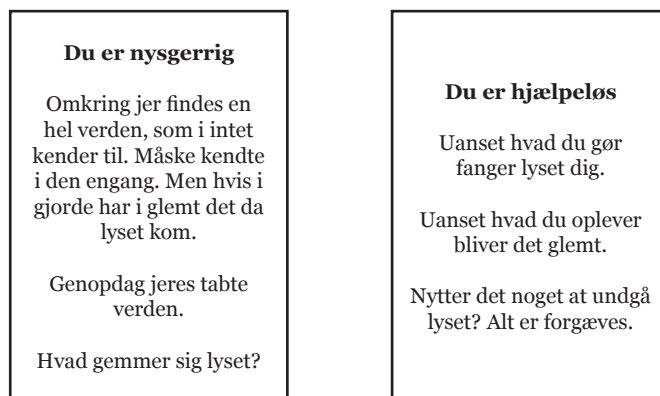
Dukke-handouts til Pouls spiller:
(klip ud)



1.

2.

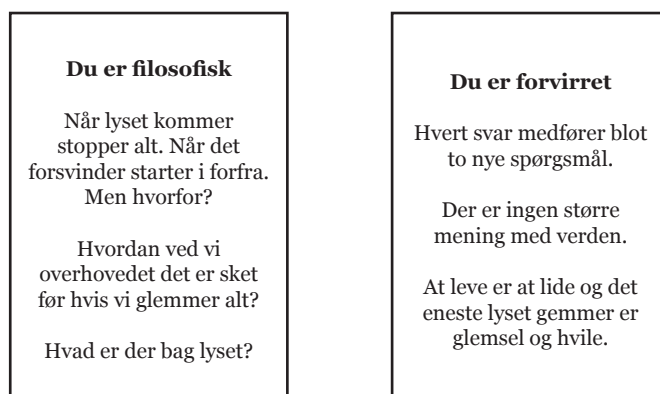
Dukke-handouts til Hr. Hvids spiller:
(klip ud)



1.

2.

Dukke-handouts til Astrids spiller:
(klip ud)



Poul

Vækkeuret ringer. Der er 27 dage til du skal dø, det står i din kalender. Du får det forkerte ben ud af sengen.

På vej ud af soveværelset banker du din tå ind i dørkarmen. I brusekabinen er der ikke mere sæbe. Under morgenmaden får du juice på skjorten, der har tabt en knap. Dit ur er gået i stå, så du når ikke bussen.



Til gengæld begynder det kun at støvregne. "Det er de små ting der gør livet værd at leve", minder dit horoskop dig om, før du krøller den regnvåde avis sammen og kyler den efter en due, der griner af dig. Du rammer ikke.

Det overrasker dig ikke det mindste at det også i dag bliver en rigtig skidt dag. Men hvert enkelt mikroskopisk uheld irriterer dig en anelse mere end det forrige, indtil du ved middagstid bare går rundt og venter på, at nogen giver dig en undskyldning for at eksplodere. Og i morgen er der endnu en dag.

Da du var en ung knægt kom du op at slås med en ven om hans lykkemønt. Du ville låne den og lånte ham til gengæld dine marmorkugler. Det ville han ikke have, så du gemte mønten i din mund da han prøvede at snuppe den fra dig. I kom op at toppes og da i rullede rundt i græsset kom du til at sluge mønten. Han beholdt dine

marmorkugler og mønten kom ikke ud igen. For et år siden fik du at vide at den truede dit liv. Men var for farlig at bortoperere. Du lever i mellem bundløse depressioner og øjeblikke med ulidelig klarhed. Men for det meste prøver du at glemme døden. Sådan er det jo når man ved man skal dø om 27 dage...

ELLER - DET VILLE DET
VEL VÆRE. FOR DET ER JO
IKKE NOGEN SÆRLIG GOD
HISTORIE, AT FORTÆLLE AT
MØNTEN BARE LANDEDE
I TOILETTET ET PAR DAGE
EFTER.

...Så mønten fik du altså først at se igen den eftermiddag da du blev indlagt og den dukkede op på en hospitals-scanner. Lægen kunne på scanneren aflæse indskriften på mønten, så det var helt sikkert den samme der havde siddet fast i alle de år. Lægen, som viste sig at være møntsamlers, kunne endda fortælle at det var en sjælden og uvuerlig gammel mønt. Den slags der burde være udstillet på et museum, med en lille indskrift på væggen ved siden af. Han fandt en bunke papirer frem som du kunne underskrive - så når du dør kan de operere mønten ud og give den til et museum. Det er åbenbart rutine i den slags sager. Papirerne ligger stadig på bordet ved siden af din seng.

