

# Tiden der Forsvandt

- et livstilsscenarie  
*af Lars Nøhr Andresen*

Skrevet til Fastaval 2000

Tak til Per Fischer, Thomas B. Nielsen og Thomas Munkholt for hjælp og inspiration

Dedikeret til Drengbanden:

Thomas B. Nielsen, Christian Ballund, Olav Junker Kjær, Bo Lyngså og Jesper Thestrup.

For mange års venskab

## Indholdsfortegnelse

Velkommen til Tiden der Forsvandt .....	3
Synopse .....	4
Spilpersoner .....	8
Settingen .....	10
Kort gennemgang af bipersoner .....	12
Uddybning af bipersoner .....	12
Scene 0, Flashback, fortiden .....	18
Scene 1, Ankomsten, klokken 14.00 .....	19
Scene 2, Velkomst og hilsener, klokken 14.15 .....	19
Scene 3, De medbragte varer, klokken 14.30 .....	20
Scene 4, Vi skal jo også lave noget, eftermiddag 15.00.....	21
Scene 5, Omklædning, 18.00 .....	22
Scene 6, Festens start, klokken 19.00.....	22
Scene 7, Midnatstimen .....	26
Scene 8, Flashback (Oscar dør) .....	26
Scene 9, Afslutning (Epilog) .....	27
Løsninger for spilpersonerne - Oscar .....	28
Løsninger for spilpersonerne – Ritualet og festerne.....	28
Løsninger for spilpersonerne – Individuelle .....	28
Efterskrift.....	30

*"Our generation has had no Great Depression, no Great War. Our war is spiritual. Our depression is our lives."*

## **Velkommen til Tiden der Forsvandt**

Scenariet er en psykologisk thriller om seks personers fælles fortid og fastlåste liv sat i et realistisk univers med realistiske karakterer.

Seks gamle venner fra gymnasiet mødes til den traditionelle nytårsfest. De mangler det syvende medlem, den fælles ven Oscar. De har fortrængt, at han døde under særlige omstændigheder til den første fælles nytårsfest for mange år tilbage. Oscar var en stærk person, der i kraft af sin styrke ofrede sig for sine venner, for at de ikke skulle blive fanget i de voksnes konforme rækker.

De seks spilpersoner er alle i starten af trediverne. Fire af dem har opnået stor materiel succes, og to af dem er kørt fast uden at have nået langt. De er dog alle ulykkelige og savner fordums lykke og frihed.

Det skyldes, at de ikke kan give slip på hinanden, og til stadighed sammenligner sig med vennerne og den lykke de oplevede som unge. Det forhindrer dem i at have det godt med at blive voksne.

Fastlåsheden skyldes til dels Oscars ekstreme offer, samt at de seks venner ikke er ærlige over for hinanden og derfor har forkerte indtryk af hverandre og deres lykke. De lyver alle om hvor godt det går dem, og derfor synes de hver især, at det ikke går særligt godt for netop dem.

De opretholder alle idealet om, at leve som de gjorde da de var unge, selv om de har lyst til at bevæge sig videre. Det er blevet et spil, hvor det gælder om give de andre indtryk af, at det går fantastisk godt.

De lever på falske forudsætninger.

For at bryde fri og blive hele mennesker, skal spilpersonerne åbne op for hinanden og overfor hinanden og stoppe de spil, de kører. De skal gøre op med fortiden, dem selv, hinanden og Oscar. Og det skal gøres i aften. Nytårsaften.

### ***Tid og Setting***

Scenariet foregår i nutiden. Flashbackene finder sted i en ubestemt, nærmest mytisk fortid. Hele scenariet foregår på en restaureret gård i Mols Bjerge og i det omkringliggende landskab.

### **Spilbarhed**

Tiden der Forsvandt er et snakkescenarie. Der skal tales mere, end der skal handles. De handlinger der foregår i scenariet, er for det meste ganske jordiske. Handlinger som man kunne forestille sig mange udføre op til, og under, en nytårsfest. Netop derfor er det situationer, man som spiller har let ved at sætte sig ind i og dermed også forholde sig til.

Andre gange kan det være underholdende at tage ganske almindelige mennesker og sætte dem i ekstreme situationer. Men når dette sker, vil disse mennesker ikke tale om deres hverdagsproblemer, og om hvorfor de ikke føler sig lykkelige. Og det er netop hvad Tiden der Forsvandt handler om.

### **Synopse**

Scenariet starter med et flashback. De oplever nytårsfesten i fortiden, hvor deres ven Oscar holder en tale, der udmunder i, at han bekendtgør, at der skal udføres et ritual. Til denne scene har spillerne fået udleveret korte beskrivelser af, hvordan de var som teenagere. Formålet med denne scene er, at introducere Oscar og vise spillerne, at han har en betydning, selv om den først bliver klar, hen imod slutningen af scenariet. Oscar starter scenariet, og han afslutter det også.

(Efter denne relativt korte scene stopper spilmesteren flashbacket ved at udlevere de rigtige spilpersonbeskrivelser.)

Det egentlige scenarie starter nytårsdag, hvor de seks venner ankommer til herregården hvor nytårsfesten holdes. De har alle skulle medbringe ingredienser til festen, og her begynder konflikterne allerede at blusse op, da ikke alle har de korrekte ting med. Der er bipersoner med til festen.

Spillerne udfører forskellige gøremål i forbindelse med festen, der fungerer som fikspunkter i handlingen og er med til at sikre, at spillet ikke går i stå, og at der er andet at lave end at snakke.

I løbet af aftenen tvinger bipersonerne og spilpersonerne hinanden til at snakke om dem selv, fortiden, nutiden og fremtiden. Den fælles ven Oscar bliver bragt op som samtaleemne. Han er forsvundet for en årrække siden. Som konflikterne blusser op og går ud forlader bipersonerne festen, da der ikke er videre hyggeligt, at da ingen af dem har den store motivation for at blive.

Da aftenen nærmer sig sin afslutning, skal det årlige nytårsritual udføres. Et ritual der går ud på, at et drikkekrus sendes rundt, og spilpersonerne ønsker for det næste år. Dette udføres ude i skoven, og da de ankommer til stedet

hvor ritualet udføres, ser de et skelet ligge i skovbunden. Der er ikke tvivl om, at det er Oscar, hvilket skyldes det følgende flashback.

Da liget findes, fortsætter flashbacket fra starten. Spilpersonerne er igen unge. Her forklarer Oscar, at de skal starte en nytårstradition. Et ritual der skal sikre, at de aldrig kører fast i livet, og at de altid vil bevæge sig. Han forklarer, at han elsker dem alle, og at de med dette ritual altid vil holde sammen og forblive unge. Han vil, at de skal slå ham ihjel. De han elsker, skal forhindre, at han bliver voksen, ulykkelig og udstødt. Mens Oscar taler, skifter scenen fra stuen i det første flashback, ud til skoven uden at nogen fysisk bevæger sig.

Spilpersonerne skal nu vælge, om de slår Oscar ihjel. De behøver ikke blive enige. Det er nok, at en enkelt tager pistolen og skyder ham. Handler de ikke hurtigt eller forsøger de at forhindre ham i hans selvmord, skyder han sig selv. Enten med den pistol han rækker til de andre, eller med hans reserve, hvis en spilperson har taget imod den første pistol.

Scenen skifter tilbage til nutiden. Spilpersonerne kan nu frit vælge, hvad de vil gøre. Vil de gøre op med fortiden? Vil de begrave Oscar. Fuldfører de deres ritual og ønsker for det næste år.

