



Den Uendelige

Tomme By

<b>Foromtale</b>	<b>Side 2</b>
<b>Oversigt</b>	<b>Side 3</b>
<b>Benspænd &amp; Stil</b>	<b>Side 4</b>
<b>Struktur &amp; Virkemidler</b>	<b>Side 5</b>
<b>Pacing</b>	<b>Side 7</b>
<b>Casting &amp; Rolle Info</b>	<b>Side 8</b>
<b>Opvarmning</b>	<b>Side 9</b>
<b>Spilstart</b>	<b>Side 11</b>
<b>Roller &amp; Scener</b>	<b>Side 12 -</b>

## Tak Til

Troels Ken Pedersen for massere af feedback, korrektur og at besvare meget specifikke spørgsmål.

Mine spiltestere Jakob Zimmermann, Kasper Lapp, Sidsel Lundahl, Ivan Kalatchev, Lena "Kikko" Henriksen, Matthias Kaalund Keller og et par andre, unavngivne Con2 spillere.

Tsutomu Nihei for "Blame!" tegneserien, inspirationen til Byen og stemning. Alle billeder ligeledes tyvstjålet derfra.

Elias Helfer for scenariet Brasst Issinn, inspirationen til benspændet.

Asbjørn Olsen for scenariet Faye, inspirationen til struktur og formidling.

Uffe Thorsen for scenariet Kommissær, inspirationen til medspillende spilformidler.

Brand Robins for scenariet Hope Was the Last Thing in the Box, inspirationen til valg og håb.

Team Ico og From Software for computerspillene Dark Souls og Shadow of the Colossus respektivt, mere inspiration til stemning, øde landskaber og ensomhed.

Nicolas Winding Refn og Pixar for filmene Drive og Wall-E respektivt m.fl., inspiration til "Show, Don't Tell".

# Foromtale

En fjern fremtid. Det meste jorden og alt liv på den er erstattet af Byen. Robotter bygger stadig højere metal-skinrende skyskrabere, trods der ingen er til at bebo dem. En ensom skikkelse vandrer mellem de gigantiske, hule bygninger. Over endeløse broer, blandt tusinder af elektriske lys. Hun har søgt efter et andet menneske i umindelige tider eller bare et eller andet håb for fremtiden. En dag finder hun det hun søger, men er det i sidste ende hvad hun ønskede?

“Den Uendelige, Tomme By” er et stemningsfuldt fortælle/beskrive scenarie om ensomhed og den ufamilære tosomhed der erstatter den. Om et lille menneske alene i en grandios og forfærdelig by. Scenariet er uden dialog og indre monolog inde i fiktionen. Spillerne beskriver udelukkende byen og karakterene, antyder deres indre liv og følelser på deres fysiske ageren. “Show, don’t tell” på rollespilsform. Spillerne spiller abstrakte koncepter og følelser som Ensomhed, Håb og Forfald.

Scenariet har et simpelt plot baseret på fortløbende scener, men handler mere om at gøre byen og karakterene levende og mærke en stemning.

**Forventet Spilletid:** Lidt under to timer

**Antal spillere:** Tre, plus en medspillende spilleleder

**Stikord:** Science fiction, ensomhed, post-apokalypse, stemning, beskrivende, fortællespil, ingen dialog, subtilt, struktureret freeform

**Spillertype:** For spillere som kan lide stemning og at beskrive. Du skal have mod på at fortælle en historie uden dialog og lege lidt med den form

**Spilledertype:** Medspillende spilformidler, dvs. du skal forklare strukturen og køre opvarmning, men ellers spille med på helt lige fod, inklusiv at vælge en rolle

**Sprog:** Kan spilles på dansk eller engelsk. Kan kun spilles på dansk

**Om Forfatteren:** Mads er ofte alene, sjældent ensom. Han foretrækker næsten at fortælle, digte og beskrive, frem for klassisk “snakke” rollespil

# Oversigt

Velkommen til den Uendelige, Tomme By og tak fordi du vil spille scenariet! Har du spørgsmål, ris eller ros kan jeg nås på [vegedus@gmail.com](mailto:vegedus@gmail.com).

Den Uendelige, Tomme By er et lavmælt science fiction scenarie om storslået æstetik og subtile følelser. Om glæden ved at beskrive og fortælle.

Fortællingen handler om en fjern fremtid, hvor enkelt person vandrer gennem en storslået, øde by. Hun har rejst meget, meget længe i sin søgen efter et andet menneske. En god del af scenariet går med at introducere byen og bare følge denne vandring. Så møder hun endelig et andet menneske og de slår deres veje sammen. Tosomheden passer dem måske ikke meget bedre. Snart kommer han i fare af et tredje, destruktivt væsen. Hun skal beslutte sig om hun vil risikere sit eget liv for hans og det kan ende med død, ensomhed eller håb.

Scenariet har ingen monolog eller dialog i fiktionen (spillerne må gerne snakke). Vi hører aldrig fortællingens karaktere snakke eller tænke højt. Karakterernes indre liv er vigtigt, men vi ser det kun gennem deres fysiske reaktioner og træk. Rent fysiske, sanselige beskrivelser. "Show, don't tell", på rollespilsform. Spillernes roller er ikke reelle personer eller individer, men koncepter eller følelser: Ensomhed, Forfald, Håb og Storhed. De repræsenterer direkte scenariets vigtigste tematikker og æstetik. Primært er de en inspiration og et perspektiv til spillernes beskrivelser. Fortællingens hovedpersoner er delt mellem alle spillerne. Alle er med til at bestemme hvad de gør og hvad der sker omkring dem.

Scenariet er struktureret omkring scener. De udgør tilsammen et fortløbende plot, men er ment til at have en del fortolkningsmulighed. De agere ligesom meget som en inspiration til beskrivelser og fortælling. Hver scene har også angivet hvilke roller er i fokus og hvilke af dem der afgør evt. valg.

Du skal som spilleleder være en medspillende spilformidler. Du skal introducere spillerne til scenariet fortælling og virkemidler og køre et par opvarmningsøvelser. Når I er i gang, spiller du med på lige fod med de andre spillere. Undervejs skal du måske holde lidt øje med tiden og opmuntre nervøse spillere, men ellers bare spille.

# Benspænd & Stil

Det centrale benspænd i scenariet er at spillerne aldrig må tale som karaktererne. Dvs. at man ikke udspiller dialog og (indre) monolog. Det kan godt være at karaktererne kan snakke og gøre det, men det er ikke noget vi ser eller hører. Det kan både tolkes som at de ikke kan finde ud af at kommunikere med hinanden, eller at de kun gør det mellem scenerne. Vi kan heller ikke høre deres tanker. Jeg har haft spillere der har sagt fraser på latin eller læst tekst op der står på byens flader. Den slags kreative bøjninger af reglen er helt ok.

Videre bør man undgå at tale direkte om hvad karaktererne føler indeni. Man kan fortælle ud fra hvad man kan opfatte med de fem sanser, i rummet eller på karakterenes vegne, men ikke mere end det. Læg mærke til der er forskel på indvendige følelser og berøringssansen. At beskrive varme, smerte eller et materiales tekstur er kun godt. Direkte at sige "hun er bange", er ikke. Der er dog nogle gråzoner i mellem.