Når du skal sove kommer du altid i godt humør af at tænke på at din død vil tjene et højere formål. Måske vil du engang blive nævnt i en fodnote nederst på side tolv i et katalog over sjældne mønter, og således være udødeliggjort for eftertiden.

Dagen efter at dine dage blev talte går du ned og køber ind så du har nok til at klare dig de forventede 27 dage, og så lige en dag ekstra, for man skal jo tænke positivt. Derefter hæver du resten af dine penge og går ned og køber 7913 lotto-kuponer for dem. Du har aldrig vundet noget. Men der er gevinst på én af dem - 1.000.000 kr! Overrasket beder du om at få udbetalt pengene, men får at vide at du får en personlig check tilsendt - om 30 dage. Ekspedienten begynder at feje stumperne af 7913 kuponer op.

Hjemme igen opdager du at du har glemt at købe sukker til kaffen. Ind til naboen og banke på for at låne noget, men der er ingen hjemme. Nå, så hjem igen - men nej - døren er smækket i og din nøgle ligger på køkkenbordet.

I strømpesokker vader du igennem de 2 kilometer sne til dit arbejde. Du går direkte hen til kaffeautomaten og finder ud af at man skal bruge mønter for at købe kaffe. Du har ikke en krone tilbage. Netop da kommer din chef forbi og spørger hvordan det er du ser ud, med drivvåde sokker og ingen sko på.

En halv time efter står du på gaden igen, med en papkasse fyldt med de ting du havde i dit skrivebord på jobbet. Til gengæld er du ved godt humør og griner selvtilfreds af chefens udtryk da du råbte ham i ansigtet om alt det der var galt med ham. Derefter sagde du op og gik ind på hans kontor hvor du stjal hans kop kaffe foran øjnene på ham. Det var den

bedste kop kaffe du nogensinde har fået.

Du fortæller aldrig rigtig nogen om din nedtælling. Nej - det er så trist at bruge sine sidste dage på at tale om døden. I stedet finder du på små undskyldninger, små hvide løgne.

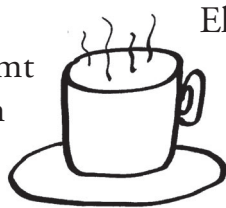
Du har da bare taget orlov fra arbejdet. Hvorfor du var på hospitalet? Du skal da være med i et forsøg hvor du kun skal spise vegetarmad i en måned. Og ja, det er derfor jeg ikke har købt noget kød - troede du det var fordi jeg havde købt forkert ind?

Det bliver lidt besværligt at holde styr på alle løgnene, og du finder ud af at det nemmeste når du møder nye mennesker er at præsentere dig som Poul - og ikke med dit rigtige navn.

Ellers genkender de bare navnet fra lokalavisen og du skal til at forklare det hele. Næ, du præsenterer dig som Poul og fortæller hvad der nu lige falder dig ind. Det er efterhånden sket ret mange gange. Det er blevet svært at holde styr på hvad du har fundet på og hvad du selv har oplevet. Derfor skriver du nøje dine løgne ned i en notesbog hjemme i lejligheden.

Du blev for noget tid siden medlem af en lille uformel klub på biblioteket. Det startede vist med at du mødte Hr. Hvid på hospitalet og han fortalte en historie om hvorfor han sad i kørestol. I aftalte at mødes den aften på biblioteket og fortælle videre. Det har i gjort lige siden.

Du er glad for jeres lille fortælle-klub. I mødes efter lukketid på biblioteket hvor Astrid fra klubben kender én af bibliotekarerne. Her fortæller i om jeres liv og alle de ting i har oplevet. Du har naturligvis masser at fortælle



og desuden er det befriende sådan at kunne fortælle historier. Så lyver du jo ikke for dem, for de ved godt det bare er historier. Selvom du vist nok ikke har nævnt at dit navn også bare er en historie.

Foran spejlet er du ved at tage en kontaktlinse i, mens du overvejer om du skal fortælle dem sandheden i aften. Fortælle om mønten og de 27 dage. Du vil gerne, men det er svært efter så lang tid. Du er vant til at kunne skjule dig.

"Kujon. Du tør jo ikke engang være bange", siger din samvittighed og rækker tunge af dig i spejlet. Du taber kontaktlinsen og blinker forvirret et par gange, mens du med sløret syn prøver at se om spejlet virkeligt rakte tunge af dig.