Scenariet afsluttes med, at spilmesteren spørger dem, om de skal mødes til næste år. Fortsætter de med at mødes, gør de ikke op med fortiden og bevæger sig videre, har de 'tabt' scenariet. Bryder de med hinanden og lader hinanden gå, går de videre med deres liv og har 'vundet' scenariet.

### **Hvorfor mordhistorien?**

Mordhistorien er med i scenariet, fordi det fjerner scenariet fra at være totalt navlepillende og giver det en nerve. Derudover giver det spillet et handlingspunkt og en fornemmelse af uhygge og utryghed. Det er i øvrigt også interessant rent fortælleteknisk, at give spilpersonerne muligheden for selv at bestemme et punkt i fortiden, der har stor betydning for nutiden.

Den officielle forklaring på Oscars forsvinden er, at han drak sig fuld og druknede i en nærliggende sø. Der var vidner, der så en mand rave rundt ved søen. Det var bare ikke Oscar, for Oscar lå død tre kilometer fra søen, hvor man ikke søgte efter hans lig.

Hvorfor spilpersonerne ikke har sagt noget til politiet er uvist. Har de slået ham ihjel, er det logisk. Slog han sig selv ihjel, har de enten fortrængt oplevelsen og har foretrukket løgnen om druknedøden i søen. Eller de har undladt at fortælle noget, fordi de kunne have forhindre selvmordet. Eller fordi de måske var bange for at blive anklaget for mord.

### ***Hvad er det med de fester og ritualet***

Siden gymnasiet har spilpersonerne fejret nytår sammen. Den første fest foregik på herregården, hvor scenariet udspiller sig. Siden da, har de fejret nytåret andre steder. Først nu vender de tilbage. Ritualet går i sin simpelhed ud på, at de fylder et drikkekrus og stiller sig i en rundkreds, hvor de klokken 12 lader kruset gå rundt, og de hver især ønsker højt, for det nye år der kommer.

### ***Problemstilling 1***

Der er to problemstillinger i scenariet. Alle spilpersonerne er ulykkelige fordi de til dels sammenligner deres nuværende situation, deres lykke, med den lykke de oplevede som unge i gymnasiet. og til dels sammenligner de sig selv med deres venner. Siden de alle er mestre i at få tingene til at se bedre ud end de er, vil de nødvendigvis hver især føle sig mindre lykkelige end vennerne.

Det er meningen at spilpersonerne i løbet af scenariet skal indse, at det er deres fastholdelse i et gammelt venskab og dermed i en svunden lykke, der faktisk skaber deres ulykke. Denne problemstilling er ikke videre handlingsorienteret men derimod rollespilsorienteret. Bipersoner og handlingspunkter bruges i scenariet til at implementere problemstillingen som en aktiv del af scenariet.

### ***Problemstilling 2***

Deres fælles ven Oscar er ikke mere blandt dem. Måske har spilpersonerne slået ham ihjel i fortiden. Dette får de i løbet af scenariet, via flashbacks, mulighed for selv at beslutte. For at komme videre i deres liv, skal de på den ene eller anden måde, gøre op med det faktum, at de har en rolle i Oscars død.

### ***Hvad hvis det ikke går som planlagt***

Det vigtigste i scenariet er, at spilpersonerne ikke forlader festen, og at de ved midnat går ud til det sted, hvor de skal udføre ritualet. Der skulle ikke være grunde til at spillerne afviger fra dette, men spilleres veje er uransagelige, så man kan aldrig vide sig sikker.

Hvis der skulle være spilpersoner der vælger at forlade festen, er de ude af scenariet, med mindre de beslutter sig for at vende tilbage. Dette kan i enrum forklares til den spiller, der eventuelt forlader festen af forskellige årsager.

Hvis alle spilpersoner af uvisse årsager skulle vælge at forlade stedet og festen, kan scenariet ikke fuldføres. Men der er ikke noget i scenariet der på nogen måde opfordrer til dette.

Hvis spilpersonerne ikke ønsker at fuldføre ritualet, kan det i enrum forklares for en spiller, at hans/hendes spilperson virkelig ønsker at fuldføre ritualet, og at han/hun skal forsøge at overtale de andre. Der er lagt op til i spilpersonbeskrivelserne, at de glæder sig til ritualet.

Hvis spilpersonerne ikke går ud til det sted, hvor de udførte ritualet sidste gang, er det pålagt spilpersonen Kasper, at overtale de andre, til at gå derud.

Hvis de går ud til stedet tidligere end planlagt, så køres klimaks fra det øjeblik de går derud, med mindre det er i starten af scenariet. Husk, at det er kun Kasper der kan finde ud til det sted hvor ritualet skal udføres. Hvis Kasper skulle være ude af scenariet, så kan en anden spilperson blive givet denne viden. Men hvis alle andre end Kasper forsøger at finde stedet, før midnat, så lykkedes det ikke.

Da du som spilmester styrer bipersonerne, kan du sikre, at de er alene derude.

## Spilpersoner

Spilpersonerne læses som en del af scenarieteksten.

Der er to typer af spilpersoner. Simon, Nikolaj, Beatrice og Kristine er succesfulde. De har penge og er nået ganske vidt på kort tid. Kasper og Lars er kørt fast og har ikke den store succes. Fælles for dem alle er:

- De savner fortiden i gymnasiet
- De tror de er ulykkelige
- De tror, at de dengang var lykkelige
- De skjuler, at de er ulykkelige over for hinanden
- De tror at det kun er dem der er ulykkelige og at deres venner er lykkelige
- De har alle fortrængt hvad der end skete på gården i fortiden

### *Kort gennemgang af spilpersonerne*

- **Simon:** Smart reklametegner. Ønsker det bedste for sine venner, og især for sig selv. Var en af de smarte fyre og er stadig en rigtig flink fyr, der gerne vil gøre det rigtige, men som ikke ved, hvad det rigtige er. Har ikke mange svagheder.
- **Nikolaj:** Rig forretningsmand med eget IT firma. Lusket i sin tankegang og skinsyg på vennerne. Var rigtig smart og er det stadig. Føler sig bedst tilpas, når han er sikker på, at han er bedre end andre. Der skal graves ret dybt, for at komme ind til det gode i Nikolaj. Vil ikke indrømme, at han har svagheder.
- **Beatrice:** Succesfuld rockmusiker. Forholder sig kun til mennesker der begærer hende. Føler sig ikke elsket og fortryder det dårlige valg hun har taget i livet.
- **Lars:** Halvkikset alt mulig mand. Flink og åben men bange for at være taber. Lever sit liv på en løgn. Er så flink og middelmådig at han aldrig rigtig er blevet accepteret af de andre.
- **Kasper:** Forfatter med fortidig succes. Decideret outsider og netop derfor fundet interessant af flere af de andre spilpersoner. Har mistet inspirationen, da han mistede den umiddelbare kontakt med vennerne og i særdeleshed Beatrice.
- **Kristine:** Indkøber for større arkitektfirma. Har just indset, at hun kun er noget i forbindelse med sin mand.



### ***Kærlighedsforhold***

Beatrice er forelsket i Simon. Simon er forelsket i Beatrice. Kasper er forelsket i Beatrice. Beatrice er IKKE forelsket i Kasper. Kasper accepterer at Simon og Beatrice er forelsket i hinanden. Nikolaj begærer u gengældt Beatrice, fordi han ikke kan få hende og fordi Simon har haft hende.

Nikolaj er måske forelsket i Kristine. Måske er Kristine forelsket i Nikolaj.

Lars er ikke forelsket i nogen og ingen er forelsket i Lars. Det er han lidt træt af.

Inkluderer man bipersonerne kompliceres billedet. Bibbi er forelsket i Simon, men Simon er ikke forelsket i Bibbi. Lars er småforelsket i Lucy, men Lucy er ikke videre forelsket i Lars. Kristine og Peter elsker hinanden, men de er gift, så det er svært for dem at finde ud af.