Min erfaring er at det er en svær regel konsekvent at overholde. Det er ikke noget du skal håndhæve, bevar hellere spillets flow. Tværtimod, bør du forsikre spillerne om det ikke er verdens undergang hvis de bryder reglen. Smil og nik når de tager sig selv i at beskrive følelser og kigger nervøst på dig. Helt generelt må du gerne være positiv og opmuntrende, "cheerlead" spillerne til at gøre deres bedste.

Et greb der kan bruges til at hjælpe hvis en spiller løber tør for ord, eller har svært ved at beskrive det fysisk, er at stille spørgsmål. Spørg ind til rent konkrete, sanselige detaljer som "hvordan lugter her?", "hvad laver hun med sine hænder?", "hvordan ser bygningen ud?". Alle ved bordet kan stille spørgsmål på den måde. Derudover, giv plads til eftertænkning og stilhed. Det bidrager kun til stemningen med lidt stilhed.

Ideen er at fokusere på hvad karaktererne gør, fysisk i de små og store detaljer, i stedet for hvad de siger. Vi er bestemt interesserede i hvad de føler og tænker, men vi antyder det, via f.eks. beskrivelser af hænder der ryster, tårer eller dunken fra et hjerte.

Mit favorit eksempel er filmen Drive: Mange af scenerne i filmen er ret lange, meditative scener, hvor der ikke foregår meget og ingen siger meget. I stedet får publikum selv lov til at forestille sig og sætte sig ind i hovedpersonens sindsstemning. Det er en lignende effekt jeg går efter med dette scenarie. Et andet eksempel [er den første scene i Pixar filmen Up](#).

# Struktur & Virkemidler

Scenariet består af en opvarmning og en række scener. Alle spillerne får udleveret alle scenerne sammen med deres rolle og bør læse den første side, de to første scener, i samme omgang. Spillerne må selv om om de vil læse fremad, hvis de har tid.

Eksempel på en scene herunder:

## **Scene 2: Livet Håb (& Storhed)**

*Hun vandrer. Forbi byggere og andre maskiner. Mellem endeløse metalvægge, gennem ulidelig varme eller kulde. Alene. Hun klarer sig.*

Beskriv landskaber hun vandrer igennem og hvad hun laver undervejs. Hvad spiser hun, hvis hun spiser? Hvor sover eller hviler hun? Hvad laver hun når hun ikke vandrer? Er hun kun menneske eller noget mere?

Hver scene består af et nummer i rækkefølgen, en titel, navnene på to af rollerne, et fiktionsstykke og en mere direkte instruks til spillerne. Scenerne spilles i den rækkefølge de står og er kronologiske. Der kan dog forestilles at gå meget lang tid imellem hver.

Navnene på rollerne (her Ensomhed og Håb) har to funktioner: Det navn der står først og ikke er i parentes skal sætte scenen. Etablere lidt om hvor vi er, hvordan der ser ud og hvad karaktererne laver. Så meget som den pågældende spiller har ideer til.

Navnene markere videre hvilke temaer der er i fokus. En scene med Ensomhed og Håb er en ensom og håbefuld scene. Alle spillere er stadig med i alle scener. F.eks. må Forfalds spiller hjertens gerne fortælle og beskrive en masse, men bør undgå at udrydde håbet med sin forfærdelighed.

Paragraffen efter fiktionsdelen beskriver direkte hvad spillerne kan gøre. Ofte hvad de bør beskrive og lægge fokus på. Det skal i høj grad tolkes som forslag. Ikke alle spørgsmål scenen stiller behøver besvares udtømmende og i kan besvare flere end dem der står. Generelt har jeg med vilje inkluderet en del spørgsmål, "måske"r og andre usikkerheder som oplæg til at spillerne selv bestemmer.

En scene slutter når to forskellige spillere har sagt hver deres "klippesætning". Enhver sætning der involverer rollens eget navn er en klippesætning. Hvis Ensomhed siger "Ensomheden er alle vegne.", f.eks. Man kan stadig være med i en scene selvom man har sagt sin sætning. Bordet fanger ikke hvis man kommer til at gøre det ved et uheld. Er man lidt kreativ kan man lave klippesætninger der passer perfekt ind i scenen og afslutte den uden at bryde fiktionen. Det er dog vigtigere at I får klippet når der skal klippes, end at sætningen passer perfekt. Man kan bruge de eksempler der står på rollerne til det. Det kan det ske man er så subtil de andre spillere ikke opdager man siger. Man kan bruge intonation eller dreje sit papir 90 grader for at gøre det tydeligt.

Intentionen er en slags konsensus klipning. De andre kan godt spille lidt videre når én sætning er sagt, men bør gå efter at afrunde. Til én spiltest valgte spillerne dog altid at sige de to sætninger lige efter hinanden. Det kan også give en fin, poetisk effekt. Man skal bare ikke føle sig presset til at afslutte scenen lige med det samme når den første sætning er sagt.

Klippesætninger er en undtagelse til reglen om ikke at tale direkte om karakterernes følelser. Særligt relevant for håb og ensomhed, må de gerne tale om hvad en karakter føler, eller ikke føler, i en klippesætning.

Nogle scener senere i scenariet vil inkludere valg. Slut scener er alle markeret som "Finale" og foregående scener vil konkret forklare hvad der skal ske i fortællingen for at man går til en bestemt finale. Det er ikke noget man skal diskutere out-of-character. Man beslutter det in-game, måske føler sig lidt frem til det.

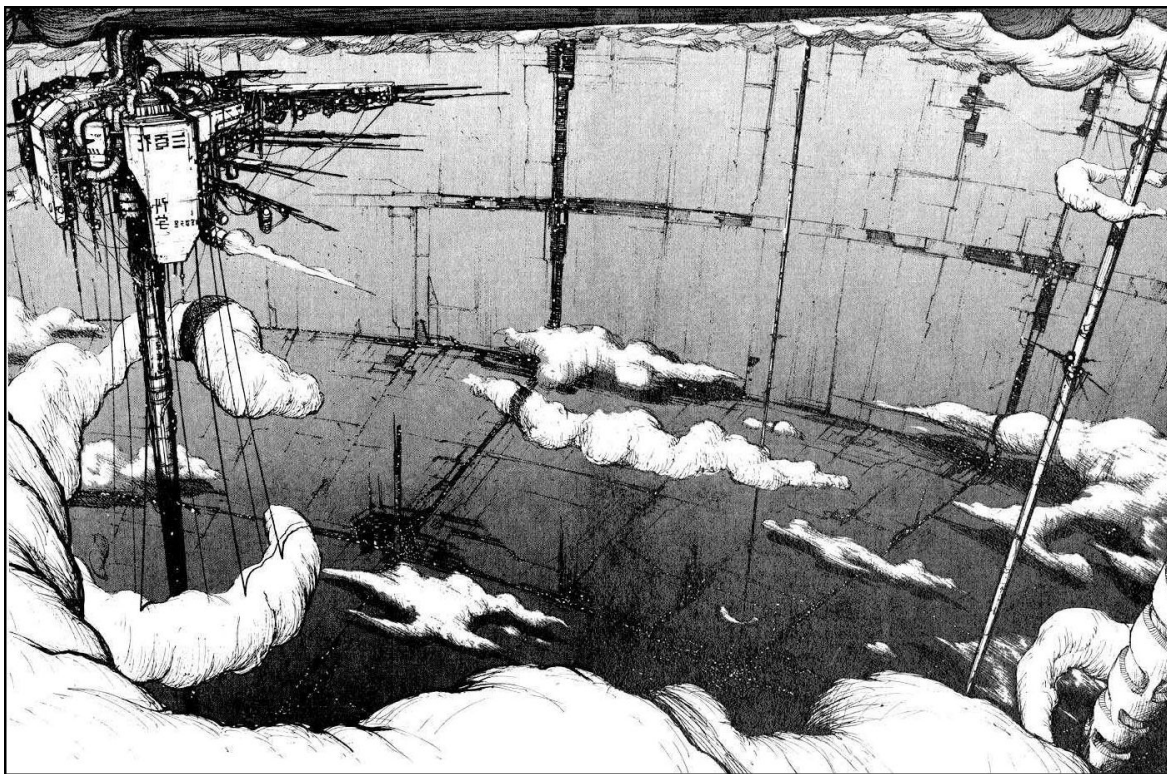
Strukturen er generelt lavet så man kan opnå en slags flow. Prøv at mindske out-of-character snak når I starter på scenerne. Man må selvfølgelig stadig gerne stille spørgsmål, hvis man er forvirret. Jeg foreslår at alle læser hver scene i stilhed og så venter på den pågældende rolle sætter den. Har alle forstået strukturen, burde I kunne gå fra scene til scene uden meta-snak.