"Du tør ikke være bange for døden. Jeg vil vædde med at du endnu ikke har fortalt det til nogen den dag du dør. Dit ensomme fjols.", siger spejlet og laver en skiløjet grimasse.

Du får sat kontaktlinser i og kommer ind i stuen, hvor du lige når at se lynet slå ned i tørrestativet på din altan. Det sætter ild til din yndlings skjorte - som ellers bragte held. "Nu kan det ikke blive værre", sukker du.

Da lyn nummer to slår ned, er det dig det rammer.

Du vågner op på hospitalet og en læge forklarer dig at du vel nok er heldig, han har aldrig hørt om nogen der overlever at blive ramt af lynet. Desværre er din lejlighed dog brændt af, "men det er jo også de små ting der gør livet værd at leve." Du griber en vase ved sengebordet, men rammer ham ikke.

Din lejlighed er brændt af. Der var ellers

alle noterne om dine løgne. Hvordan skal du nu kunne kende sandt fra falsk? I din omtumlede tilstand kan du kun komme i tanke om *tre sikre sandheder*. Du klamrer dig til dem. I aften, når fortælleklubben mødes i biblioteket, beslutter du at afsløre dem.

(1) Du er ikke længere sikker på hvad der er sandt. (2) Du er verdens mest uheldige mand, fordi du blev forbandet da du slugte en stjålet lykkemønt, og om 27 dage skal du dø. (3) Du hedder ikke Poul.

De andre:

Hr. Hvid er en sand helt, der altid smiler. Han introducerede dig for Astrid.

Astrid har lavet fortælleklubben. Hun taler aldrig før hun tænker.

Emilie - hvem er det? Du glæder dig til at møde hende.

Stikord til Rollespil:

Overtroisk ulykkesfugl. Frustrationsfølelse fører til raseri. Beundrer ærlighed men er lystløgner. Dobbeltskalk. Bilder sig ind at han ikke er bange for at dø.

Din skæbne:

Er at du i aften skal afløre dine sandheder. Du får chancen for at hjælpe nogen med at genfinde deres tabte kærlighed.

Evne:

Alt hvad du siger, om andre end dig selv, er sandt. Det ved du. Selv når du lige finder på det. Særligt når du lige finder på det.



Hr. Hvid

Dørklokken ringer. Du racer mod døren og bremser i sidste øjeblik mens du læner dig frem i rullestolen og griber håndtaget, "Sikken en glædelig overraskelse", udbryder du allerede inden du aner hvem der ringer på.

Det er din nabo som spørger om hun skal købe nogen varer med til dig. Du griner, det behøver hun da virkeligt ikke. Men siden hun skal købe ind kan i jo følges ad - sådan en yndig dame skal jo ikke færdes alene på gaden. Så hun støtter sig taknemmeligt til din kørestol hele vejen til supermarkedet.

I kommer til at snakke om lidt af hvert. Hvorfor du sidder i kørestol? Det er skam bare fordi det er så rart. Du tror på at man skal nyde livet, og man nyder bedst ting når man sidder ned. Man kunne jo heller ikke finde på at stå op og se en film i biografen. Næ, livet skal nydes siddende.

Du køber et skrabelod som du straks skraber med en gammel mønt du ikke har fået sat i mappen derhjemme. "Nå, jeg vandt ikke

endnu", siger du. "Du er nok en optimist", svarer hun. "Det håber jeg da", smiler du og tipper på

din hvide hat.

Og håbe det gør du, for du har lært på den hårde måde, at det ikke kan betale sig at lade sig slå ud. Som i sidste uge hvor det ene hjul på din kørestol faldt af da du var på vej hjem fra et møde i møntsamlersklubben. Så sad du der, men i stedet for at lade sådan en detalje irritere dig tog du din taske frem og begyndte at sortere mønter. Det er sjældent man får sådan en chance for at sidde ude i den friske luft - og den dalende sne.

Sne så hvid som din bredskyggede hat. Så ren som din skjorte. Den falder så ustandseligt som dit gode humør og lander blødt på bomuldstæppet der ligger som panser over dine ben. En ridder på sin metalganger, i et hav af sne, sidder du der og trodser viljefast elementernes rasen. "Troen på det heroiske er det der skaber sande helte", minder du dig selv om og du tror inderligt på det heroiske.