### ***Hemmeligheder og løgne***

Nogle af spilpersonerne har løjet direkte om noget i deres liv. Løgne der handler om konkrete ting. Andre spilpersoner har kendskab til disse løgne.

- **Kasper** har løjet om, at han er på trapperne med en ny bog. Simon og bipersonen Bibbi ved, at dette ikke er sandt. Bibbi er sekretær på Kaspers forlag.
- **Lars** har løjet om, at han er producer hos et filmselskab, men han er kun teknisk assistent. Kristine ved, at han ikke er producer. Hun så ham derude blive hundset rundt med og spurgte, om det var sådan man behandlede producerne.
- **Kristine** har ladet forstå, at hun er tegner og designer i sin mands arkitektfirma, når hun faktisk kun er indkøber. Hun har aldrig sagt det direkte, men netop lade forstå. Hendes mand ved dette og kan afsløre det, hvis snakken falder på, hvad Kristine laver.
- **Simon** lever på en del store løgne. Bl.a. at han er elsker Bibbi og at han er glad for sit arbejde. Der er ikke nogen der fra start af har kendskab til, at han lever sit liv på en løgn.
- **Beatrice** har ingen store løgne om hendes liv. Hun ER musiker og hun ER berømt.
- **Nikolaj** har løjet om, hvor pisse godt det går hans firma. Han var for nyligt tæt på at gå konkurs og blev kun reddet af en større kunde. Der er ikke nogen der har hørt om dette.

## Settingen

Spillet foregår på landet ved nytår. Det er køligt og i løbet af aftenen skal det begynde at sne. Sneen skaber et fortryllende landskab og skal være med til at skabe en surreel stemning hen imod scenariets klimaks.

Scenariet foregår på landet på en restaureret gård der fungerer som luksus sommerhus og i det omkringliggende landskab.

## Gården

"Når man kommer kørende af landevejen, drejer man ind af den lille grusvej hvor bautastenen står. 100 meter inde af den ligger Thestrupgård. Gården ligger smukt lige op til Mols Bjerge og lige op af skoven. En lukket port fører ind i den brostensbelagte gård, hvor en brønd står i midten. Til højre ligger det trelængede stuehus og til venstre de to lader, hvoraf den ene er lavet om til gildesal. Den anden fungerer som garage."

Scenariet foregår i Kaspers føde- og barndomshjem. En istandsat gård i det smukke område kaldet Mols Bjerge. Gården ligger i forbindelse med en mindre by.

Efter Frank og Anette, Kaspers forældre, flyttede ind til byen, istandsatte de gården som en slags sommerhus. Stedet bærer præg af dog at have været beboelse. Der er stadig store bogreoler med masser af bøger, som Kaspers forældre ikke gad tage med til byen. Kaspers gamle værelse er dog lavet om til et lidt kønsløst gæsteværelse.

Gården er på et par hundrede beboelses kvadrat meter. Den indeholder et lidt gammeldags køkken med gaskomfur, en stor spisestue med et stort gammel egetræsbord med plads til 15 mennesker, fem værelser der er istandsat som gæsteværelser med dobbeltsenge, et stort badeværelse med varme i gulvet, en stue med pejs og udsigt til skoven fra store panoramaruder, samt to arbejdsværelser hvoraf det ene bruges af Frank, Kaspers far, af og til.

Stedet virker luksuriøst og dyrt. Mange af møblerne er Børge Mogensen, litografierne på væggen er originale og står i mange titusinde kroner. Dyre skind ligger på gulvene. Pladesamlingen vidner om god smag i dansk jazz og klassisk musik på vinyl.

Stedet er lidt 70'er agtigt på en 60'er agtig måde.

Stedet indeholder

- Stort køkken
- Spisestue
- Opholdsstue
- Fem gæsteværelser
- Badeværelse
- Jagtstue med trofæer
- Gildesal i lade
- Stor garage med Land Rover

### **Gildesalen**

Gildesalen er en gammel lade der er restaureret til en lækker men meget rustik gildesal. Der er en stor brændeovn, et stort gammelt bord og mange stole, stakke med halm og gamle redskaber i den ene del af salen.

### **Skoven**

Skoven er ufremkommelig og tæt. Den er hverken smuk eller tiltrækkende og folk der vil gå en tur, vælger næsten altid at gå op i "bjergene" hvor naturen er spændende og betagende. Skoven er blevet tilsidesat for højdedragene som alle naturelskerne hengiver sig til.

Derfor er skoven også noget særligt. Man kan mærke, at den urørt og gammel. I tider hvor der er naturstier, veje, afmærkninger, bomme og udkikshuse næsten lige meget hvilken skov man besøger, er denne skov naturlig.

Skoven er en vild granskov, hvilket betyder at træerne står tæt og kæmper mod hinanden for lys. Underskoven er mørk selv om solen skinner og de grådige grene river og flår i de få der besøger skoven.

Kasper kender til de få stier i skoven der er. Han kender til de 'gode steder' i skoven, som meget få besøger.

Det er i denne skov, at spilpersonerne skal udføre deres ritual. Det er i denne skov at Oscar ligger død.

### **Bjergene**

Mols Bjerge er ikke meget i sammenligning med andre bjerge, men i dansk landskab er de ganske imponerende. Der er smuk udsigt over landskabet og vandet, hvis man er til den slags. I weekender er der mange besøgende, men det er nok begrænset, hvem der tager derud nytårsdag.

## Kort gennemgang af bipersoner

Bipersonerne har til formål at være redskaber for spilmeisteren, samt at sikre rollespillet i scenariet. Derudover spiller tjeneren Per en rolle i mordhistorien om Oscar. Alle bipersonerne er med til nytårsfesten.

- **Oscar:** Afdød ven. Nu skelet i skoven. Fungerer som fikspunkt for scenariet og hænger sammen med udfrielsen af spilpersonerne.
- **Anette og Frank:** Kaspers forældre og dem der har gården hvor festen holdes. To typiske, flinke forældre der ikke forstår deres barn og dets venner, men forsøger at gøre alting så godt. Tjener det formål at være pinlige på en genkendelig måde for spillerne.
- **Per:** Tjener der er lejet af Anette og Frank. Tilfældigvis en gammel gymnasiekammerat. Tjener det formål at minde spilpersonerne om deres tid i gymnasiet, samt at bringe Oscar på banen.
- **Peter:** Kristines smarte arkitektmand. Irriterende og fjendtlig. Tjener det formål at bringe Kristines historie frem i lyset.
- **Lucy:** Escort pige Lars har hyret for at imponere Simon og Nikolaj.
- **Bibbi:** Simons søde, men ikke alt for skarpe, kæreste. En pige Simon skammer sig over.

## Uddybning af bipersoner

### **Oscar**

Oscar var den syvende ven i gymnasiet. Hvor de andre søgte hinanden og venskabet, lagde Oscar aldrig skjul på, at han godt kunne undvære de andre. Han fremstod stærkere og allerede dengang mere mystisk. Han dukkede op og forsvandt som det passede ham, og var mere voksen. Det betød ikke, at Oscar ikke elskede de seks andre. Både som individualister og som samlet gruppe. Men Oscar var ikke flink og sød. Han tilbad visse dyder, hvor ærlighed var den vigtigste. Oscar sagde altid tingene som de var, også når sandheden var ilde hørt. Derfor sårede han ofte de andre.