# Pacing

Scenariet er en to timers novelle og består af 10 scener, plus en del intro og opvarmning. Derudover er der en god chance for at I kommer et kvarter for sent i gang på Fastaval pga. forsinkede spillere. I værste fald har I omkring en time til selve scenariet, eller 6 minutter per scene. Det kan godt lade sig gøre. I bør bestemt tage jer tid, tænke jer om og dvæle i stemningen. Spillet har godt af stilhed og en lidt langsom spillestil.

Det kan dog gå over tid hvis I ikke klipper scenerne rimeligt skarpt. Den første klippesætning bør falde før folk er begyndt at løbe tør for ting at sige. Klip lige så snart I taber inspirationen eller keder jer. Hvis en scene slet ikke fungerer for jer, føles akavet, så klip så hurtigt som muligt. Du må gerne være lidt ekstra obs på tiden og sige din klippesætning ofte og tidligt hvis det er nødvendigt.

Som nødløsning kan du gå direkte efter at tage en af de tidlige slutninger scenariet har. Hellere køre få eller små scener, end at stresser igennem dem.



# Casting & Rolle Info

Som udgangspunkt vil jeg egentlig ikke direkte caste, men lade det være op til spillerne hvilke roller de får. Læs navnene og deres stikord op for hver rolle, måske suppler med lidt ekstra info og lad så spillerne selv vælge. Rollen er i høj grad sit navn, så man kan vælge ud fra det. I det man ikke behøver "holde" sig til sin rolle er det hellere ikke det store problem hvis man får den "forkerte".

Ellers, hvis gruppen er meget forskelligartede i spillertype og erfaring, eller ikke har nogen holdninger, kan du vælge at udspørge folk og caste efter følgende:

**Ensomhed** er scenariets vigtigste følelse og centrale tema. Derfor må den gerne gå til en erfaren og følsom/indfølelse spiller. Behøver dog ikke at gå til den der snakker mest, må gerne være subtil.

**Håb** er ret drivende for plottets fremgang. Derfor velegnet til en spiller der er interesseret i at spinde plot og konkrete handlinger. Kan godt gå til en lidt tilbageholdende spiller så spillet bliver mere nedtrykt end håbefuldt.

**Storhed** er lidt distanceret og ond mod karaktererne og handler meget om at beskrive områder, teknologi og Byen. Den er især velegnet til nogen som godt kan lide science fiction temaet og gerne vil finde på slags. Sikkert velegnet til en yngre, mindre erfaren spiller. Eller bare en som er okay med at fortælle en historie om et sted, nærmere end en person. Lidt GM-agtig på det punkt.

**Forfald** er nok den "ondeste" af rollerne, selvom de alle er skrevet med positive og negative sider. Forfald repræsenterer i høj grad scenariets antagonist, konkret i plottet og generelt stemningsmæssigt. Deler dog også dette med Storhed. Oplagt til en spiller som nyder at svælge i dyster stemning, nedrighed og/eller kan spille på en lidt aggressiv, antagonistisk måde.

# Opvarmning

## Byg Byen

I skal sammen bygge scenariet setting op og gøre den til jeres egen. Først skal du fortælle lidt om den der er "kanon". Derefter digter I videre på den via spørgsmål og svar. Du kan også lægge nogle af billederne fra scenariet ud på bordet.

Følgende er på forhånd givet:

Byen er gigantisk, meget af jordens masse nu en del af dens bygninger. Enorme strukturer der ofte dækker for solen. De er meget tomme, med højt til loftet og langt mellem væggene. Den bygges og vedligeholdes af robotter kaldet Byggere, som man ofte ser arbejde. Organisk liv, især mennesker, er der næsten intet af. Det er et hårdt, goldt sted, der er farer og det kan være svært at overleve. Byen er også smuk. Et teknologisk vidunder af krom og summende, lysende maskiner.

Generelt er byen forskelligartet, så det ovenstående er bare de mest gængse træk.

Herefter spørger du en af de andre spillere et spørgsmål om Byen, f.eks. hvordan Byggerne ser ud og hvordan de bygger. De svarer og spørger den næste og så fremdeles. Gør det to runder. Det her plejer at være en sjov del af scenariet, men I skal også hastigt videre. I skal være særdeles velkommen til at bygge videre undervejs i spillet.

## Følelser Udefra

En øvelse i benspændet om ikke direkte at fortælle om følelser, men kun antyde dem.

I går på tur igen. Personen før dig starter med at nævne en følelse. Derefter fortæller du om en situation hvor vores hovedperson, "hun", oplever den følelse på et tidspunkt i løbet af hendes vandring gennem Byen. Udelukkende via fysiske, sanselige beskrivelser. Man kan f.eks. bruge situationen, området omkring hende, hendes handlinger, detaljer i lyde, små bevægelser og lignende til at give stemning for følelsen.

F.eks. for at beskrive træthed:

“Hun går med langsomme, slæbende skridt over en lang bro. Hun stirrer ned i jorden. Øjnene er blanke og livløse. Munden hænger åben og hjertet slår dovent.”

Giv gerne først et eksempel til spillerne. Det behøver ikke være en lang og udførlig beskrivelse, så længe spilleren selv føler de har ramt følelsen.

