

Forfatteren bukker og takker sine egne darlings ...

Kæresten/vennerne: **Kristoffer Apollo, Lars Andresen** og **Thomas Munkholt** for en fælles forståelse for at skrive, for klapp på skulderen undervejs, gode råd, spændende tanker, mindeværdige branderter og bare fordi, de er her.

Heltene: **Jesper Klit** og **Laust Lauridsen** for stædigt at udfordre min selvforståelse og bevise, at man godt kan blive voksne og særdeles respekterede individer - selvom man er en kaoshjerne.

Også tak til **Thomas Bjerregård Nielsen** for i en sen natte-time at mumle: "Ondskab. Det er de mennesker, der ikke er i tvivl om, at de er gode."

Og 1000 tak til dem, der hjalp med spiltet: **Lars Kroll, Anne Ratzer, Anders Trolle, Louise Trolle, Sanne Pedersen, Anja Kristensen og Sally Khallash**. Det var en stor og besynderlig oplevelse. Og til meget stor hjælp!

Og endelig en stor efter-Fastaval tak til de spillede, der tumlede Darling på kongressen: **Kristian Nørgaard, Jacob Schmidt-Madsen, Jorgo Larsen, Alex Uth, Kris Gabriel, Anders Trolle, Lars Andresen og Lars Kroll**. Nogle af jer kom med gode ideer, jeg har indskrevet i sidebar'en i denne version 1.01. Jeres engagement gjorde mig blød om hjertet. Og tændte nye tanker.

 Dette scenarie er skrevet på et mix af følgende stimulanser: Svensk landsholds-håndbold, take-away fra den lokale thai-biks, te-blanding 'sure sokker', Treo, lakridskringler, Depeche Mode, Deep Purple og Kent

Følgende overspringshandlinger blev især benyttet: Arbejde, kigge ind i trist køleskab, Animal Planet, RPG-forum og Galantas på nettet, Matador på TV4, telefonsamtaler, at stikke til kæreste samt rastløse vandreture i lejlighed.

Tekst, tegninger, opsætning + det løse: Mette FINDERUP

Forsiden: Billedmanipuleret næsten til ukendelighed. Original lånt fra THW Kiel: Staffan Olsson på lægten.

Indholdsfortegnelse - store linjer

Ide, forhistorie, plot og synops	side 2-6
Spilpersoner og forskelle på de to sæt	fra side 7
Regler	fra side 10
'De fravalgte' som bipersoner	fra side 12
Startscener	fra side 14
Hos de fire primære bipersoner	fra side 18
Andre lokationer	fra side 23
Værktøjskassen	side 29
Bilag 1-5	fra side 31

Fælles materiale for begge sæt spilpersoner:

Kort over lejlighed	1 side
Stats til ud klip	1 side
Stats til spil-leder	1 side
Mens-du-kører-scenariet-ark	2 sider
Tatovørnål forklædt som sprittusch	1 stk.
12-sidede terninger	2 stk.

Mørk mappe - Synderne

Karakterark	6 stk.
Navneskilte til bordet	6 stk.
Forseglet kuvert	1 stk.
Kopier til spil-leder af papir i kuverten	3 sider
Tegninger af bipersoner til ud klip	1 side

Lys mappe - Dyderne

Karakterark	6 stk.
Navneskilte til bordet	6 stk.
Forseglet kuvert	1 stk.
Kopier til spil-leder af papir i kuverten	1 side
Handout: Livstidslinje	1 stk
Handout: Skema over Dyd og Synd	1 stk
Tegninger af bipersoner til ud klip	1 side

Oprindelige Foromtale

Jeg har altid elsket Darling. Jeg har aldrig været i seng med hende, jeg har aldrig kysset hende - og knapt nok haft lyst til det. Men jeg har altid elsket hende. På en anden måde, end de piger jeg har delt mit liv med. Og på en måde, der hverken handler om køn eller alder. Måske er det fordi, hun i et kort øjeblik lukkede mig ind. Helt ind, hvor jeg så hendes sjæl. Den var sort og grum og vred som ind i helvede. Men jeg så den.

Hun har altid lusket rundt et sted i kanten af min bekendtskabskreds. Og jeg har altid vist, at jeg ville skovle sand i Sahara for hende, hvis hun bad mig om det. Nu er Darling død, og der bliver ikke mere ørkenvandring for hende og jeg. Det eneste, jeg kan gøre for hende er, at vandre langs tråden, hun efterlod, og mærke trækket fra den, der haster imod mig fra den anden ende. Hvor helvede endte du, Darling? Og hvorfor kaldte du ikke på mig bare to minutter før? Jeg var jo kommet spændende, for fanden. Gispende efter luft med et hævet baseball-bat.