Det Oscar frygtede mest af alt, var at blive voksen og miste sin styrke. Han havde selvmorderiske tanker allerede før han mødte de seks andre i gymnasiet. Han afskyede tanken om at blive ældre og indlade sig i konformiteten. Endnu mere hadede han tanken, om at blive anset som en person der fornægtede sin alder og der ville fremstå som ynkelig. Han havde set i klarsyn, at han få år i fremme i tiden ville blive en særling, og at de seks

andre ville vende ham ryggen, med mindre han kunne få dem til at afstå fra at blive kedelige voksne. Han ville fastholde dem i ungdommens styrke.

Tanken om at føre dem sammen i et tilbagevendende ritual forekom ham naturlig og som den bedste løsning. I dette ritual skulle de seks venner ofre ham for fællesskabet. For at fastholde dem i lykken, skulle de mødes hvert år og udføre et ritual, hvor de skulle ønske lykken og dermed også få den.

Han ville gøre det forbudt at være ulykkelig.

Det gik ikke som Oscar havde tænkt sig. Om spilpersonerne har slået ham ihjel, eller om han slog sig selv i ihjel da de nægtede, betyder ikke meget for den umiddelbare handling. Oscar døde og de seks almindelige, søde, unge mennesker fortrængte den forfærdelige handling. Og de blev ikke lykkelige, tværtimod ulykkelige. Oscar havde ikke overvejet, at spilpersonerne kunne blive lykkelige voksne, fordi den tanke var så fjern fra ham selv.

Oscar skal spilles i to flashbacks. Han har ikke lang tid på scenen, men han skal gøre et indtryk, da han har en betydning for karaktererne og for historien der skal spilles.

Den spiltekniske funktion for Oscar er at være omdrejningspunkt for spilpersonerne. Han giver dem alle en fælles reference. Derudover er han det mystiske element i spillet.

### ***Anette og Frank***

Anette og Frank er to flinke forældre. De er midt i halvtredserne og ser ikke sig selv som værende kedelige voksne. De har en fornemmelse af, at de forstår ungdommen. Anette og Frank minder på mange måder om spilpersonerne. Anette og Frank har altid fornægtet deres problemer og kriser, og under alle omstændigheder holdt dem skjult for omverdenen. Anette er sagfører og Frank er afdelingsleder for en kommunes regnskabsafdeling. De har over for deres venner altid lagt vægt på, at de er lykkelige og at de har taget de rigtige valg i deres liv.

At Anette havde en affære med en mandlig sekretær da Kasper var teenager og Frank stadig har et alvorligt alkoholproblem er blevet fortrængt i familien. Anette og Frank har aldrig talt med Kasper om deres problemer eller for den sags skyld Kaspers. De har altid støttet ham. Ikke fordi de tror på hans ideer og planer, men fordi de er den slags forældre der støtter deres børn.

Anette og Frank er overfladiske mennesker der aldrig har tænkt videre over livet. De har altid gjort som der blev forventet af dem og derfor MÅ de jo være tilfredse. For de har det jo godt. De er ikke 'onde' for de vil i bund og grund gerne gøre det bedste.

Det er heller ikke af 'ondskab' at de på det nærmeste inviterer dem selv til festen for at spille gode værter. Det er for at glæde Kasper og vise at de elsker ham. For de er den slags forældre der elsker deres børn. De forstår ikke, at Kasper hellere ville have været foruden deres selskab. De forstår ikke, at Kasper kan synes det er pinligt, at være sammen med dem og hans venner på samme tid. De forstår ikke, at Kasper er en anden sammen med dem end han er med vennerne. Det kan diskuteres hvorvidt Anette og Frank er lykkelige. De har under alle omstændigheder affundet sig med det konforme liv, og rummer ikke mere gnisten til at gøre noget som helst forsøg på at bryde ud af den.

**Frank** er en nydelig midaldrende mand. Han går klædt i pæne brune bukser og en mønstret sweater han fik af Anette til jul. Han har et gråt skæg og ryger pipe, fordi han synes det passer godt til hans stilling. Han ser sig selv som værende 'en hyggelig person' og holder af at skrive festsange og lave lay out på sin nye computer. Han holder af tanken om, at han følger med teknologien og har sat sig ind i computere. Det vil sige, at han har taget et kommunalt PC kursus som alle ansatte har fået tilbudt, og kan sætte clipart ind i et Word dokument.

**Anette** er lidt yngre end Frank og er i slutningen af fyrrerne. Hun er forfærdet ved tanken om, at hun er ved at blive gammel, og bruger mange penge på skønhedsbehandlinger, antirynke cremer og har endda fået foretaget en ansigtsløftning i al hemmelighed. Hun elsker mere end noget andet, når folk fortælle hende hvor godt hun holder sig.

Anette og Frank er ikke kun Kaspers forældre. De er eksponenter for alle spilpersonernes forældre, der alle passer ind i den arketype Anette og Frank er. Derudover kender Anette og Frank de seks venner fra gymnasiet. De kan huske, da de alle var vilde og unge. På overfladen udtrykker de glæde over at det er gået vennerne så godt, men dybere i de to forældre, skræmmes og forfærdes de over, at disse unge mennesker er blevet voksne og begynder at ligne dem selv mere og mere. Anette og Frank er spilpersonerne selv om 20 år, hvis spilpersonerne ikke gør op med dem selv, hvad der skal til for at finde lykken.

De kan bruges til at minde spilpersonerne om deres unge dage.

### **Per**

Lejetjener hyret af Anette og Frank, da det gik op for dem, at der måske var noget arbejde i at holde denne fest. Per er på spilpersonernes alder og gik i deres parallelklasse i gymnasiet. Per var også dengang en person, man ikke rigtig lagde mærke til. Der var ikke nogen der hang ud med Per. Han var hverken specielt charmerende eller intelligent.

Per var dengang utrolig jaloux på spilpersonerne fordi de var venner og fremstod så tjekkede.

Det er ikke gået Per specielt fantastisk i livet, og som Kasper eller Lars har han ikke haft fantasien til at lade sine omgivelser tro at han er en succes. Han arbejder som uaglært tjener på en restaurant og der er ikke udsigt til, at han driver det specielt videre.

Per kendte Oscar. Oscar tog en gang i mellem fat i ynkelige tabere og forsøgte at få dem til at rykke. Hvis det lykkedes, havde Oscar det fint. Oscar havde lige taget fat i Per og Per var så småt begyndt at rykke. Via Oscar var det lige ved, at han kunne begynde at hænge ud sammen med de andre. Måske havde han haft chancen for at vise, at han ikke kun var en kedelig taber.

Men så forsvandt Oscar en nytårsaften. Historien gik, at han havde drukket sig hamrende fuld sammen med hans seks venner nytårsaften og var druknet i en nærliggende sø. Hans lig blev ikke fundet.

Per begyndte at hade de seks venner. Han legede med tanken om, at de havde slået ham ihjel og at han opklarede forbrydelsen og blev en stor helt. Selvfølgelig skete der ikke en skid, og der var ikke nogen der snakkede til Per.

Nu er han tjener for sin gamle 'venner' fra gymnasiet.

### **Peter**

Peter har et stort arkitektfirma, og han er gift med den noget yngre Kristine. Peter er begyndt at have det skidt med sig selv. Han er begyndt at have sin tvivl om hvorvidt han synes det, han laver er spændende.

Han har en ganske normal midtvejskrise. Om nogle få år er den overstået, men lige nu virker den for Peter meget vigtig. Derudover går ægteskabet med Kristine ikke videre godt. Han ved ikke hvorfor, men de er kommet ind i en krise, og kan ikke snakke om det. Peter er irriteret over for næsten alt hvad Kristine gør, og føler at Kristine er det samme. De har ikke sex mere og sover ofte hver for sig.