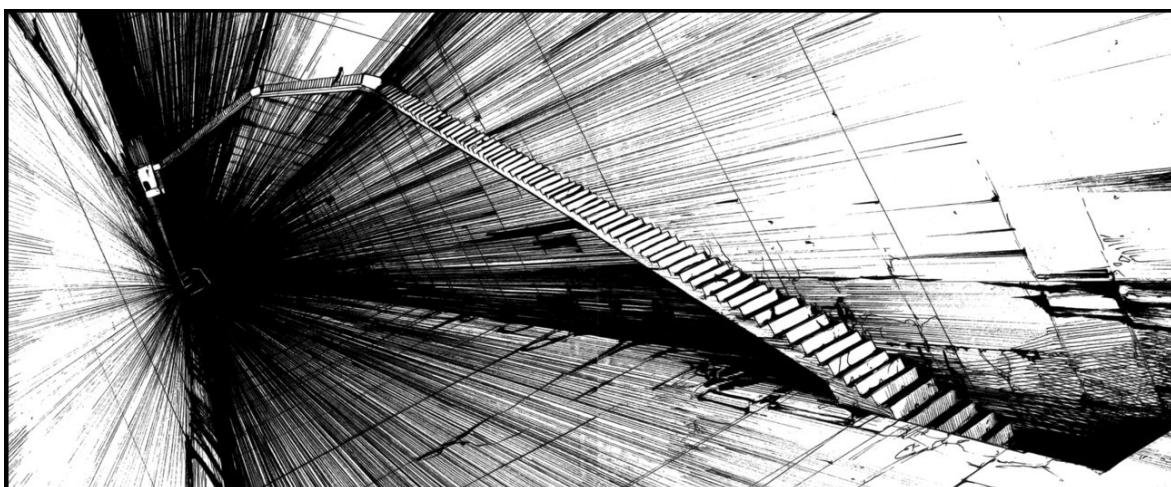
Efter første runde, mind spillerne om at bruge alle fem sanser. Især de lidt mindre åbenlyse, som lugt, berøring og smag. Et trick er at bruge metaforer og associationer til at indikere følelsen med. Lugten af blomster for forelskelse. Følelsen af en frisk, kold vind for håb, en sur smag i munden, osv. Kør to runder i alt.

Herefter går i gang med selve scenariet fra første scene. Denne er også halvt en opvarmings scene. Den er mere struktureret end resten: Alle får en mulighed for at snakke og bruge klippesætningen, da alle, unikt for denne scene, skal sige den.

Næste side om spilstarten er ment som en reference til brug under spillet. Det er et forslag til hvordan du kan køre spilstarten og en oversigt over det meste af scenariet.

Har du ikke allerede gjort det, kan det nok betale sig at læse rollerne og scenerne. Kun første scene er forskellige for hver rolle, men de er dubleret så du bare skal printe dokumentet her én gang og det hele er pakket.

God spillelyst!



# Spilstart

**Før spilstart:** Find et enkelt langbord eller fire små skolepulte at sidde ved. Sæt dig selv "blandt" spillerne, i stedet for enden af bordet. Spred roller og billeder fra scenariet ud på bordet så spillerne kan se dem.

**Introduktion:** Læs foromtalen op og/eller forklar cirka følgende:

- Den Uendelige, Tomme By er et science fiction fortælle scenarie. Handler om en person der længe har vandret gennem en affolket, gigantisk by, i søgen efter et andet menneske.
- Temaet er ensomhed. Især ensomheden ved at være en lille person i et stort, tomt, forfærdeligt og smukt sted. Og om tosomhed er bedre og prisen værd.
- Benspænd 1: Ingen dialog og monolog. Vi hører aldrig karaktererne snakke.
- Benspænd 2: "Show, don't tell". Vi antyder kun følelser med det man ville kunne se, høre, lugte, røre, osv. Det er okay at komme til at bryde benspændene.
- Spillestilen er generelt stemningsfulde og sanselige beskrivelser af Byen, karaktererne og deres handlinger. Giv den fuld gas med at detaljer og kreativitet.

**Byg Byen:** Fortæl: Gigantisk, erstattet meget af jordens masse. "Byggere" robotter ses ofte opføre nye strukturer. Teknologisk avanceret, lysende, metallisk. Nær tom for organisk liv, ihvertfald mennesker. Hård og farlig. Smuk og forskelligartet.

Stil så spørgsmål om Byen og svar i ring. To runder.

**Følelser Udefra:** Æn siger en følelse (eller sindstilstand) og den næste beskriver den som Hun oplever den, i sin vandring. Udelukkende ved brug af de 5 sanser. Mind om lugt, berøring og smag efter første omgang. Smil og opmuntrer. To runder.

Forklar videre:

- Der er 10 scener, små tekst bider alle læser. Lidt plot og inspiration til beskrivelser. Der er også et par valg undervejs, som besluttes in-game.
- Rollerne er abstrakte koncepter og følelser og er mest en løse, ikke bindende inspiration. De konkrete, menneskelige karakterer må alle styre.
- Hver scene har et rolle navn på, som sætter scenen og et andet i parentes som også er tematisk vigtigt for scenen. De roller er i fokus, men alle spillere er med, så længe de ikke stjæler stemningen.
- En scene slutter når to spillere har sagt en klippesætning, hvilket er en sætning der inkludere rollens navn. Undtagelsen til "ingen følelser" reglen. Kan flettes ind ind naturligt, men det behøves ikke.

**Cast:** Lad spillerne vælge, eller cast Ensomhed til mest erfarne/indfølelse, Håb til den plot drivende, Storhed til den uerfarne/science fiction glade, Forfald til den nedrige.

**Start:** Tag en hurtig pause, tag imod spørgsmål og gå så til scene 1.

# Ensomhed

## Tomhed - Isolation - Selvstændighed

Du er ensomhed, følelsen indeni og den fysiske tilstand udenfor. Tomheden i de store rum uden noget til at fylde dem. Stilheden mellem væggene, manglen på stemmer eller lugt fra mennesker. Savnet af det der var. Du er afskårethed, at være forskellig, anderledes, ikke at passe ind selv når der er andre omkring. Du er den knusende, forfærdelige ensomhed. Følelsen når der ingen er at tale med, ingen at røre eller holde, ingen der kan hjælpe.

Du er dog også de gode aspekter af at være alene. At kunne være sig selv, at tillade sig at være egoistisk. Frihed fra andre, selvstændighed. Du er styrken, evnen og viljen til at klare sig selv, som dog også nogle gange fejler. Du er status quo i Byen, på godt og ondt.

Du repræsenterer ensomhed i Hende, Ham og Byen. Du må fortælle, beskrive og kontrollere alle tre lige så meget som du har lyst til. Dog er Hun især ensom og selvstændig. Det kan du vælge at fokusere på.

Generelt er din rolle ment som en inspiration og et holdepunkt, ikke en spændetrøje eller et monopol. Beskriv gerne ud over din rolle og lad de andre spillere snuppe stykker af din. Spil som du har lyst til.

**Hun** er ensom, viljestærk, kompetent, måske selvisk. Hun søger et andet menneske, i håbet om et bedre liv.

**Han** er svag, rastløs, målrettet, håbefuld, måske ensom. Han søger noget der kan ændre byen, gøre om hvad der gik galt.

**Byen** er storslået, smuk, kold og forfærdelig. Lavet af uforståelig teknologi og vidundere. Den søger at forblive som den er, evigt voksende uden formål.

Eksempler på klippesætninger:

**“Ensomheden fylder hendes hjerte”,**

**“Ensomheden forsvinder for et øjeblik”**



# Scener

## **Scene 1: Byen Storhed (& Alle)**

*Byen. Hun har vandret gennem den længere end hun kan huske. Aldrig fundet en ende. Aldrig fundet en anden.*

Zoom langsomt ind på Byen, ved at beskrive på skift.