Der var seks mennesker i verden, der følte sådan for Darling. Det var også det eneste, de havde til fælles - troede de ...

Tankerne bag 'Darling er Død'

Dette scenarie begyndte lang tid før, jeg begyndte at skrive det, nemlig allerede da jeg spurgte en klog mand, hvorfor jeg har så forbandet svært ved at holde fokus, når jeg arbejder kreativt. Hans svar kom uden tøven: at fokus først vil komme, når jeg både har indset og er kommet overens med, hvilke værdier, der dybest set driver mig.

Jeg gik hjem og grublede længe over det med 'drivkraft'. Og endte i et morads, hvor jeg måtte indse, at jeg måske slet ikke er 'et godt menneske'. For nede under min venlige og hollistiske verdenstanke lurer 'mere-til-mig-værdien' sammen med 'mit-egget-frie-valg-frem-for-alt' som et langt større drive end 'fred-i-verden' og 'lad-mig-hjælpe-de-stakkels-børn-i-den-tredje-verden'. De to sidste udsagn er bare ligesom mere acceptable i den pæne verden og over høflig selskabskonversation. Og det gav flere overvejelser:

Selvom man ikke er et klassisk godt menneske, behøver man jo ikke ligefrem at være et ondt menneske. Der må være en ret stor gråzone imellem, men hvor går grænserne? Har samfundet en klar definition? Og ændrer den sig over tid? Mange af de klassiske synder, som 'Stolthed', er jo på positiv-listen i det moderne samfund, mens det var en horribel egenskab i Viktoriatiden. Modsat er en klassisk kristen dyd som 'Mådehold' nu ret ugleset, hvis man vil være noget ved musikken i dagens Danmark. Mådehold findes - i form af f.eks. Janteloven - og den almene holdning er, at Mådehold ikke længere er nogen særlig velset værdi.

Scenariet 'Darling er Død' handler om valget mellem godt og ondt. Det handler om kærlighed og venskab, der er så dybt, at det i sig selv vil kunne få mennesker til at revidere på deres værdisæt - mon det sker for spillerne? Det handler om, om vi bør stræbe efter at være gode mennesker eller snarere leve, som dem, vi er - og hvordan vi vælger, når forskellen bliver tydelig, og vi får et reelt valg. Scenariet handler om, om disse personlige valg ændres, når der kommer en objektiv 'sandhed' udefra og fortæller os, hvordan det hele 'bør' være. Om vi vælger og handler anderledes, det øjeblik, samfundet eller historien (eller vores egen syge fantasi) råber os ind i hovedet, at ondskab findes, og at vi skal vælge side eller følge vores præ-programmerede livsline. Følger spillerne strømmen? Eller vælger de om for samfundets, hinandens eller deres egen skyld? Jeg har ikke selv noget svar - men jeg vil dælens gerne høre fra dem, der har.

Rigtig god fornøjelse

Mette Finderup

Q.Y.M.A.
- questions you might ask

Hvorfor hedder Darling 'Darling'?

Det gør hun, fordi scenariet ER en fucking Darling: At skrive spilpersonerne som et spind af De syv Dødssynder og tilsvarende Dyder... Jamen helt ærligt...

Heldigvis voksede plottet frem, så Synder og Dyder kom i centrum i stedet for, at de bare var et skelet at bygge spilpersoner på. Men det er altså stadig et Darling-scenarie ...

Scenariet har et kunstgreb, du lige skal have fod på

I 'Darling er død' er der 12 spillere. De er fordelt på to sæt: *bad guys* og *good guys* (aka Dødssynderne og Dyderne, men mere om det senere). Du kan ved spillets begyndelse lade spillerne vælge - eller selv vælge for dem - hvilken af grupperne de skal spille, og det andet sæt spilpersoner forvandles automatisk til deres modstandere og til de vigtigste bipersoner i scenariet.

For ikke at komme ud i en uoverskuelig historie med to separate scenarietekster har jeg tilladt et lille kunstgreb, som gør det hele meget lettere: Lige gyldigt hvilket sæt spillere, I vælger at spille med, er historien den samme. Det er derfor, jeg har placeret en person kaldet 'Darling' i begge lejre: Lige gyldigt om spillerne er Dødssynder eller Dyder, er det dem, der skal ud at lede efter en af deres egne, og det er altid de andre, der har bortført vedkommende. På samme måde er det altid spillernes Darling, der har fundet ud af, hvordan historien hænger sammen og har været på research i de tyske arkiver, mens den anden lejr altid ved, hvem spillere er og er i fuld gang med at lede efter dem.