Peter gør ALT for at omverdenen skal tro at deres ægteskab er perfekt. Især hans partnere må ikke tro at der er noget galt. Derfor kommer det ofte til at virke forstilt og anstrengt mellem dem.

Peter går afslappet klædt til hverdag, men har i aftenens anledning en smoking på. Han er høj, slank og solariebrun.

Peter har ikke før været med til disse nytårsfester, men på grund af krisen med Kristine besluttede han sig for at tage med. Officielt fordi han synes de skal være sammen, uofficielt fordi han tror at hun vil have en affære med en af sine gamle flammer og han vil være kæppen i hjulet. Han har IKKE lyst til

at være til denne fest. Alle hans venner er til den vildeste firmanytårsfest i mands minde, og han er den eneste der ikke er der.

Peter forsøger at være jovial, men er kritisk. I starten forsøger han at spille skuespil, men senere bliver han åbenlyst mere og mere irriteret over situationen og de mennesker der er der. Han snakker ned til spilpersonerne, som han anskuer som nogle unge lømler, selv om aldersforskellen ikke er så stor.

Peter er rigere end Nikolaj. Han kører i en Jaguar XJS til over en million. Når han slår sig løs, kan han være et arrogant svin der er god til at påpege andres fejl.

### **Lucy**

Lucy er en lækker lille mørkhåret sag i fræk kjole og hæs stemme. Hun optræder denne aften som Lars' kæreste. Det får hun 10.000 kroner for. Det inkluderer at kysse offentligt men ikke sex.

Lars har fortalt hende, at han har bildt sine venner ind, at han har en smuk kæreste, og at hun skal være denne kæreste i aften. Senere vil han så fortælle dem, at han dumpede hende efter denne aften, fordi hun ikke var klog nok.

Lucy synes at Lars er ret sørgelig. Mest fordi, han snakker om disse venner som om de betyder alt for ham, og han alligevel skal bedrage dem med en luksusluder. På den anden side synes hun, at han er meget sød. Han er den nemmeste kunde hun længe har haft, og han opfører sig som en gentleman over for hende. Nærmest som var hun hans kæreste og de var på deres første date.

Lucy har en skummel plan. Det er at initiere et skænderi med Lars i løbet af aftenen. Give ham et godt påskud for at dumpe hende. Hun vil nemlig gerne til fest med sine veninder inde i Århus og hun har fået pengene. Hun har ikke fortalt Lars noget om dette, da han måske ville have afslag i prisen.

Lucy fascineres straks af Nikolaj, Peter og Simon. Hun har en svaghed for unge flotte mænd med masser af penge.

Lucy ved alt om at opføre sig tjekket og er en mester til at aflæse det selskab hun er i og opføre sig korrekt.

### **Bibbi**

Bibbi er først i tyverne, har langt lyst hår, fyldige læber og meget lange øjenvipper. Hun arbejder som sekretær på et forlag og Simon har mødt hende gennem reklamefirmaet. Han startede med at se hendes som et godt



knald, men da hun spurgte om de skulle være kærester på en utrolig sød og uskyldig måde, kunne han ikke finde ud af at sige nej.

Det fornemmer Bibbi ikke. Hun er totalt forelsket i Simon og tror de skal være sammen altid. Bibbi har ikke allermest situationsfornemmelse. Hun er ret direkte og siger tingene som de er. Når det bare er hende og Simon der er sammen er det ikke noget problem, men Simon går ret meget op i hvad omverdenen tænker om ham, og han kan ikke lide at blive set med en dum kæreste.

Der skal ikke så meget til før Bibbi bliver meget ked af det. Hun er utroligt umiddelbar, og hvis Simon eller nogen af de andre er onde ved hende, vil hun hulkende bede Frank om at køre hende ind til Århus eller ringe efter en taxa. Hendes illusioner er højtravende men brister også let.

Bibbi ved at Kasper er forfatter og arbejder på det forlag hvor han har udgivet bøger. Det vil sige, at hun ved, at Kasper ikke har noget med forlaget at gøre mere. Noget Simon har sagt, at hun endelig ikke må nævne. Noget hun kan plapre ud med, hvis hun vil såre Simon.

## Scene 0, Flashback, fortiden

(Flashbacket startes uden at fortælle spillerne, at det er et flashback. Det skal ikke vare lang tid, da spillerne ikke har de store motivationer ud fra de korte spilpersonbeskrivelser)

Spilpersonerne er samlet i en hyggelig stue hvor der er en pejs. Det er nytårsaften. På bordet foran dem står der halvtomme vinflasker, dårlig champagne og billig whisky. Bordet flyder med guirlander og afskudte bordbomber.

Det er nytårsaften for mange år siden. Den første af de rituelle nytårsfester og den eneste fest Oscar var med til. De er i selv samme gård, som der hvor nytårsfesten holdes i nutiden.

For bordenden sidder Oscar. Han siger ikke noget. Spilpersonerne er fulde og småpjattede. Oscar er alvorlig. Lad spilpersonerne spille deres karakterer, hvis tager initiativ til det.

### Oscars Tale

Oscar rejser sig. Han virker ikke fuld, selv om han har drukket tæt hele aftenen. Hans halvlange mørke hår falder ind foran hans ansigt. Han fortæller at han har tænkt over noget. Han fortæller at han er bange. Bange for at blive voksen. Bange for at blive som lærer Jørgensen. Han er bange for, at dette øjeblik de deler lige nu, blot bliver et svagt minde, man ikke vil fortælle andre om, fordi det gør ondt at nævne, hvor lykkelig man var en gang.

Han er bange for at blive en patetisk voksen. Han er bange for at venskabet forsvinder.

Han foreslår derfor, at Vennekredsen mødes hvert eneste nytår og fejrer det sammen. At Vennekredsen starter et helligt nytårsritual . . .

Med disse ord, vender scenen. Du indkasserer du udleverede karakterark og giver spillerne deres nutidsark. De får tid til at læse disse noget mere udviklede karakterer og de får mulighed for at stille spørgsmål.

Det er meningen at de på denne måde får flashbacket en smule på afstand, og måske glemmer det en smule, for at illudere at spilpersonerne også har glemt det meste af den første nytårsfest.

## **Scene 1, Ankomsten, klokken 14.00**

Da spillet starter op efter flashbacket er situationen som følger:

Det er solskin, temperaturen er lidt under frysepunktet. Der ligger ingen sne.

Beatrice er lige ankommet i en taxa, og er ved at betale chaufføren en masse penge. Simon og Bibbi kommer kørende ind på gårdspladsen i Simons Audi A4. Kaspers forældre, Anette og Frank, står i døren for at byde gæsterne velkommen.

Taxaen kører, de to spilpersoner hilser på bipersoner. Under hilsenerne kommer en bil fræsende. Giv ordet til Nikolaj der kommer kørende i sin sorte Audi A6, modellen en gang større end Simons. Endnu velkomst.

Anette og Frank spørger hvem der vil hente Kasper, der står og venter inde ved kroen små fire kilometer derfra. (Enten Simon eller Nikolaj melder sig)

### **Rækkefølgen af folk der ankommer**

For at alle spilpersoner ikke ankommer oven i hinanden og for at give spillerne mulighed for at starte fornuftigt, ankommer de over et kvarters tid.

1. Beatrice. Ankommer med Taxa
2. Simon og Bibbi. Kommer næsten samtidig som Beatrice
3. Nikolaj kommer få minutter efter Simon
4. Lars ankommer mens nogen henter Kasper
5. Kristine og Peter kommer mens Kasper hentes
5. Simon eller Nikolaj ankommer med Kasper

### **Scener der foreslås at du spiller**

- Simon eller Nikolaj der henter Kasper og turen tilbage
- Lars der kører ind på gårdspladsen i sin store BMW

## **Scene 2, Velkomst og hilsener, klokken 14.15**

Da alle folk er ankommet, er det på tide at de hilser på hinanden. Lad denne scene tage den tid det tager. Hvis spillerne er langsomme i det, så lad Bibbi

og Peter eller Anette og Frank henvende sig til spillersonerne og snakke med dem. Klassiske spørgsmål er:

"Nå, hvad laver du så?"