Storhed beskriver først Byen som set fra rummet.

Håb beskriver en specifik bygning.

Forfald beskriver inde i bygningen.

Ensomhed beskriver hende og omgivelser.

### **Ensomhed:**

Find hende, vandrende eller hvilende. Beskriv hende og omgivelserne. Lydene og lugtene som hun opfatter dem. Antyd lidt om hendes personlighed eller humør. Og især hvor alene hun er.

Klip scenen ved at sige en klippesætning, inden alt er sagt.

## **Scene 2: Livet Håb (& Storhed)**

*Hun vandrer. Forbi byggere og andre maskiner. Mellem endeløse metalvægge, gennem ulidelig varme eller kulde. Alene. Hun klarer sig.*

Beskriv landskaber hun vandrer igennem og hvad hun laver undervejs. Hvad spiser hun? Hvor sover hun? Hvad laver hun når hun ikke vandrer? Er hun kun menneske eller noget mere?

### **Scene 3: Rester Forfald (& Ensomhed)**

*Hun finder et spor. Et sted hvor man kunne leve, hvor nogen har levet. Ej mere.*

Beskriv et sted der har været beboet. Måske en rest af den gamle verden. Beskriv hvad der er efterladt. Antyd måske deres skæbne. Se hende der vandrer videre.

### **Scene 4: Sammenbruddet Ensomhed (& Forfald)**

*Et sted hvor stilheden er størst, giver benene giver efter. Hendes styrke fejler. Fysisk og mentalt. Vandringer stopper, for et øjeblik.*

Beskriv som først hendes fysik fejler hende, måske lidt fare. Så ensomheden og modløshed der overvælder hende. Klip efter hun beslutter at drage videre.

Eller slut scenariet tidligt med en epilog her, hvis hun ikke gør eller kan.

### **Scene 5: Mødet Håb (& Ensomhed)**

*På en græsklædt plæne finder hun det hun har søgt i umindelige tider. Et menneske. De har ingen ord, har glemt hvordan. Han er svagelig, måske såret og udsultet. Men han er der.*

Beskriv deres møde. Beskriv ham. Beskriv hende. Akavet stilhed og interaktion. Blandede følelser. Glæde?

### **Scene 6: Den Vækkes Storhed (& Forfald)**

*Noget forfærdeligt vågner, gemt i Byens mørke. Et afkom af Byen, måske. Den fornemmer en trussel. Fornemmer håbet. Hungrer efter dets ende.*

Beskriv det metaforiske eller bogstavelige mørke. Antyd kun Dens form; konturer og skygger. Antyd Dens natur og motivation. Beskriv hvordan Den forlader mørket og jager mod dem.

## **Scene 7: Spiren**

### **Ensomhed (& Håb)**

*De følges. Han søger, hun følger. I massive arkiver, blandt uforståelig teknologi finder han det. Sporet af noget han har søgt. Et fjernt håb. Vejen frem er klar, ihvertfald for ham.*

Beskriv stedet i dets pragt. Beskriv hvad han finder nu, og måske hvad det kan lede til. Antyd om hun tror på håbet og deres forhold.

## **Scene 8: Byens Vrede**

### **Forfald (& Håb/Ensomhed)**

*Den finder dem, på en bro over et uendeligt dyb. Med magt alene tager den ham, hiver ham ned i mørket.*

Afslør Den og hvordan Den tager ham. Følger hun efter med det samme eller tøves der? Hvis hun slet ikke følger efter, vender tilbage til ensomheden, gå til Finale A. Ellers gå videre til scene 9.

## **Scene 9: Skærsilden**

### **Storhed (& Forfald/Håb)**

*Gennem brændende tunneller, over bygninger som de bygges og falder sammen jager Hun efter Den. Døden venter spændt og håbet blafrer.*

Beskriv hendes jagt igennem farlige landskaber i højt tempo. Lad Ensomhed styre hende, Forfald & Storhed opstille forhindringer og Håb hjælpe. Beskriv konfrontationen med Den. Hvordan hun dræber eller mægler med den. Redder ham eller dør.

Find ud af hvad hun ofrer undervejs, hvad del af sig selv hun mister.

Dør hun, gå til Finale B. Finale A hvis kun han dør. Finale C hvis begge klarer den.

## **Finale A: Alene Ensomhed (& Storhed)**

*Han forsvinder. Hendes vandring fortsætter. Men måske uden mål. Ensomheden forbliver.*

Find ud af hvad hun gør nu. Antyd hendes forandring, hvis nogen. Se de steder i har været. Zoom så langsomt ud, væk. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.

## **Finale B: Døden Forfald (& Storhed)**

*Hun sætter sit liv på spil - og fejler. Dør for intet. Byen bliver en smule tommere.*

Afslut begge deres skæbner, hvis i ikke har allerede. Beskriv byens uforanderlighed og tomhed, stederne i har været som de er og forbliver. Zoom så langsomt ud, væk fra den. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.

## **Finale C: Søgens Ende Håb (& Ensomhed)**

*De slipper med livet i behold. De fortsætter og finder det han har søgt i umindelige tider. Var det det de håbede det ville være? Kan Byen reddes? Kan de?*

Beskriv hvad de finder. Beskriv de to, antyd deres følelser. Find ud af, eller bare antyd, hvad de gør nu. Om de vandrer videre sammen eller går hvert til sidst, eller noget helt tredje. Zoom så langsomt ud, væk fra dem. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.

# Håb

## Ambition - Rastløshed - Illusion

Du er håb, følelsen indeni og den virkelighed som byen måske en gang bliver. Drømmen om det der kunne blive. Forbedring og potentiale, hvert skridt på vejen der bliver lettere med øvelse. Du er vandet, maden, vejen frem, alt der lover en morgen. Lyset i mørket, bogstaveligt talt, gemmesteder og ly. Du er visheden om der må være noget bedre et sted. Hendes utrættelige søgen efter at finde et andet væsen. Hans mål om at redde byen, at råde bod på fortiden.

Du er også de negative aspekter af håb. Du er det som kan blive, men også det det forfærdelige i det som er nu. Du er frygten for status quo. Utilfredsheden med tilværelsen som den er. Du er forblændet af fremtiden og har glemt nuet. For dig ofrer folk sig for drømme. Værst, kan håbet være falsk, en illusion.

Du repræsenterer håb i Hende, Ham og Byen. Du må fortælle, beskrive og kontrollere alle tre lige så meget som du har lyst til. Læg dog mærke til hvad de to mennesker søger, deres håb. Det kan du vælge at fokusere på.

Generelt er din rolle er ment som en inspiration og et holdepunkt, ikke en spændetrøje eller et monopol. Beskriv gerne ud over din rolle og lad de andre spillere snuppe stykker af din. Spil som du har lyst til.

**Hun** er ensom, viljestærk, kompetent, måske selvisk. Hun søger et andet menneske, i håbet om et bedre liv.

**Han** er svag, rastløs, målrettet, håbefuld, måske ensom. Han søger noget der kan ændre byen, gøre om hvad der gik galt.