Når det HAR en betydning, om vi taler Synder eller Dyder, vil det stå skrevet i teksten således: **Helene/Iben**, hvor bold er **Synd** og *Dyd* står i italic.

Forhistorien: Før Darling forsvandt

Kender du den slags mennesker, der aldrig har holdt en fest eller inviteret dig til en middag? Hvor du kender ham eller hende rigtig godt, men ikke aner, om vedkommende har designermøbler eller familie billeder på væggene, fordi du aldrig har været inviteret hjem? Mennesker, som man i stedet møder på tomandshånd på cafeer, hvor man snakker dybt og længe om stort og småt i livet? Sådan et menneske er Darling.

Darling er en stærk og intens kvinde i 30'erne. Hun lever som **freelancejournalist/forfatter** og har en stor omgangskreds af beundrere, løse bekendtskaber, kilder, ressourcepersoner og nære venner. Spilpersonerne hører primært til den sidste kategori, men før dette scenarie har de aldrig været samlet, og mange af dem kender ikke engang til hinandens eksistens.

En morgen vågnede Darling ør af nattens drøm. Den havde både været overrumplende og følelsesladet og detaljeret, og den lod sig hverken ryste bort af en vandretur langs vandet eller af diskussioner om betaling for en tekst med en ligegyldig kontormus. Da Darling kom hjem, gnavede drømmen stadig i hendes knogler og hviskede om et fjernt Rumænien i en anden tid, hvor landet ikke engang hed Rumænien. Hun satte sig til tastene og skrev, og mens hun smagte på ordene, blev ideen til form. Hun ville researche drømmens detaljer til bunds, for hun anede en stor **artikel/roman** gemt i dens fortælling. Det skulle vise sig, at hun fik ret ... men at det også var en historie, hun ikke havde lyst til at dele med offentligheden ...

Et par uger senere sad Darling hos en clairvoyant. Meget spændt - og også lidt

anspændt - for hendes research havde afsløret, at detaljerne i hendes drøm passede lidt for godt, og var alt for præcise i forhold til den minimale viden, hun havde om området, nu kendt som Rumænien, på den tid.

Den clairvoyante fik bid. Hun mente ikke alene, at Darling ganske rigtigt havde levet i et anspændt Rumænien for adskillige generationer siden, men mente også, at Darling havde en adgang til tidligere liv, der nærmest kunne sammenlignes med en trespolet motorvej i myldretid: Inkarnationerne væltede frem i høj fart. Flere af dem med navn - alle med en klar indikation på, hvor de havde levet hvornår.

Darling har tilsyneladende været en del rundt i sine mange liv. Hun har altid været en del af den velbjergede del af samfundet, har altid været en kvinde og har aldrig været inkarneret i hverken Østen, Egypten eller andre eksotiske steder - hvilket den clairvoyante synes er ret besynderligt, for det plejer at vrimle med indiske slaver og køns-skifttere i hendes praksis. Det er også besynderligt, at Darling inkarnationsmotorvej stopper brat, da hun når det sjette århundrede i Rom. Før da er alt sort i Darlings hukommelse. Det er, som var hun først skabt som åndeligt væsen på dét tidspunkt - og det er lige præcis det, der er sket, men mere om det senere.

Darlings seneste inkarnation, Sigbritt von Kähler, døde i Hannover under krigen. Hun var dengang en prominent del af det pro-nazistiske aristokrati, som aldrig mærkede krisen kradse på egen krop. Hun var også så omtalt en person, at det formentlig ville være muligt at finde materiale på hende i dag, så Darling tog til Tyskland for at grave i arkiver og om muligt finde et foto af den krop, hun tilsyneladende selv havde boet i engang. Det lykkedes til fulde, men der ventede et par chok undervejs.

Darling fandt sit foto. Den clairvoyante havde advaret om, at det kunne være en tom følelse, fordi hun måske ikke ville opleve den genkendelse, hun søgte, men Darling oplevede det stik modsat. Hun var ikke et øjeblik i tvivl, for billedet af Sigbritt var så vellignende, at det var, som at se et foto af Darling selv til et kostumebal. Hun fandt også frem til, at Sigbritt havde lidt en traumatisk død, og da Darling kom så langt med Sigbritt liv, at hun også fandt billeder af hendes omgangskreds, blev det for alvor spooky, for Darling var tilsyneladende ikke den eneste, der havde boltret sig i tyskertiden, og blandt de mange venner og forbindelser i arkiverne, fandt Darling ikke mindre end seks ansigter, hun genkendte blandt nutidens venner i Danmark - og det er naturligvis spilpersonerne, der er tale om.