Da du var ung var du fisker. Det skete en dag da du var ude på havet at der med fangsten var noget der havde sat sig fast i nettet. I fik nettet løst og det viste sig at intet mindre end en stor hvid haj, så lang som tre mand. Carcharodon carcharias. Du var hurtig til at smide nettet i havet, men den var hurtigere. Snart var den også mæt og du blev opslugt af smerte og mørke. Siden den dag blev dit liv en hård men heltmodig kamp mod traumerne. Sådan er det jo, når man pludseligt mister næsten hele sit ene ben...



ELLER - DET VILLE DET
VEL VÆRE. FOR DET ER JO
IKKE NOGEN SÆRLIG GOD
HISTORIE, AT FORTÆLLE AT
DU BARE BLEV FØDT SÅDAN.

...Så det skete altså på åbent hav, da i var ude med fiskekutteren. Der var høj søgang og i lå i forvejen dybt i vandkanten da i var tungt lastede med jeres fangst. Skipperen så det hele ske og besætningen besøgte dig trofast på hospitalet i tiden efter. Men uanset deres loyalitet indså du at du aldrig igen ville stå på dækket mens bølgerne rullede. I starten gav du op og havde ingen energi. Men en dag begyndte skipperen sarkastisk at kalde dig 'Hr. Hvid' på grund af dit dårlige humør. Som en spøg. Men du tog det til dig og blev til Hr. Hvid. Opkaldt efter den hvide haj der skabte dig. Nu forstår du at dit nære møde med døden ikke var en ulykke, men en chance for at starte på en frisk og se på livet med fornyet livsglæde. I medgang og modgang. Uanset hvad. Der var ikke andre end dig den aften foran spejlet, men du sværgede en højtidelig ridder-ed i det du antog dit nye navn.

"Jeg, Hr. Hvid, tror på det bedste i mig selv, det bedste i menneskene omkring mig, og det bedste i selve livet. Jeg, Hr. Hvid, er den eneste der kan bestemme hvordan mit liv vil forme sig. Jeg møder hverdagens udfordringer med ynde og værdighed og nægter at lade modgang kue mit strålende humør så meget

som et øjeblik. Mirakler sker for dem som tror på mirakler."

"Jeg, Hr. Hvid, skuer fremad, ikke tilbage. Jeg skuer opad, ikke nedad. Udad, ikke indad."

"Troen på heltemod er det der skaber sande helte."

Du tager en dyb indånding og nikker til dig selv i spejlet før du sætter hatten tilbage på hovedet og kalder på sygehjælperen. Din væbner, kalder du hende. Du ranker ryggen stolt imens hun spænder din benprotese fast og du føler det som en ridder der får

sit panser spændt på. Der lyder et hult **klonk** idet du monterer lansen - den hvide paraply med elfenbenshåndtaget er fæstnet bag på stolen. Hr. Hvid bliver kun fanget uforberedt af en snestorm én gang.



En pessimist ville måske mene det var et handicap sådan at skulle have sit ben sat på hver dag. Men det er da en bagvendt måde at se på det. Det er jo faktisk en fordel. Du kender ikke andre der kan tage deres ben af når de har lyst - og det er skam vældigt praktisk. I starten havde du to ben der kunne afkobles, men det blev noget rod. Du byttede bare om på højre og venstre fod og det kan du ikke anbefale. Så du nøjes med ét der kan kobles af. Du har ikke mistet dit ben. Du har bare byttet det med en bedre model der kan tages af.

Og det gør du før du går i seng for, som du altid minder din væbner om, "Så kan jeg sove som et barn - jeg ved nemlig at uanset hvad, så får jeg det rigtige ben ud af sengen i morgen." Og du har aldrig taget fejl. Det er

en god dag i dag, men i morgen bliver endnu bedre. Intet kunne være mere indlysende.

Du blev for noget tid siden medlem af en lille uformel klub på biblioteket. Det startede vist med at du mødte Astrid i supermarkedet og hun fortalte om hvordan hendes mand var forsvundet. I aftalte at mødes den aften på biblioteket og fortælle videre. Det har i gjort lige siden.

Du er glad for jeres lille fortælle-klub. I mødes efter lukketid på biblioteket hvor Poul fra klubben kender én af bibliotekarerne. Her fortæller i om jeres liv og alle de ting i har oplevet. Du har naturligvis masser at fortælle og desuden er det dejligt sådan at kunne fortælle historier. Historier ender jo altid lykkeligt.

Det er i aften i skal mødes på biblioteket. Du gør dig klar til at trodse sneen udenfor og rejse gennem den mørke aftenluft for at nå frem til dit andet hjem. Biblioteket. Det bliver godt at se Astrid og Poul igen. Du kan mærke det bliver en god aften, endnu bedre end det plejer.