**Byen** er storslået, smuk, tom og forfærdelig. Lavet af uforståelig teknologi og vidundere. Den søger at forblive som den er, evigt voksende uden formål.



Eksempler på klippesætninger:

**“Måske der er håb endnu”    “Håbets lys falmer”**

# Scener

## **Scene 1: Byen Storhed (& Alle)**

*Byen. Et teknologisk vidunder. En utopisk drøm. Engang.*

Zoom langsomt ind på Byen, ved at beskrive på skift.

Storhed beskriver først Byen som set fra rummet.

Håb beskriver en specifik bygning.

Forfald beskriver inde i bygningen.

Ensomhed beskriver hende og omgivelser.

### **Håb:**

Beskriv en bestemt bygning som set udefra. Antyd dens potentiale, lys, tegn på liv, hvad der kan være her.

Giv ordet videre til Forfald ved at sige en klippesætning.

## **Scene 2: Livet Håb (& Storhed)**

*Hun vandrer. Forbi byggere og andre maskiner. Mellem endeløse metalvægge, gennem ulidelig varme eller kulde. Alene. Hun klarer sig.*

Beskriv landskaber hun vandrer igennem og hvad hun laver undervejs. Hvad spiser hun? Hvor sover hun? Hvad laver hun når hun ikke vandrer? Er hun kun menneske eller noget mere?

### **Scene 3: Rester Forfald (& Ensomhed)**

*Hun finder et spor. Et sted hvor man kunne leve, hvor nogen har levet. Ej mere.*

Beskriv et sted der har været beboet. Måske en rest af den gamle verden. Beskriv hvad der er efterladt. Antyd måske deres skæbne. Se hende der vandrer videre.

### **Scene 4: Sammenbruddet Ensomhed (& Forfald)**

*Et sted hvor stilheden er størst, giver benene giver efter. Hendes styrke fejler. Fysisk og mentalt. Vandringer stopper, for et øjeblik.*

Beskriv som først hendes fysik fejler hende, måske lidt fare. Så ensomheden og modløshed der overvælder hende. Klip efter hun beslutter at drage videre.

Eller slut scenariet tidligt med en epilog her, hvis hun ikke gør eller kan.

### **Scene 5: Mødet Håb (& Ensomhed)**

*På en græsklædt plæne finder hun det hun har søgt i umindelige tider. Et menneske. De har ingen ord, har glemt hvordan. Han er svagelig, måske såret og udsultet. Men han er der.*

Beskriv deres møde. Beskriv ham. Beskriv hende. Akavet stilhed og interaktion. Blandede følelser. Glæde?

### **Scene 6: Den Vækkes Storhed (& Forfald)**

*Noget forfærdeligt vågner, gemt i Byens mørke. Et afkom af Byen, måske. Den fornemmer en trussel. Fornemmer håbet. Hungrer efter dets ende.*

Beskriv det metaforiske eller bogstavelige mørke. Antyd kun Dens form; konturer og skygger. Antyd Dens natur og motivation. Beskriv hvordan Den forlader mørket og jager mod dem.

## **Scene 7: Spiren**

### **Ensomhed (& Håb)**

*De følges. Han søger, hun følger. I massive arkiver, blandt uforståelig teknologi finder han det. Sporet af noget han har søgt. Et fjernt håb. Vejen frem er klar, ihvertfald for ham.*

Beskriv stedet i dets pragt. Beskriv hvad han finder nu, og måske hvad det kan lede til. Antyd om hun tror på håbet og deres forhold.

## **Scene 8: Byens Vrede**

### **Forfald (& Håb/Ensomhed)**

*Den finder dem, på en bro over et uendeligt dyb. Med magt alene tager den ham, hiver ham ned i mørket.*

Afslør Den og hvordan Den tager ham. Følger hun efter med det samme eller tøves der? Hvis hun slet ikke følger efter, vender tilbage til ensomheden, gå til Finale A. Ellers gå videre til scene 9.

## **Scene 9: Skærsilden**

### **Storhed (& Forfald/Håb)**

*Gennem brændende tunneller, over bygninger som de bygges og falder sammen jager Hun efter Den. Døden venter spændt og håbet blafrer.*

Beskriv hendes jagt igennem farlige landskaber i højt tempo. Lad Ensomhed styre hende, Forfald & Storhed opstille forhindringer og Håb hjælpe. Beskriv konfrontationen med Den. Hvordan hun dræber eller mægler med den. Redder ham eller dør.

Find ud af hvad hun ofrer undervejs, hvad del af sig selv hun mister.

Dør hun, gå til Finale B. Finale A hvis kun han dør. Finale C hvis begge klarer den.

## **Finale A: Alene Ensomhed (& Storhed)**

*Han forsvinder. Hendes vandring fortsætter. Men måske uden mål. Ensomheden forbliver.*

Find ud af hvad hun gør nu. Antyd hendes forandring, hvis nogen. Se de steder i har været. Zoom så langsomt ud, væk. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.

## **Finale B: Døden Forfald (& Storhed)**

*Hun sætter sit liv på spil - og fejler. Dør for intet. Byen bliver en smule tommere.*

Afslut begge deres skæbner, hvis i ikke har allerede. Beskriv byens uforanderlighed og tomhed, stederne i har været som de er og forbliver. Zoom så langsomt ud, væk fra den. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

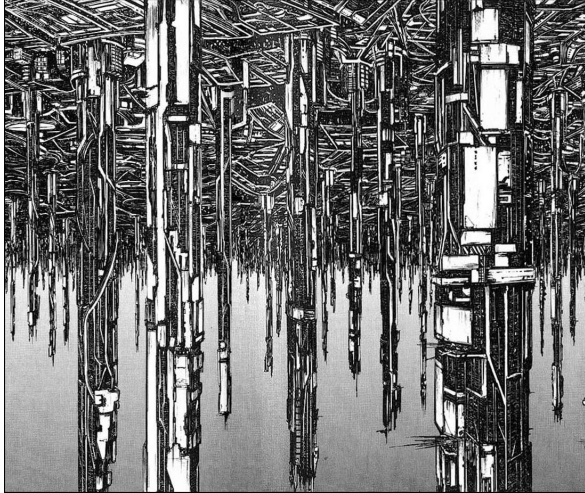
Her slutter scenariet.

## **Finale C: Søgens Ende Håb (& Ensomhed)**

*De slipper med livet i behold. De fortsætter og finder det han har søgt i umindelige tider. Var det det de håbede det ville være? Kan Byen reddes? Kan de?*

Beskriv hvad de finder. Beskriv de to, antyd deres følelser. Find ud af, eller bare antyd, hvad de gør nu. Om de vandrer videre sammen eller går hvert til sidst, eller noget helt tredje. Zoom så langsomt ud, væk fra dem. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.



# Storhed

## Skønhed - Teknologi - Tomhed

Du er storhed, både bogstavelig, konkret fysisk storhed og i mere metaforisk forstand. Du er massive landskaber af metal, sten og jord. Tusinder af lamper og lys, skinnende overflader. Du er byggerne der skaber noget større end dem selv og skaber flere af dem

selv. Det uorganiske, ufølelse og bevægelse der er i byen. Teknologi ud over menneskelig forstand. Maskiner så store som bygningerne der summer med ufattelig energi. Du udgør modet og potentialet i det enkelte menneske. Deres evne og vilje til at trodse al modstand. Der der vokser frem, i Byen og i karaktererne.