Da scenariet begynder, er Darling klar til at sætte de øvrige spilpersoner ind i sin viden. Det er derfor, hun har bedt dem mødes med hende på Cafe Jazzy. Hun har nu brugt endnu et par måneder på at tænke, lede, snakke med kloge folk, analysere og gå i trance, og hendes intuition har været i 5. gear hele vejen. Med hjælp fra en præst, den clairvoyante forbindelse og bunker af støvede bøger har Darling nu fundet ud af at:

- Darling og de seks spilpersoner har levet deres liv i samme cirkel generation efter generation.
- Det tyder på, at dem, der er gift med hinanden, altid har været gift, og at søskende altid har været søskende: Relationscirkelen er altid ens.
- De har formentlig taget deres udseende og køn med sig gennem inkarnationerne.
- Darling er overbevist om, at de er inkarnationer af **De syv Dødssynder/De syv store Dyder**. Hun er selv **Vrede/Klogskab**.
- Flere af dem har op til flere gange prøvet at dø en traumatisk død.
- De flytter rundt på det vestlige landkort som et andet EU-formandsskab. Det er måske et tilfælde, de nu er i Danmark (note til Spil-leder: Ja, det ER et tilfælde).
- Deres modsatte pol inkarnerer med dem. **De syv store Dyder/De syv Dødssynder** flytter altid med. Og lever altså som en lignende vennekreds et andet sted i Danmark.
- Det siges, at så længe Dyderne og Synderne lader hinanden i fred, sker der ikke det vilde. Hvis de kommer op at slås, vil det give genlyd i verden - det skete sidst i Tyskland i 40'erne.
- Der kan sagtens gå flere liv, hvor ingen af de 14 implicerede aner uråd og begynder at handle.
- Det siges også, at hvis Dyderne og Synderne bliver bevidste om deres egne respektive inkarnationer, og den ene fraktion udrydder den anden, vil **Dyden/Synden** for altid forsvinde fra jorden, der så vil være omdannet til en slags **Helvede/Paradis** - dette sidste store slag er af mange religionsteoretikere omskrevet til dommedagstanken.
- Det er ikke lige gyldigt, hvordan Synderne og Dyderne evt. slår hinanden ihjel. Det skal ske i følge Skærsildens konventioner. Det drejer sig for **Vrede/Klogskabs** vedkommende om sønderlemmelse (og det er denne død, Darling har prøvet flere gange).
- Til dags dato er det i sagens natur ikke sket, at de to hold både er blevet klar over, hvem de er og har fået udslettet det andet hold.

Da scenariet begynder på cafeen, sidder de seks spilpersoner klar til mødet, men Darling, der havde tænkt sig at lægge kortene på bordet, dukker aldrig op. Hun er fanget et sted i byen. Og måske er Darling død. Det er op til dig.

Darlings snusen rundt har fået den anden fraktion til at røre på sig. Hun har gennem sin research fået kontakt med **Ruben/Sune**, der lod som ingenting og lokkede hende i et baghold. Spilpersonernes modstandere har allerede styr på, hvem de selv er, og de er fuldt enige om, at denne inkarnation skal være den sidste, så de er aktivt ude at lede efter deres modstandere og finde ud af, hvem af dem, der er hvem, så de kan tage livet af dem på de reglementerede måder.

Spotlight, spotlight... Dette er plottet i 'Darling er Død'

Et kvalificeret bud på scenariets forløb

Spil-personerne mødes på cafeen efter et flash-forward, hvor spillerne får lidt action. På cafeen ser de hinanden an. De venter på Darling, men hun kommer ikke. Bartenderen blander sig og giver dem en kuvert fra Darling, hvor der i korte træk står, at hun er overbevist om at **hun selv er inkarneret Vrede, og at dyderne er ude på at slå hende ihjel/at der er sket hende noget meget voldsomt, og at spilpersonerne også er i fare, og at de hellere må holde sig nogenlunde samlet.**

Spillerne vil (efter al sandsynlighed) dels begynde at diskutere, om der er sket en kortslutning i Darlings hoved, om andre spiller hende et puds, om hun tager pis på dem, eller om hun har ret. Og spillerne har via deres informationer på karakterarket en del ledetråde at hive i i vilkårlig rækkefølge. De kan f.eks. trænge ind i Darlings lejlighed, tale med den besynderlige nabo og finde et foto i posten, der tyder på, de også selv er indrullet i denne sag. De kan også besøge en præst, der tror på Darlings vanvidshistorie, og som også tror på, at resten af banden er enten Synder eller Dyder, og som vil have dem til at tage ansvar ud fra et kirkeligt og følelsesladet perspektiv.