"Hvem var det nu lige du var?"

"Det er ellers et dejligt sted herude. Har du været her før?"

En rundvisning af gården forestået af Frank, Anette eller Kasper hvis spilleren er med på det, kan også finde sted.

Indkvartering kan også spilles her, hvis det er noget spillerne vil gøre noget ud af. Der er fem gæsteværelser. Anette og Frank foreslår at Kasper sover inde i stuen. Der er dobbeltsenge i alle gæsteværelser.

### **Scene 3, De medbragte varer, klokken 14.30**

Hvis ikke spillerne selv er begyndt at hive de ting frem som de skulle have med, så kommer Anette og foreslår at de lige stiller det ind på køkkenbordet.

#### **De medbragte ting lægger op til konflikter:**

- Kasper har ikke kaviar med - Hvilket bør skuffe og irritere Nikolaj
- Kristine har ikke champagne med - Hvilket bør skuffe Simon og Nikolaj, men det er ikke Kristine skyld, derimod Peters.
- Nikolaj har overmåde med af whisky og rødvin - Hvilket skulle irritere Simon
- Hvis Nikolaj praler af prisen på tingene - vil det irritere både Lars og Kasper
- Beatrice har ikke hvidvin med - Hvilket Nikolaj ikke har fortalt hende, at hun skulle have haft

Via disse småkonflikter er det meningen at spillersonerne skal have noget at snakke om. Bipersonerne kan til enhver tid blande sig:

- Lucy kan tage Kasper i forsvar, og sige at fiskeæg sgu da også er ulækkert
- Peter kan forklare, at han nægter at støtte gale franskmænd der tredobler prisen på champagne fordi det er årtusindeskiftet
- Frank og Anette kan redde champagnesituationen ved at sige, at de har seks flasker god, fransk champagne på køl
- Bibbi kan give Kasper eller Lars ret i, at det er absurd at bruge så mange penge på whisky
- Frank kan udtrykke sin store beundring for Nikolajs valg af rødvin

#### **Scene 4, Vi skal jo også lave noget, eftermiddag 15.00**

Anette og Frank fortæller, at der lige er nogle småting der skal ordnes inden aften.

- Der skal samles og hugges brænde til brændeovnen ovre i gildesalen. Økser og huggeblok forefindes i gården.
- Der skal fejes ovre i gildesalen.
- Der skal pyntes og dækkes bord ovre i gildesalen. Materialer (guirlander og den slags) står i en kasse derovre.
- Der skal laves mad, hvilket inkluderer rensning af nogle ret store torsk og pilning af større mængde hummerhaler.

Husk også at involvere bipersonerne.

#### **Hvad kan bipersonerne gøre i denne tid**

- Peter kan snakke biler med Simon og Nikolaj. Han har selv en Jaguar XJS til over en million kroner.
- Bibbi kan se lidt forladt ud, hvis ikke Simon er i nærheden
- Lucy kan flirte lidt med Nikolaj
- Peter kan brokke sig over et eller andet til Kristine
- Bibbi kan genert fortælle Beatrice, at hun bare synes at Beatrice er en skide god musiker
- Frank og Anette kan forsøge at snakke om gamle dage med spilpersonerne

Klokken 18.00 kan folk klæde om, og 19.00 mødes alle i gildesalen til festen. Klokken 18.00 ankommer lejetjeneren Per i en taxa.

#### **Hvad kan der ellers ske mellem 15.00 og 18.00**

- Det er meningen at alle bipersoner skal have forladt festen inden midnat. Hvis situationen opstår, er der ikke noget i vejen for, at en enkelt af dem forlader stedet inden festen starter klokken 19.00. Hovedparten af bipersonerne skal dog være til stede under festen, for at starte konflikterne.
- Hvis nogen synes de har tid eller lyst til det, kan de gå en tur op i Mols Bjerge og se den smukke udsigt. F.eks. kunne Simon spørge Beatrice om hun ville med ud og gå en tur, eller Nikolaj kunne spørge Kristine.
- Spilpersonerne skal have mulighed for at snakke med hinanden. Dette sker bedst, hvis de har noget konkret at give sig til, derfor de forskellige småopgaver.
- Oscar skal måske bringes op. Det er faktisk op til spilpersonerne selv. Hvis han gør, kan en biperson spørge hvem Oscar er. Spilpersonerne kender historien om, at Oscar forsvandt, men det er ikke noget de ønsker at snakke om. De har mere eller mindre fortrængt Oscar.

I løbet af den første del af scenariet, er det meningen at spilpersonerne skal begynde at snakke sammen, men der skal ikke fra din side som spillemester, lægges voldsomt op til, at de bringer deres dybe konflikter op til overfladen.

### **Scene 5, Omlædning, 18.00**

Omlædningen kan spilles, hvis spillerne ønsker at gøre noget ud af det. Ellers kan det blot nævnes at der klædes om. Der er ikke forberedt scener til omlædningen, men Peter og Kristine, Lars og Lucy samt Simon og Bibbi har mulighed for at tale privat sammen.

### **Scene 6, Festens start, klokken 19.00**

*Festen er ikke beskrevet i kronologisk orden som starten af scenariet. Festen er beskrevet som en række forslag til scener og events der kan forekomme under festen. Formålet med selve festen er at få en lettere opkørt stemning frem.*

*Gemytterne skal bringes i uorden. Beskyldninger skal gerne fyge over bordet. Bipersoner skal lave skandaler.*

*Omkring klokken 23.00 skal bipersonerne have forladt festen og spilpersonerne skal have scenen for sig. Det kan også gøres ved, at bipersonerne er gået kolde og sover den ud. Det er ikke 100% nødvendigt, at der ikke er bipersoner til stede ved midnat.*

Giv spillerne mulighed for at beskrive dem selv i deres festtøj. Hvordan de sidder omkring bordet er ikke planlagt med bordkort og placeringen spilles. Det kan forventes at visse spillere har præferencer.

Festen indledes med, at Frank foreslår at en af spilpersonerne holder en tale. Hvis ingen melder sig, spørger han Nikolaj, som næppe vil undslå sig denne udfordring, da Nikolaj hader nederlag.

#### **Planen for festen:**

Forretten serveres klokken 19.30. Den består af en hummersuppe med hummerhaler. Til suppen serveres den champagne Kristine har med, da Beatrice ikke har hvidvin med.

Hovedretten serveres klokken 20.30. Klassisk kogt torsk med sennepssovs, hakkede æg, rødbeder, bacontern og kogte kartofler.

Desserten serveres klokken 22.00. Friske frugter med parfait og sprød mandelbund.

Senere: Kaffe og den whisky Simon og Nikolaj har med.

## **Scener under festen**

### ***Per***

Det er meningen at spilpersonerne skal have at vide, at der er et eller andet genkendeligt ved Per. Hvis en spilperson virkelig forsøger at huske hvem han er, så sker der ikke noget ved, at han gør det. Det kan være starten på, at Per bryder sammen og anklager spilpersonerne for at være dårlige mennesker.

### ***Hold en tale, kom nu!***

Frank har fået den fikse idé, at det kunne være sjovt, hvis alle de gamle venner holder en tale i løbet af aftenen. Han opfordrer dem hver især til at holde en tale på et eller andet tidspunkt.