Du er også de negative aspekter af storhed. Den fantastiske by der er ligeglad med dem der bor i den. Tomheden mellem væggene der fylder den. Du er tragedien der er foregået og dens forfærdelige omfang. Sporene fra de milliarder af døde, som storheden har kostet.

Du repræsenterer storhed i Hende, Ham og Byen. Du må fortælle, beskrive og kontrollere alle tre lige så meget som du har lyst til. Især Byen er dog stor og prægtig, så den kan du vælge at fokusere på.

Din rolle er ment som en inspiration og et holdepunkt, ikke en spændetrøje eller et monopol. Beskriv gerne ud over din rolle og lad de andre spillere snuppe stykker af din. Gør hvad du har lyst til.

**Hun** er ensom, viljestærk, kompetent, måske selvisk. Hun søger et andet menneske, i håbet om et bedre liv.

**Han** er svag, rastløs, målrettet, håbeful, måske ensom. Han søger noget der kan ændre byen, gøre om hvad der gik galt.

**Byen** er storslået, smuk, tom og forfærdelig. Lavet af uforståelig teknologi og vidundere. Den søger at forblive som den er, evigt voksende uden formål.

Eksempler på klippesætninger:

**“Byens storhed har ingen ende”    “Livets storhed er borte”**

# Scener

## Scene 1: Byen Storhed (& Alle)

*Byen. Større end jorden var. En gigantisk, metallisk vækst hængende i det tomme rum. Storslået som intet andet.*

Zoom langsomt ind på Byen, ved at beskrive på skift.

Storhed beskriver først Byen som set fra rummet.

Håb beskriver en specifik bygning.

Forfald beskriver inde i bygningen.

Ensomhed beskriver hende og omgivelser.

### **Storhed:**

Beskriv Byens samlede størrelse og pragt. Konturer af bygninger så store som kontinenter. Deres generelle arkitekturer og former.

Giv ordet videre til Håb ved at sige en klippesætning.

## Scene 2: Livet Håb (& Storhed)

*Hun vandrer. Forbi byggere og andre maskiner. Mellem endeløse metalvægge, gennem ulidelig varme eller kulde. Alene. Hun klarer sig.*

Beskriv landskaber hun vandrer igennem og hvad hun laver undervejs. Hvad spiser hun? Hvor sover hun? Hvad laver hun når hun ikke vandrer? Er hun kun menneske eller noget mere?

### **Scene 3: Rester Forfald (& Ensomhed)**

*Hun finder et spor. Et sted hvor man kunne leve, hvor nogen har levet. Ej mere.*

Beskriv et sted der har været beboet. Måske en rest af den gamle verden. Beskriv hvad der er efterladt. Antyd måske deres skæbne. Se hende der vandrer videre.

### **Scene 4: Sammenbruddet Ensomhed (& Forfald)**

*Et sted hvor stilheden er størst, giver benene giver efter. Hendes styrke fejler. Fysisk og mentalt. Vandringer stopper, for et øjeblik.*

Beskriv som først hendes fysik fejler hende, måske lidt fare. Så ensomheden og modløshed der overvælder hende. Klip efter hun beslutter at drage videre.

Eller slut scenariet tidligt med en epilog her, hvis hun ikke gør eller kan.

### **Scene 5: Mødet Håb (& Ensomhed)**

*På en græsklædt plæne finder hun det hun har søgt i umindelige tider. Et menneske. De har ingen ord, har glemt hvordan. Han er svagelig, måske såret og udsultet. Men han er der.*

Beskriv deres møde. Beskriv ham. Beskriv hende. Akavet stilhed og interaktion. Blandede følelser. Glæde?

### **Scene 6: Den Vækkes Storhed (& Forfald)**

*Noget forfærdeligt vågner, gemt i Byens mørke. Et afkom af Byen, måske. Den fornemmer en trussel. Fornemmer håbet. Hungrer efter dets ende.*

Beskriv det metaforiske eller bogstavelige mørke. Antyd kun Dens form; konturer og skygger. Antyd Dens natur og motivation. Beskriv hvordan Den forlader mørket og jager mod dem.

## **Scene 7: Spiren**

### **Ensomhed (& Håb)**

*De følges. Han søger, hun følger. I massive arkiver, blandt uforståelig teknologi finder han det. Sporet af noget han har søgt. Et fjernt håb. Vejen frem er klar, ihvertfald for ham.*

Beskriv stedet i dets pragt. Beskriv hvad han finder nu, og måske hvad det kan lede til. Antyd om hun tror på håbet og deres forhold.

## **Scene 8: Byens Vrede**

### **Forfald (& Håb/Ensomhed)**

*Den finder dem, på en bro over et uendeligt dyb. Med magt alene tager den ham, hiver ham ned i mørket.*

Afslør Den og hvordan Den tager ham. Følger hun efter med det samme eller tøves der? Hvis hun slet ikke følger efter, vender tilbage til ensomheden, gå til Finale A. Ellers gå videre til scene 9.

## **Scene 9: Skærsilden**

### **Storhed (& Forfald/Håb)**

*Gennem brændende tunneller, over bygninger som de bygges og falder sammen jager Hun efter Den. Døden venter spændt og håbet blafrer.*

Beskriv hendes jagt igennem farlige landskaber i højt tempo. Lad Ensomhed styre hende, Forfald & Storhed opstille forhindringer og Håb hjælpe. Beskriv konfrontationen med Den. Hvordan hun dræber eller mægler med den. Redder ham eller dør.

Find ud af hvad hun ofrer undervejs, hvad del af sig selv hun mister.

Dør hun, gå til Finale B. Finale A hvis kun han dør. Finale C hvis begge klarer den.

## **Finale A: Alene Ensomhed (& Storhed)**

*Han forsvinder. Hendes vandring fortsætter. Men måske uden mål. Ensomheden forbliver.*

Find ud af hvad hun gør nu. Antyd hendes forandring, hvis nogen. Se de steder i har været. Zoom så langsomt ud, væk. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.

## **Finale B: Døden Forfald (& Storhed)**

*Hun sætter sit liv på spil - og fejler. Dør for intet. Byen bliver en smule tommere.*

Afslut begge deres skæbner, hvis i ikke har allerede. Beskriv byens uforanderlighed og tomhed, stederne i har været som de er og forbliver. Zoom så langsomt ud, væk fra den. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.

## **Finale C: Søgens Ende Håb (& Ensomhed)**

*De slipper med livet i behold. De fortsætter og finder det han har søgt i umindelige tider. Var det det de håbede det ville være? Kan Byen reddes? Kan de?*

Beskriv hvad de finder. Beskriv de to, antyd deres følelser. Find ud af, eller bare antyd, hvad de gør nu. Om de vandrer videre sammen eller går hvert til sidst, eller noget helt tredje. Zoom så langsomt ud, væk fra dem. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.