Måske vælger spillerne at tale med filosoffen, der vil diskutere godt/ondt med dem på et objektivt plan og forsøge at få dem til at sige med deres egne ord, hvad der i deres øjne er forskellen på godt og ondt. De kan også opsøge den clairvoyante, der kan fylde hullerne i Darlings forhistorie og spørge til deres følelser i forhold til Darling og puste til hele det skæbnsvangre ved historien, eller de kan besøge Darlings medhjælper, der er et helt almindeligt paranoidt hverdagsmenneske, der vil stille spilpersonerne til ansvar og kræve svar på, hvordan hendes egen fremtid kommer til at forme sig .

Imens kommer verden udefra til dem. Spilpersonerne modtager måske en pakke med et dødt dyr i. Folk kommer til dem på gaden og stiller dem besynderlige spørgsmål. Verden synes at ændres en smule, og de møder en ubehagelig fyr, der tilsyneladende har været Darlings elsker.

En eller flere af spilpersonerne vil formentlig ende hos en tatovør og lade sig mærke med et besynderligt symbol. Og den styrke, vedkommende føler ved forvandlingen kan starte en kædereaktion hos dem alle. De er nu ved at være klar til at tage en beslutning om, om de blot vil forsøge at redde Darling, eller om de vil tage kampen op mod 'fjenden' - og hvordan. Det lægger op til endeligt klimaks i lejligheden, hvor menneskehedens skæbne måske bestemmes.

Scenariets struktur og ånd

Som du kan se, har jeg ikke kunnet lave en klippefast gennemgang af, hvordan spilforløbet bliver i 'Darling er Død'. Det skyldes, at rollespillets helt essentielle grundsten (i hvert fald for mig) er det frie valg, hvor spillerne kan føre historien hvorhen, det skal være, og hvor den gode spil-leder alligevel formår at få scenariets pointer og plot frem. I 'Darling er død' er spørgsmålet om,

Q.Y.M.A.

- questions you might ask

Hvordan hænger det sammen med den udslettelse?

Hvis den ene fraktion alle sammen udrykkes ifølge skærsildens konventioner (se skema i Darlings kuvert/ Handout), vil taberen forsvinde fra jorden i al evighed. Slut med Dyd eller Synd for altid. Velkommen til Paradis eller Helvede på jord..

Hvis blot en enkelt af Synderne eller Dyderne dør på anden vis - hvis f.eks. Vrede koges i olie i stedet for at blive sønderlemmet, eller hvis nogen af dem bare bliver skudt eller dør af alderdom, er det 'game over', og de vil alle reinkarnere og få chancen for at slå hinanden til lirekassemand i et nyt liv.

Hvis hverken Dyderne eller Synderne finder ud af, hvem de er i en inkarnation, sker der ikke det store i verden, men når de to fraktioner begynder at bekrige hinanden, giver det genlyd på jorden. Det skete f.eks. i forbindelse med 2. verdenskrig.

hvorvidt spillpersonerne tilkæmper sig en form for personlig frihed hele omdrejningstemaet i scenariet - og derfor vejer spillerens frihed til at boltre sig naturligvis også tungt i strukturen.

Scenariet har et par faste scener i begyndelsen, der bringer spillerne i samme 'gear' og samler sig igen en fast scene mod slutningen. Disse scener beskriver jeg for dig her i teksten, men i midten af scenariets hersker kaos.

I midterdelen bør du tænke på scenariet, som når du kører en kampagne. Lad spillerne lege med historien. Følg deres flow. Slap af og improviser. Flyt rundt på handouts og informationer, som det passer dig, så de får spillet til at flyde i stedet for at skabe flaskehalse: Hvis spillerne ikke lige får opsøgt Darlings lejlighed, og du alligevel synes, de bør have den pistol, de ellers ville finde dér, så flytter du bare pistolen, så de måske i stedet får den forærende af præsten, der er bekymret for dem. Hvis det passer bedst i flowet, at Sunes lejlighed ligger tæt på Darlings, så gør den bare det. Lad både spor, bipersoner og informationer være dynamiske. Det eneste, du skal holde styr på er, hvem det nu lige er, der har fortalt spillpersonerne hvad, og så skal du naturligvis holde spillpersonernes interne rollespil i kog (især, hvis I spiller Synderne). Frem for alt, skal du være opmærksom på spillernes oplæg, så du kan brodere videre på dem. Det skulle alt sammen meget gerne hjælpe med til at sætte spillerne - og dig selv - i et reelt centrum frem for at I skal halse af sted efter min historie.