Formålet med dette er igen at få dem til at snakke, og taler er mere højtidelige end snak ved bordet. De får også mulighed for at komme med nogle anklager eller indrømmelser på en godt dramatisk måde.

### ***Frank holder tale***

I løbet af aftenen holder Frank selv en tale, om hvor pragtfuldt det er at blive voksen. Og hvor glad han er for at se, at de alle er blevet succesfulde voksne, der har lagt ungdommens tåbeligheder bag sig.

Han roser dem for at have kommet videre i deres liv. Han husker jo dengang de var en bande rodløse unge i læderjakter, med langt hår der ikke havde respekt for lærerne. Jamen, den dag i dag, kunne de jo selv være lærerne.

Ironien i Franks tale skal være tyk, og skulle gerne munde ud i, at en af spilpersonerne får nok og afbryder ham. Han er pinlig og fuld, men han er faktisk oprigtig og mener sine ord af et godt hjerte.

### ***Anette forsøger at score***

Anette bliver fuld og pinlig. Højdepunktet af denne pinlighed bliver da hun flirter med en af de mandlige spilpersoner (bortset fra Kasper hendes søn) og forsøger at score ham eller blot have sex med ham det sted de nu engang står.

Enten kan Frank eller Kasper dukke op, når det er mest pinligt, eller hvis spilpersonen indlader sig på affæren, kan de også bare få lov til at gennemføre det, hvorefter Anette fuld og ynkelig enten besvimer eller ligger sig ind og sover.

Anette og Frank kan enten forlade festen i forudbestilt taxa, køre væk i beruset tilstand eller sove den ud i deres soveværelse.

### ***Peter laver skandale***

Peter drikker sig godt beruset i løbet af aftenen. Næsten lige meget hvordan Kristine opfører sig, vil han ikke synes om det.

Peter håber han får mulighed for at give Nikolaj eller Simon et par på frakken. Han er ved at have fået nok af at høre på Kristine lovprise disse lømler i tide og utide. Han kan se det for sig. Han rejser sig og går over til Nikolaj der smiler overlegent.

Han vil give Nikolaj et skub på skulderen, og når Nikolaj slår ud, dukker han sig adræt og hamrer Nikolaj en lige på kæben så han ryger bagover i et bord der splintres.

Peters sindstilstand kan også bruges til at genere Kristine med, så nogle af de andre, får mulighed for at hjælpe hende. Måske endda lidt ridderligt.

Formålet med Peters skandale, er at vise tydeligt, at Kristines ægteskab har det alt andet end godt. Noget som hun har givet udtryk for.

### ***Lucy gider ikke mere***

Faktisk er Lucy slet ikke vant til den slags spil her som hun spiller i aften, og det er ikke noget hun synes om. Hun kan ikke lide, at hun skal narre disse venner til at tro, at hun og Lars er kæresten.

Hun har flere muligheder:

- Hun går amok og fortæller dem alle, hvad hun synes om dem. Hun fortæller, at de er fandeme ikke nogle gode venner, når de tvinger deres ven til at gå ud og hyre escortpiger, så han kan imponere nogle halvpotente rige narrøve.
- Hun går mere stille til værks, og spørger ind til, hvordan de andre anskuer Lars. Hun har på fornemmelsen, at de faktisk ikke værdsætter ham, så meget som hun kan mærke, at han værdsætter dem. Hun vil gerne vise ham, at de slet ikke er så gode venner, som han går og tror. Ikke for at ramme ham, men for at vække ham, fordi hun faktisk synes om ham. Lucy kan konkret gøre det ved at foreslå, at de leger en sandhedsleg. Truth or dare. De spørgsmål hun stiller, vil gå på Lars.
- Hvis spillerne klarer det hele selv og ikke behøver indblanden eller skub fra bipersoner, kan hun stikke af. Måske hugger hun endda den lejede BMW.
- Hun starter sin oprindelige plan, der gik ud på at starte et skænderi med Lars og forlade festen i vrede.



### ***Telefonopkald fra Oscar***

Tjeneren Per har på fornemmelsen at spillpersonerne er direkte eller indirekte skyld i Oscars død.

På et tidspunkt går han over i gildesalen, og siger, at der er telefon til en fra festen fra en fyr der hedder Oscar. Per har taget røret af telefonen, og vil lade som om, personen bare har lagt på.

Hvis han skal beskrive, hvordan personen lød, vil han beskrive en rolig og velovervejet stemme (hvilket passer meget godt til beskrivelsen af Oscar)

Per er mest interesseret i at se deres reaktion og, og høre hvad de snakker om bagefter.

### ***Telefonterror fra Oscar***

Hvis ikke Per får det store ud af sit lille trick, går han voldsommere til værks. Fra sin mobiltelefon ringer han op til telefonen på herregården og udgiver sig for at være Oscar. Han er ganske ferm til at efterligne stemmen. Han spørger hvorfor de slog ham ihjel. Han vil ikke tale lang tid med personen, da det vil være svært for ham ikke at falde igennem.

Han haster ind i lokalet, for at se hvordan spillpersonerne reagerer.

Hvis man tager fat i Per og søger hans lommer igennem, så finder man mobilen der lige har ringet op til herregårdens nummer.

### ***Per bryder sammen***

Hvis muligheden er der, kan Per i fuld offentlighed bryde sammen, og anklage hans gamle gymnasiekammerater. Han anklager dem for ikke at have været venner med ham, han anklager dem for, at han var ensom, han anklager dem for, at have taget Oscar fra ham, han anklager dem for, at han er en ussel taber hvor de er blevet lykkelige succes'er.

Spilpersonerne er blevet eksponenter for alt hvad Per hader. Han er langt ude, og hvis det er tiltrængt, kan han godt overfalde en eller flere af spilpersonerne. Han kan altid stikke af og løbe ud i natten.

Formålet er, at få spilpersonerne til at tænke lidt mere over Oscar, og især om hvorvidt de faktisk var nogle ubehagelige overlegne svin i gymnasiet.

### ***Bibbi bliver ked af det***

Bibbi forsøger at holde trit i løbet af aftenen, men vil alligevel komme til at være pinlig. Hun kan f.eks.

- snakke med på noget hun ikke ved noget om

- grine på de forkerte tidspunkter
- spørge Simon, om hun er sur på ham, lidt for højt så de andre hører det

Hvis Simon, eller andre, ikke behandler hende pænt, vil hun grædende tage en taxa fra festen. (Måske endda den taxa, der på magisk ankommer klokken 01.00). Hun kan også bare blive fuld og gå ud som et lys.

### ***Sneen falder***

På et eller andet tidspunkt i løbet af aftenen, når en eller flere spilpersoner bevæger sig udenfor, kommer de ud i det smukkeste og stille snevejr. Verden er blevet hvid på magiske vis. Temperaturen er faldet til fem frostgrader.

## **Scene 7, Midnatstimen**

Når klokken er 23.30 er det tid til at bevæge sig ud til stedet hvor ritualet skal holdes. Det er stadig snevejr. I garagen står der lygter. Kasper skal huske drikkekruset og noget at skåle i.

Turen ud til stedet hvor ritualet går gennem ufremkommelig skov, som kun kan forceres fordi Kasper kender stedet. Sneen gør skoven endnu mere fortryllende end før, selv om sneen ikke ligger tykt.

Da spilpersonerne endelig ankommer til en lille lysning, ser de noget ligge i skovbunden. Det er Oscars skelet, hvilket den første der undersøger det, opdager. Der skal ikke siges til spilpersonerne, at det er Oscars skelet, men da de ser det, husker de den fortrængte fortid, og endnu et flashback spilles.