# Forfald

## Død - Fortvivlelse - Fred

Du er forfald, både konkret og metaforisk. Rusten der kryber op ad byens flader, det grimme og det rådne. Gigantiske strukturer der vilkårligt kolliderer under deres egen vægt og kaosset der følger. De sidste rester af menneskelighed der forsvinder og aldrig vender tilbage. Du er opgivelsen, kroppen og sindet der trættes og ikke kan mere. Du er døden, endens uundgåelighed. Følger alt der lever og tager dem når de er stærke eller svage.



Du er også de positive aspekter af forfald. Dødens fred og afsluttethed. Den frihed fra lidelse som intetheden bringer. Måske fristelsen ved den. Du er den skabende destruktion der gør plads til noget nyt. Den nødvendige modpol til kreationen. Måske vil det lykkes dig en dag at ødelægge byen og bane vejen for liv igen.

Du repræsenterer forfald i Hende, Ham og Byen. Du må fortælle, beskrive og kontrollere alle tre lige så meget som du har lyst til.

Din rolle er ment som en inspiration og et holdepunkt, ikke en spændetrøje eller et monopol. Beskriv gerne ud over din rolle og lad de andre spillere snuppe stykker af din. Gør hvad du har lyst til.

**Hun** er ensom, viljestærk, kompetent, måske selvisk. Hun søger et andet menneske, i håbet om et bedre liv.

**Han** er svag, rastløs, målrettet, håbefuld, måske ensom. Han søger noget der kan ændre byen, gøre om hvad der gik galt.

**Byen** er storslået, smuk, tom og forfærdelig. Lavet af uforståelig teknologi og vidundere. Den søger at forblive som den er, evigt voksende uden formål.

Eksempler på klippesætninger:

**“Alting forfalder, alting dør”**

**“Måske dette ikke vil forfalde”**

# Scener

## **Scene 1: Byen Storhed (& Alle)**

*Byen. Gigantisk og stadig voksende. Men også kollapsende, ædende af sig selv. Intet kan leve eller skabes her.*

Zoom langsomt ind på Byen, ved at beskrive på skift.

Storhed beskriver først Byen som set fra rummet.

Håb beskriver en specifik bygning.

Forfald beskriver inde i bygningen.

Ensomhed beskriver hende og omgivelser.

### **Forfald:**

Udforsk bygningen indefra. Destruer håbet. Beskriv tomheden, gamle rester af liv. Det forfærdelige og slidte.

Giv ordet videre til Ensomhed ved at sige en klippesætning.

## **Scene 2: Livet Håb (& Storhed)**

*Hun vandrer. Forbi byggere og andre maskiner. Mellem endeløse metalvægge, gennem ulidelig varme eller kulde. Alene. Hun klarer sig.*

Beskriv landskaber hun vandrer igennem og hvad hun laver undervejs. Hvad spiser hun? Hvor sover hun? Hvad laver hun når hun ikke vandrer? Er hun kun menneske eller noget mere?

### **Scene 3: Rester Forfald (& Ensomhed)**

*Hun finder et spor. Et sted hvor man kunne leve, hvor nogen har levet. Ej mere.*

Beskriv et sted der har været beboet. Måske en rest af den gamle verden. Beskriv hvad der er efterladt. Antyd måske deres skæbne. Se hende der vandrer videre.

### **Scene 4: Sammenbruddet Ensomhed (& Forfald)**

*Et sted hvor stilheden er størst, giver benene giver efter. Hendes styrke fejler. Fysisk og mentalt. Vandringer stopper, for et øjeblik.*

Beskriv som først hendes fysik fejler hende, måske lidt fare. Så ensomheden og modløshed der overvælder hende. Klip efter hun beslutter at drage videre.

Eller slut scenariet tidligt med en epilog her, hvis hun ikke gør eller kan.

### **Scene 5: Mødet Håb (& Ensomhed)**

*På en græsklædt plæne finder hun det hun har søgt i umindelige tider. Et menneske. De har ingen ord, har glemt hvordan. Han er svagelig, måske såret og udsultet. Men han er der.*

Beskriv deres møde. Beskriv ham. Beskriv hende. Akavet stilhed og interaktion. Blandede følelser. Glæde?

### **Scene 6: Den Vækkes Storhed (& Forfald)**

*Noget forfærdeligt vågner, gemt i Byens mørke. Et afkom af Byen, måske. Den fornemmer en trussel. Fornemmer håbet. Hungrer efter dets ende.*

Beskriv det metaforiske eller bogstavelige mørke. Antyd kun Dens form; konturer og skygger. Antyd Dens natur og motivation. Beskriv hvordan Den forlader mørket og jager mod dem.

## **Scene 7: Spiren**

### **Ensomhed (& Håb)**

*De følges. Han søger, hun følger. I massive arkiver, blandt uforståelig teknologi finder han det. Sporet af noget han har søgt. Et fjernt håb. Vejen frem er klar, ihvertfald for ham.*

Beskriv stedet i dets pragt. Beskriv hvad han finder nu, og måske hvad det kan lede til. Antyd om hun tror på håbet og deres forhold.

## **Scene 8: Byens Vrede**

### **Forfald (& Håb/Ensomhed)**

*Den finder dem, på en bro over et uendeligt dyb. Med magt alene tager den ham, hiver ham ned i mørket.*

Afslør Den og hvordan Den tager ham. Følger hun efter med det samme eller tøves der? Hvis hun slet ikke følger efter, vender tilbage til ensomheden, gå til Finale A. Ellers gå videre til scene 9.

## **Scene 9: Skærsilden**

### **Storhed (& Forfald/Håb)**

*Gennem brændende tunneller, over bygninger som de bygges og falder sammen jager Hun efter Den. Døden venter spændt og håbet blafrer.*

Beskriv hendes jagt igennem farlige landskaber i højt tempo. Lad Ensomhed styre hende, Forfald & Storhed opstille forhindringer og Håb hjælpe. Beskriv konfrontationen med Den. Hvordan hun dræber eller mægler med den. Redder ham eller dør.

Find ud af hvad hun ofrer undervejs, hvad del af sig selv hun mister.

Dør hun, gå til Finale B. Finale A hvis kun han dør. Finale C hvis begge klarer den.

## **Finale A: Alene Ensomhed (& Storhed)**

*Han forsvinder. Hendes vandring fortsætter. Men måske uden mål. Ensomheden forbliver.*

Find ud af hvad hun gør nu. Antyd hendes forandring, hvis nogen. Se de steder i har været. Zoom så langsomt ud, væk. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.

## **Finale B: Døden Forfald (& Storhed)**

*Hun sætter sit liv på spil - og fejler. Dør for intet. Byen bliver en smule tommere.*

Afslut begge deres skæbner, hvis i ikke har allerede. Beskriv byens uforanderlighed og tomhed, stederne i har været som de er og forbliver. Zoom så langsomt ud, væk fra den. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.

## **Finale C: Søgens Ende Håb (& Ensomhed)**

*De slipper med livet i behold. De fortsætter og finder det han har søgt i umindelige tider. Var det det de håbede det ville være? Kan Byen reddes? Kan de?*

Beskriv hvad de finder. Beskriv de to, antyd deres følelser. Find ud af, eller bare antyd, hvad de gør nu. Om de vandrer videre sammen eller går hvert til sidst, eller noget helt tredje. Zoom så langsomt ud, væk fra dem. Gerne ala første scene. Indtil i kan se hele Byen igen.

Her slutter scenariet.