I samme ånd, har jeg indbygget åbenlyse valg til dig som spil-leder undervejs. Du kan enten overveje dem på forhånd, eller du kan ride med på bølgen og vælge i løbet af scenariet afhængig af spillernes kurs. Jeg tror, jeg selv ville vælge at have en nogenlunde ide om, hvad jeg gerne vil, men være åben for ændringer, hvis jeg skulle få en helt anden spillerflok end forventet. Det drejer sig især om det store valg om, hvilke af de to sæt spillpersoner, du vil præsentere spillerne for - eller om du hellere vil lade dem vælge selv. Det drejer sig også om, hvilke sekundære bipersoner, du vil bruge, om du vil bruge nogle af de mindre scener fra værktøjskassen, og om du f.eks. vil lade præsten være på spillpersonernes side, uanset hvem de er, eller om han har et håb om, hvilke af de to fraktioner, der vinder (og hvad hans håb er). Du vil være meget klogere på dine valgmuligheder, når du har læst lidt længere.

Hvis du er en af den slags spil-ledere, der er tryggest med et fasttømret skelet på scenariet, kan du kigge i værktøjskassen og stykke din egen rækkefølge sammen af det deri, du tror vil fungere bedst. Du kan også opfinde helt andre småscener. Gør, hvad du vil. Gør scenariet til jeres i stedet for mit.

Investigation-Alert:

Information skal være tilgængeligt

Når spillere løser gåder, glemmer de desværre ofte at spille med følelserne. Vær opmærksom på, at dine spillere kan gå i voldsom detektiv-rush - og slå ned på optræk til logisk tomgang.

Lad informationen komme let til spillerne. Bipersonerne vil f. eks. hellere end gerne smide, hvad de har i hænderne for at tale med dem, for de aner jo også, at noget stort er på spil. Det er det moralske dilemma, der er bærende for historien, og derfor skal det ikke være svært at få kontakt med mennesker eller komme ind i lejligheder.

Kort beskrivelse af spillpersonerne

Måske er det aller- allervigtigste i dette scenarie at du kan alle syv Dyder og Synder på fingrene, så du i søvne kan fortælle, hvem af personerne, der er hvem, og du har styr på spillpersonernes interne relationer. Jeg vil hellere anbefale dig at bruge kræfter på at læse spillpersonerne to gange end på at memorisere mulige ekstrascener. Hvis du 'kan' spillpersonerne, kan scenariet (næsten) ikke gå galt.

Her får du først spilpersonerne i den helt korte udgave - så kan du senere læse deres egentlige personark

De Syv Dødsynder

Helene

Frådseri. Et overskudsmenneske, der vil det hele og sluger livets muligheder med en imponerende appetit. Har både karriere, mand og børn og venner. Hun er søster til Darling, har en affære med Daniel og er gift med Stig.

Stig

Stolthed. Også et overskudsmenneske, der ser muligheder frem for problemer. Leder i et stort, dansk firma. Gift med Helene, Svoger til Darling og mentor for Line.

Line

Misundelse. Leder efter sin egen sandhed i andre menneskers adfærd. Er lige begyndt sin karriere, og fungerer som 'livslærling' hos Stig, veninde med Darling, veninde og roommate med Anne.

Anne

Gerrighed. Et forsigtigt menneske, der holder godt fast i det, hun har. Har stabilt job, er veninde og roommate med Line, veninde med Darling og halvsøster til Ruben.

Ruben

Dovenskab. Ruben er en multikunstner fyldt med talenter, som ikke kan tage sig sammen til at blive til noget. Han er halvbror til Anne, Darlings ven og blodsbror til Daniel.

Daniel

Begær. Lysten driver værket her. Daniel er ultrafokuseret på det, han vil have, men han skifter hurtigt mål. Han er lige blevet færdig med sin uddannelse. Er barndomsven med Ruben, ven med Darling, og Helenes elsker.

Darling

Vrede. Freelance-journalist. Darling er drevet af en indre glød og det, hun lige i øjeblikket synes, er rimeligt. Hun kender alle de syndige spilpersoner, og hun hader Dyderne.