Ja, du er en optimist. For det kan ikke betale sig at være andet. Det er de små ting der gør livet værd at leve.

De andre:

Astrid er mageløs. Hun taler aldrig før hun tænker. Men måske burde hun tænke lidt

mindre over tingene?

Poul er en menneskekender. Ham har du lært meget af. Men han smiler ikke nær so ofte som du. Måske kunne han lære noget af dig?

Emilie - hvem er det? Du glæder dig til at møde hende.

Stikord til Rollespil:

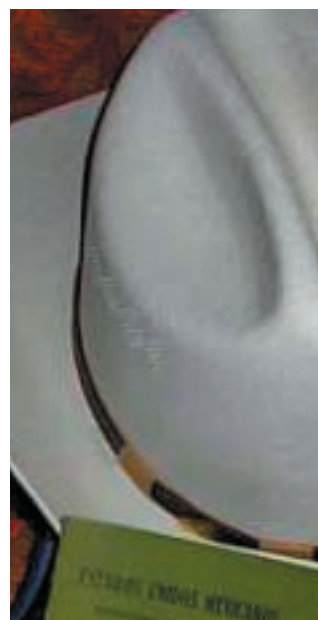
Den aldrende hvide ridder der allerede har besejret dragen (hagen). Møntsamler. Ukuelig optimist. Allergisk overfor katte. Ignorerer stædig alt modgang. Romantiker.

Din Skæbne:

Er at opdage at mønten du har skrabet skrabelodder med er en lykkemønt med sin egen historie. Du får chancen for at give den bort, til én der har mere brug for den end dig selv.

Evne:

Alting går godt så længe man bevarer optimismen. Det ved du. Når folk bare lader være med at give op, ser de at du har ret, slutningen er altid lykkelig.



Astrid

Telefonen ringer. Du læser højt i røret: "Goddag. Mit navn er Astrid. Godt at møde dig." Stemmen i røret præsenterer sig som Lars og er i gang med en forbrugerundersøgelse - har du fem minutter? Du bladrer hurtigt i notesblokke til du finder en passende linje, "Tid er penge. Det er bare et spørgsmål om at prioritere." Stemmen tøver lidt men fortsætter så med første spørgsmål.

Fem minutter efter ringer dit stopur og du afbryder Lars midt i et spørgsmål, "Ja det er vist alt den tid vi har i dag. Vi ses.", og lægger så på før han har tid til at svare. Det nager dig lidt at du ikke havde noget mere passende at sige, men du havde ikke lige forudset sådan at blive ringet op. Hvad mon han nu tænker om dig? Du går straks i gang med at lave et par noter om hvad du vil sige næste gang nogen ringer for at lave en forbrugerundersøgelse. Derefter lukker du notesblokken. Dit motto står på forsiden: "Tænk før du taler".

Du plejede at have en mand, selvom det er en del år siden efterhånden. Han hed vidst nok



Michael eller Jørgen, eller sådan noget. Men en dag kom du til at begå en frygtelig fejl. Det var din fødselsdag og du kom til at afsløre at du var 3 år ældre end du altid havde fortalt ham. Han talte om hvor vigtig ærlighed er i et forhold. Da han havde pakket kufferten gik han ud af døren. Du har aldrig siden set ham. Han har nægtet alt kontakt siden den dag. Det været frygteligt ensomt i jeres lejlighed og det er frygteligt ikke at vide hvor han er eller hvordan han har det...

ELLER - DET VILLE DET
VEL VÆRE. FOR DET ER JO
IKKE NOGEN SÆRLIG GOD
HISTORIE, AT FORTÆLLE AT
DIN MAND BARE FIK NYT
ARBEJDE LANGT VÆK OG I
GRADVIST HOLDT OP MED AT
RINGES VED.

...Så du begyndte at gå i terapi igen. Du havde engang været under behandlig for at være lyttløgner, men troede du var over det. Nu måtte du til det igen. Du blev introduceret for en ny form for terapi og læste en ny selvhjælpsbog med 13 nemme trin.

Du går du ud og henter dagens avis fra dørmåtten og begynder systematisk at kigge dødsannoncer igennem. Din mands navn står der ikke og du giver et lille lettet suk over at han endnu er i live. Du ville bare ønske du

vidste mere end det.