## **Scene 8, Flashback (Oscar dør)**

(Dette flashback bygger op til spillets klimaks, der er når Oscar bliver skudt eller han skyder sig selv)

De står i stuen sammen med Oscar og fortsætter scenen fra starten.

Oscar forklarer at de har brug for et tilbagevendende ritual til at holde dem sammen. Mens han fortæller, at de skal gå ud i naturen og stille sig i en rundkreds og ved midnat skal ønske for det næste år, skifter scenen fra stuen til det sted, hvor de lige har fundet skelettet.

Det er ikke snevejr. De er en måneklar nat, og de står samlet alle syv i en rundkreds. Oscar stråler og ser mere lykkelig ud, end han nogensinde har

gjort. Han står med et smukt, gammelt tinkrus som han rækker til en af spilpersonerne.

Oscar forklarer dem, at han ikke vil blive voksen. Han har aldrig været stærkere end han er nu, og fremefter vil han kun svækkes.

Ekstatisk fortæller han dem, at det er utroligt vigtigt, at de holder sammen, at de ikke holder op med at elske hinanden. De skal støtte hinanden. De skal være der for hinanden. De skal hjælpe hinanden, når det går skidt for nogen. For at sikre dette, skal de mødes hvert nytår og ønske for det nye år. De skal være lige så ærlige overfor hinanden som de er nu. *(Det skal gerne være tydeligt, at spilpersonerne IKKE har gjort de ting, som Oscar opfordrer dem til. Og at Oscar tilsyneladende har en lidt naiv opfattelse af sine venners sammenhold, der ikke er så fantastisk som han har gjort det i sit hoved.)*

Fra sin jakkelomme trækker Oscar en stor, sort Colt M1911 og tager ladegreb på den. Han gør det på en næsten skødesløs måde.

Han fortæller mere roligt, at han elsker dem, og at han vil se dem lykkelige. Men at han ikke selv kan være lykkelig. For at besegle ritualet, skal de starte det første ritual med et offer. Ham.

Oscar rækker pistolen frem mod spilpersonerne. Hvis ikke en af dem tager den hurtigt, rækker han den mod dem individuelt og beder dem hver især, om at være den der udfører det hellige hverv.

#### **Tre muligheder opstår**

- En af spilpersonerne tager pistolen og skyder Oscar. Flashbacket stopper, og der vendes tilbage til nutiden.
- En af spilpersonerne tager pistolen, men for at forhindre Oscar i, at skyde sig selv. Da det går op for ham, tager han hurtigt en mindre pistol fra en anden lomme og skyder sig i hovedet. Flashbacket stopper.
- Spilpersonerne tager sig ikke sammen til at gøre noget som helst, og begynder at snakke for meget. Oscar skyder sig selv. Flashbacket stopper.

### **Scene 9, Afslutning (Epilog)**

Spillet er slut. Enten slog de Oscar ihjel eller også dræbte han sig selv. De står omkring hans lig. Klokkeren nærmer sig midnat. Sneen falder langsomt og dækker ligresterne af Oscar.

Spillerne skal have mulighed for at sige, hvad deres spilpersoner nu gør. Både omkring Oscar og situationen lige nu og her, men især også hvad de

vil gøre omkring deres videre liv.

De skal have chancen for at fortælle, at de bryder dødvandet og kommer videre med deres liv.

### **Løsninger for spilpersonerne - Oscar**

Hvad er det rigtige for spilpersonerne at gøre?

#### **1. Fornægtelse af Oscars død**

At fornægte Oscars død fastholder spilpersonerne i deres fortid. Det er den de skal bryde med for at komme videre. Skjuler de Oscars død og indgår en aftale om at holde det hemmeligt, gentager de blot fortiden, og er ikke kommet videre.

#### **2. Begravelse af Oscar**

Tager de afsked med Oscar, og begraver ham, begraver de også fortiden og de er et skridt i den rigtige retning.

#### **3. Offentliggørelse af Oscars død**

Går de til myndighederne og fortæller at de har fundet Oscar, eller aftaler de at gøre det, har de brudt så hårdt som de kan med fortiden og fjerner mystikken om Oscar. Det er det rette at gøre.

### **Løsninger for spilpersonerne – Ritualet og festerne**

**Skal der holdes flere fester?**

Det korrekte valg for spillerne, hvis de gerne vil videre med deres liv, er at droppe de rituelle nytårsfester. Festerne er ikke mere det de har været. De er blevet et ritual for ritualet skyld og for at kunne prale over for sine kolleger, at man har så gode venner, at man altid holder nytår sammen med dem, i håb om at man vækker misundelse.

### **Løsninger for spilpersonerne – Individuelle**

Hvad er der af løsninger for den enkelte spilperson.

### ***Kasper***

Kasper skal få talt ud med Beatrice og få en afklaring omkring hans indestængte følelser. Hun er hans muse, og så længe hun er der og ikke er der, kan han ikke komme videre. Lykken for Kasper ligger i, at komme til at skrive igen.

### ***Nikolaj***

Nikolaj skal indse, at han ikke behøver at hævde sig over for de andre for at blive accepteret. Han skal gerne se og lære af, hvad han gør mod Kasper og Lars. I det store hele, skal Nikolaj indse, at han kan holde af det han laver. Han skal have en afklaring omkring hans følelser for Kristine.

### ***Lars***

Lars skal indse, at det kun er i sammenligning med hans venner, at han ikke synes, at han er noget. Han skal indse, at han er IKKE er som hans venner, og at de skal elske ham for hvad han er, eller lade helt være. Han skal lære at blive lykkelig, selv om han faktisk er middelmådig. Først da, kan han komme videre.

### ***Kristine***

Der er to klare muligheder for Kristine, og det er svært at bedømme hvilken der er bedst. Enten skal hun indse, at hun er lykkelig i sit liv med Peter, og at Peter blot gennemgår en midtvejskrise. Eller hun skal bryde helt igennem og opdage, at hun skal gøre noget helt andet. Det forkerte for hende er, at hun ikke når til en erkendelse af, hvad hun vil gøre med sit fremtidige liv.

### ***Beatrice***

Den bedste løsning for Beatrice er at få Simon tilbage. Beatrice er den eneste karakter der af et godt hjerte savner sine gamle venner og mest af alt Simon.

### ***Simon***

Simon har ikke de helt store problemer. Han skal indse, at han snildt kan kombinere de liv han strides mellem. Man kan godt både være voksen på den rigtige måde og beholde sin ungdom. Simon skal også komme til en afklaring med Bibbi og Beatrice.

## Efterskrift

God fornøjelse med Tiden der Forsvandt. Det har været en fornøjelse at skrive. Jeg håber det bliver en fornøjelse at spille.

Der vil blive mulighed for at snakke om scenariet på Dag 0. Jeg holder også spilmester briefing en times tid før spillet starter.

## Efter Fastaval Efterskrift

En del af reaktionerne fra Fastaval var, at flere grupper og spillere, fandt historien om Oscar og fortrængningen af mordet på ham en smule forceret. Det er vigtigt at huske på, at mordhistorien kun skal ligge i baggrunden af spillet. Det er IKKE det som spillet handler om. Spillet handler om de seks spilpersoners interne relationer og forhold.

Jeg havde valgt ikke at skrive hvordan spilmesteren skulle køre Tiden der Forsvandt og i stedet lade dem tolke selv. Måske var det ikke den rette beslutning. Jeg kan i bakspejlet se, at kombinationen af yngre spilmestre i starten af tyverne og spillere sidst i tyverne og først i tredverne ikke var nogen god kombination. Måske kræver det noget 'livserfaring' før man kan køre Tiden der Forsvandt.

Scenariet fremstår som det blev skrevet til Fastaval bortset fra dette sidste efterskrift.

Lars Andresen  
15. maj 2000