De syv Dyder

Rolf

Tro. Elitesvømmer, der er kommet til tops ved at tro på hierarkier, regler og et simpelt liv. Patriot. Bor stadig hjemme. Rolf er barndomsven med Sune, ven med Darling og Eriks yndlingsnevø

Q.Y.M.A.

- questions you might ask

Hvorfor er det netop Vrede og Klogskab, der er valgt fra som spilpersoner?

Vrede er valgt fra, fordi hun for nemt (i de forkerte hænder) kunne tage for meget plads op og rykke spilbalancen i gruppen.

Klogskab er svær at spille. En rollespiller vil i praksis bruge sin egen intelligens, og vel er det meget svært at spille dummere, end man er - men det er endnu sværere at spille klogere.

Erik

Næstekærlighed. Har et mellemstort firma og gør et stort arbejde for velgørenhed og for at glæde andre mennesker. Erik er en jovial mand. Han er Rolfs onkel, Darlings gamle chef og gift med Christine.

Christine

Håb. Medarbejdende hustru. Kan ikke helt falde til i rollen, men leder efter noget bedre og en quest i livet. En stille optimist. Christine er gift med Erik. Veninde med Darling. Klient hos Iben.

Iben

Mådehold. Mor til to og advokat uden ambitioner. Iben søger balancen og er lidt martyragtig (som æselet i Peter Plys). Hun er Darlings veninde, Christines advokat og søster til Irene.

Irene

Retfærdighed. Freelancejournalisten, der taler de forsmåede og enkeltpersonernes sag. Indædt og furie-agtig. Hun er søster til Iben, ven med Darling og stamkunde hos Sune.

Sune

Styrke. Benet og senet i krop. Stærk og udfarende i sind. Han arbejder som bartender og er businessven med Irene, er ven med Darling og bedste ven med Rolf.

Darling

Klogskab. Forfatter. Dydernes Darling er klog, analyserende og kølig. Meget mere hjerne end krop. Hun kender alle de dydige spillere.

Erfaring fra spiltest

Pas på, at tiden ikke løber fra dig. Scenariet kan sagtens spilles på 6 timer, men der kan også gå 10, hvis du ikke har fat i pilsken.

Forskellen på good guys and bad guys

Du har som sagt mulighed for at vælge, hvilket af de to sæt spillere, du udleverer til spillerne. Her får du de største forskelle på de to hold. Dem kan du også tage med i overvejelserne, når du skal overveje, om du evt. vil lade spillerne selv bestemme, om de vil være good eller bad guys.

- Synderne er sværere at spille end dyderne. Der er større udfordring i dem. Modsat vil en spiller, der elsker personrollespil måske blive lidt skuffet over de manglende dybder i Dyderne.
- Synderne er de største individualister, mens der er indbygget en stor fællesskabsfølelse ind i Dyderne.
- Synderne har indbyrdes problemer; her er utroskab og misundelse mellem linjerne. Dyderne er mere clean.
- Synderne er udpræget kaotiske i deres hoveder. De har vrøvl med baglandet og føler stærkere for deres venner end for deres familie. Dyderne er derimod bygget på de basale samfundsværdier. De har ordnede familieforhold.
- Synderne føler stærkt og passioneret. Dyderne er platoniske og åndelige. Der er ikke megen sex at hente dér.
- Dyderne er mere bevidste om, at de er gode mennesker, end synderne er.

Q.Y.M.A.**- questions you might ask**

Hvorfor virker Dyderne onde? Og hvorfor virker Synderne gode?

Fordi man vel ikke nødvendigvis behøver at sætte synd og ondskab lig hinanden. Og fordi der er en pointe i, at verden har udviklet sig og med den vores moralkodeks.

Med Synderne er der lagt op til persontungt rollespil. Her er en god mulighed for intrige, og det vil formentlig blive de interne diskussioner, diskussionerne med de primære bipersoner og selve det moralske dilemma, der vil være i fokus. Til gengæld vil selve plottet måske blive skubbet lidt i baggrunden.

Et af de spændende spørgsmål hos Synderne er, om de vælger at tolke, at tiderne er ændret, så de i virkeligheden er good guys i dag - eller om de måske vælger at ofre sig for at dyden kan herske på jord til evig tid.

Der er også plads til masser af rollespil hos Dyderne. Men de er mere afdæmpede, og du får mere brug for at opfinde bipersoner undervejs. Dyderne får ikke 'sandheden' at vide fra begyndelsen, og flere af de vigtige bilag ligger ikke i cafe-scenens kuvert, som de gør hos Synderne, men skal i stedet findes rundt omkring på lokationer og hos fremtrædende bipersoner. Sandheden kommer langsomt, og med Dyderne som spilpersoner vil plottet træde mere i forgrunden og scenariet vil i højere grad udvikle sig som investigation.