Du ærgrer dig dagligt over den fatale fejltagelse der førte til at din mand forsvandt. Den slags fejl vil du aldrig gøre igen. Så du er meget omhyggeligt når du tager notater om hvad du skal sige i fremtiden. Næsten ligeså omhyggelig som når du sorterer din samling af 542 æsker tændstikker der hver minder dig om en af de gode stunder du har haft.

"Det er de små ting der gør livet værd at leve", skriver du på din blok. Ja, det lyder rigtigt. Du tænker på tændstiksæskerne igen. Det vil du sige til en eller anden i dag, du skal bare vente på det rette tidspunkt. Måske kan du bagefter fortælle om æskerne.

Du blev for noget tid siden medlem af en lille uformel klub på biblioteket. Det startede vist med at du mødte Poul på hospitalet og han fortalte en historie om hvorfor han var blevet ramt af lynet. I aftalte at mødes den aften på biblioteket og fortælle videre. Det har i gjort lige siden.

Du er glad for jeres lille fortælle-klub. I mødes efter lukketid på biblioteket hvor Hr. Hvid fra klubben kender én af bibliotekarerne. Her fortæller i om jeres liv og alle de ting i har oplevet. Du har naturligvis masser at fortælle og desuden er det befriende sådan at kunne fortælle historier. Så behøver man jo ikke være bange for at sige noget dumt - man kan bare genfortælle noget man ved er klogt.

Ja du kan måske bruge nogen af dine noter i fortælleklubben i aften. De er gode til at lytte når du taler. Så det er vigtigt at du har noget godt at sige. Og det er vigtigt at der er

den rette atmosfære i aften. Du pakker dine 7 bedste lys, i hver sin farve. Derefter udvælger du en tændstiksæske til at tænde hvert lys med. Hver æske med sit eget gode minde. En fra det hotel i var på bryllupsrejse til. En du brugte den første aften fortælleklubben mødtes. Og så lige en tændstiksæske med et godt minde mere. Og en til. Og en til. 32 tændstiksæsker - det må også være nok til én aften. De skulle jo nødtigt tro at du var mærkelig.

Du har aldrig fået nogen børn, selvom du plejede at ønske det. Det skete bare aldrig.

Nu kan du godt finde på at ønske du havde. Faktisk irriterer det dig at du ikke har. Så når du ser andre folks børn bliver du let i dårligt humør. Nogen ville sige at du hader børn. Det passer ikke. Du synes bare de er møgirriterende fordi de minder dig om at du ikke har en datter. Måske skulle du få dig en kat?

Foran spejlet øver du dig i at sige tingene på den rigtige måde. Du læser op langsomt og omhyggeligt. Så igen lidt langsommere. Så mens du blinker til dig selv. Så med et stort smil. Ej, lidt mindre. Sådan skal det siges. Så går du i gang med næste linje.

På vej til biblioteket går du og øver dig på dine ord. En mand går forbi og kigger underligt på dig da du går og snakker med dig selv. Men det er du vant til og du nikker bare til ham og smiler bredt til han kigger væk. Mærkeligt så bange folk bliver når man smiler. Måske skulle du prøve at se sur ud?

Dit hoved er allerede fuld af ideer og tanker og ting du måske skulle prøve. Men først i morgen. I aften skal i mødes på biblioteket



så du sikrer dig lige en ekstra gang at du har husket det hele. Termokande. 7 Lys i hver sin farve. 32 æsker tændstikker. Den syvarmede lysestage. Ja det er der altså. Du justerer lidt på din håndtaske. En af lysestagens arme stikker ud af den. Måske skulle du få dig en større?

Så opdager du at noget er galt. Helt forfærdeligt galt. Den gule notesblok har du husket. Men der er kun 3 sider tilbage i den og du har allerede fyldt den første med ord. Er 3 sider nok til i aften? Hvad nu hvis du løber tør? Du er lige ved at vende om og skynde dig hjem for at hente en ny, men så sker der noget utroligt.

Du beslutter at det nok er meningen. Når notesblokken er brugt op må du have lært din lektie. Så har du ikke brug for den mere. Du skal bare have brugt dine tre sider op uden at dumme dig igen, så er du kureret og kan igen tale frit. Det bliver den vigtigste aften i dit liv.

De andre:

Poul har haft det mest utrolig liv. Men du fornemmer der er noget ved det der nager ham når han fortæller om det. Han er en menneskekender. Det var Poul der introducerede dig for Hr. Hvid.

Hr. Hvid er et virkeligt godt menneske. Måske for godt. Du har aldrig set ham blive den mindste smule vred eller sur. Det var vidst ham der startede fortælleklubben. Gad vide hvad han hedder til fornavn?

Emilie - hvem er det? Du glæder dig til at hende.



Stikord til Rollespil:
Højtælende.
Hyggelig. Taler før hun

- "Hvis det ikke lykkes første gang, så prøv igen, og så igen. Og hold så inde. Der er jo ingen grund til at optræde som en komplet idiot."

- "Børn er dumme."

- "Det er de små ting der gør livet værd at leve."

tænker, hvis ikke hun læser højt. Barnløs. Ville ønske hun havde en datter.

Din Skæbne:

Er at opdage at det er tanken der tæller. Du får chancen for give din datter det liv hun aldrig fik.

Evne:

Du kan fornemme når folk begynder at vrøvle for meget. Således kan du nårsomhelst udfordre en person til om det virkelig kan passe hvad personen har sagt. Derefter kan du fortælle hvordan det virkelig hænger sammen.

"VIL DU VÆRE SØD AT
FORTÆLLE MIG HVILKEN VEJ
JEG SKAL HERFRA?"

"DET KOMMER HELT AN PÅ
HVOR DU VIL HEN",

"JAMEN, DET VED JEG
IKKE..."

"SÅ GØR DET INGEN FORSKEL
HVAD VEJ DU TAGER."

Emilie

Alarmen ringer. Verden er gået i stykker. Igen.

"Har i fundet min dukke?"

Du blev født i går. Men dit ur går to dage for langsomt, så du kommer ikke til verden før i morgen. Men det skal du altså ikke tænke over. Så længe du ikke fortæller det til nogen, gør det nemlig ikke noget. Det kan du nok forstå.

Ellers skal du ikke være ked af det, for sådan er det tit. Verden er stor og forvirrende, og lige når man tror man har fundet ud af hvordan den virker – så går den i stykker. Og så skal man til at vente på at der kommer en og reparerer den.

Miaauuuv.

Derfor er det bedst bare at lade være med at prøve at forstå den, og istedet leve i nuet. Selvom det er svært når man er to dage bagud og 11 år forud på én gang. For du er nemlig 11 år gammel. Ja. På en måde er det din fødselsdag i dag. Ja, nemlig. Gad vide om der bliver holdt en fest – med kage og føs'dags-sang?



“HVOR SKAL JEG BEGYNDE,
DERES MAJESTÆT?”
“BEGYND VED
BEGYNDELSEN”, SAGDE
KONGEN HØJTIDELIGT, “OG
BLIV VED TIL DU NÅR ENDEN:
STOP SÅ.”

Du ønsker dig faktisk kun én ting: din dukke, som du har mistet her på bli-blo-te-ket. Den har "blanke øjne", er "så stor", "mægtig sød" og "der findes ingen andre som den".

Kender du det når man leger at man er en anden end sig selv? Det gør du jo nok. For det er din aller bedste yndlings-leg. Nogen gange leger du at du er en kat. Så slikker du dine poter og børster dit hår – jeg mener din pels – med dem.

Miaauuuv.

Du kan også godt lide at lege at du skal reparerer andre mennesker, hvis de er gået i stykker og ikke smiler. Det er svært. Men du prøver alligevel, for du kan godt blive lidt ked af det når folk ikke virker.

Selvom du aldrig har mødt dem, leger du altid med de voksne på biblioteket når du er sammen med dem. Det er det med at være

“I DEN RETNING”, SAGDE KATTEN, OG VIFTEDE MED SIN HØJRE POTE, “BOR EN HATTEMAGER: OG I DEN RETNING”, HER PEGEDE DEN MED VENSTRE POTE, “BOR EN UNG HARE. BESØG HVEM DU VIL: DE ER BINDEGALE BEGGE TO.”

“MEN JEG VIL IKKE VÆRE SAMMEN MED GALE FOLK”, SAGDE ALICE.

“AH, MEN DET KAN DU SKAM IKKE UNDGÅ”, SAGDE KATTEN: “HER ER VI ALLE GALE. JEG ER GAL. DU ER GAL.”

forud og bagud igen. Det kan de bare ikke forstå. Voksne leger nemlig ikke. Måske er det derfor de er gået i stykker? Eller måske har de mistet deres glaskugler, ligesom du har mistet din dukke?

Med Astrid leger du at hun er din mor. Du kan også finde på at lege at du glemmer hvad hun hedder, eller at du ikke kan se hende selvom hun er lige foran dig.

Med Poul leger du kongens efterfølger og efterligner hvad han gør. Du kan også finde på at gøre grin med hvordan hans uheld bare er fordi han er klodset. Hvis han bliver vred er han specielt sjov at gøre nar af ved at gentage hvad han siger.

Med Hr. Hvid leger du at han er en ridder.

Du kalder ham for den hvide ridder og spørger om du må prøve hans hat. Du kan også finde på at prøve at gøre ham sur, selvom han ikke vil indrømme når du irriterer ham.

Nogen voksne er så forfærdeligt voksne. Når du bliver voksen vil du være barnlig hver dag inden du går i seng. Derfor lægger du altid et par minutter til side om dagen så du kan spare noget af din barndom op til når du bliver gammel. Det er det man kalder en pensionsopsparing. Græsset er nemlig altid grønnere når man husker at vande det.

Du tænker tit over den slags små ting. Som fx når det tordner udenfor, så ved du at man kan tælle indtil man hører tordnen og så regne ud hvor tæt på man var ved at blive ramt. Hvis man ikke hører tordenbraget blev man ramt – og så kan det jo være ligemeget.

Du var engang ude at sejle i da du så en fiskebåd der skulle fange hajer. Desværre fik hajen dog en fiskers ben galt i halsen så den døde. Stakkels haj. Men den var alligevel gammel og man kan jo ikke lære en gammel hund at trylle. Men måske en hvalp. Hvalpe er så søde. Men du er ikke sikker på de ville behandle kaninerne godt efter de blev trukket op af hatten.

Du elsker at få læst højt. Så længe du ikke absolut skal sove bagefter. Men en god

“JEG KAN DESVÆRRE IKKE FORKLARE MIG, HR”, SAGDE ALICE, “JEG ER NEMLIG IKKE MIG SELV, FORSTÅR DU.”



historie skal handle om en kat og så skal den ende godt. Ellers gider du ikke høre den.

Bli-blo-tek-et er et rart sted. Der er fyldt med ord inde i alle bøgerne, og du så engang en film hvor en mand slap alle dyrene fri fra zoologisk have. Det kunne du godt tænke dig at gøre med ordene. Åbne alle bøgerne og ryste dem så ordene kunne flyve ud i verden.

Men hov, nu er du her jo. På biblioteket. Du begiver dig ind af hovedindgangen.

"Jeg hedder Emilie og er 11 år. Undskyld jeg kommer så sent, men mit ur går for langsomt... Har i fundet min dukke?"

De andre:

Astrid minder dig lidt om din mor. Selvom din mor ihvertfald ikke er ligeså oldgammel som hende. Og så tror hun at hun må lege med tændstikker – og det ved du godt hun ikke må, uanset hvor mange tusinde år gammel hun er!

Poul er engang blevet forbandet så han let går i stykker og bliver vred. Typisk voksne. Men det finder du dig overhovedet ikke i. Man skal

“VIL DU VÆRE SØD AT
FORTÆLLE MIG HVILKEN VEJ
JEG SKAL HERFRA?”

“DET KOMMER HELT AN PÅ
HVOR DU VIL HEN”,
“JAMEN, DET VED JEG
IKKE...”

“SÅ GØR DET INGEN FORSKEL
HVAD VEJ DU TAGER.”

“SELVFØLGELIGT
KOMMER DU FOR
SENT.”

“DIT UR GÅR JO
NETOP TO DAGE
FOR LANGSOMT.”



opføre sig ordentligt.

Hr. Hvid har en hat han engang vandt fordi han besejrede en drage. Han smiler altid. Men alligevel har du på fornemmelsen han er skuffet og let går i stykker.

Stikord til rollespil:

Tidsløs. Anti-rationel. Ubetænksom men medfølelse. Barnlig – men ikke helt som en 11-årig. Udadvendt og impulsiv. Nysgerrig. Elsker historier - men brokker sig så snart de bliver kedelige. Uforstående og ubekymret.

Din Skæbne:

Er at sige, "Har i fundet min dukke?" til bibliotekarerne når du ankommer til biblioteket i starten OG slutningen af scenariet. Men du finder aldrig din dukke. I aften skal du forlade de voksne i fortælleklubben mindst 3 gange. Du vil få chancen for at vise nogen meningen med livet.

Evne:

Du kan lege at du er en kat. De voksne ved ikke at det bare er en leg. Du kan ikke lege kat og pige samtidigt, og de kan aldrig møde hinanden. Det er jo dig der leger begge dele.