Et af de spændende spørgsmål hos Dyderne er, om de kan få sig selv til at handle ondt for at gøre godt. Om de kan forsvare at flå andre mennesker fra hinanden og stadig føle sig som tjenere for den overordnede godhed.

Vil du have endnu mere investigation?

Hvis du ikke spiller 'Darling er Død' på Fastaval, men over flere aftener derhjemme, kan du vælge helt at lade være med at give spillerne Darlings kuvert i cafeen. De kan sagtens finde ud af det hele alligevel ved at finde hendes lapper og informationer rundt omkring. Men vær opmærksom på, at det tager tid og flytter fokus fra scenariets tema. Det kan ikke anbefales til et con-spil.

Reglerne - Det variable spilsystem

Der er et meget enkelt spilsystem i 'Darling er død'. Det er organisk, så du enten kan lade spillerne bruge det meget eller helt ignorere det. Og der er en ekstra mulighed i at uddele egentlige hitpoints, hvis du har lyst til at køre meget action ind i scenariet - og godt kan lide at gøre den slags med terninger.

Under alle omstændigheder bør du begynde med at forklare spillerne, hvordan de læser tal-skemaet på deres karakterark. Selv, hvis du ikke har tænkt dig at slå terninger, kan tal-fortrolige og analysesterke spillere få en ekstra dimension ud af deres karakter ved at læse tal-linjerne.

Hver spiller har 7 talrækker, der går fra 12 i den ene ende over 0 og ud til 12 i den anden ende. I hver ende af tallinjen er to egenskaber, der er modsatte hinanden. Farven på linjen angiver, hvor spilpersonen ligger i det pågældende spændingsfelt. 0 er balancen mellem de to poler. Hvis en spilperson har 0, svarer det til, at han i enhver situation kan agere på den af de to handlemåder, han ønsker, og han kan skifte handlemønster fra situation til situation. Hvis han derimod 'slår ud' til en af siderne, vil han have en tilbøjelighed til at vælge den handling frem for den anden i de fleste situationer. Jo højere, en spilperson scorer på en af linjerne, des større er tilbøjeligheden til at handle således i en given situation.

Eksempel:

Iben har 0 i værdien risikovillighed/sikkerhedsorienteret. Irene har 8 i risikovillighed. Rolf har 8 i sikkerhedsorienteret. De tre står uden for den lejlighed, de mener, Darling holdes indespærret i.

Irene er tændt og er parat til at gøre det, hendes personlighed har det bedst

med: Gå den direkte vej ind og redde veninden (hvilket egentligt er meget rimeligt i betragtning af, at Irene er Retfærdighed). Rolf er bekymret og vil hellere vente. Han aner ikke, hvad der venter derinde, og måske venter fjenden på ham og er bevæbnet. Iben kan med sit 0 tænke frit uden 'støj' fra sin personlighed. Denne gang tager hun Rolfs parti, og de to får talt Irene ned på jorden.

Måske vil enten du eller spilleren gerne slå en terning for Irenes handling. I dette scenarios system slår man ikke for at klare noget - man slår derimod for at vinde retten til at vælge frit. Derfor er det ligegyldigt, om det er den ene eller den anden af de to modstillede egenskaber, spilleren gerne vil bruge i sit spil. Det er det samme slag:

Man ser, hvilket tal, man slår ud på på linjen. Så slår man sin D12. Hvis man slår mere end sit udslag, har man vundet retten til at vælge sin handling.

I Irenes tilfælde har hun 8 i risikovillighed. Hvis vi siger, hun slår en 9'er, kan hun gøre, som hun vil. Spilleren kan således stadig vælge, at Irene helst vil tromle ind i lejligheden. Men hun kan også vælge at lade hende gå i den anden grøft og for en sjælden gangs skyld blive rigtig bange for sit eget skind.

Selvfølgelig kan du lægge en sværhedsgrad på terningslaget i forhold til situationen. Du kunne f.eks. have ladet Irene slå sin risikovillighed -2, så hun 'kun' skulle slå 7 og derover for at vinde retten til at vælge.

Husk, at spillerne selv skal sætte deres moral-akse - og fortæl dem, at de gerne må flytte frem og tilbage på den, hvis de synes, den ændrer sig under spillet.

Bemærk, at spilpersonernes variable par ikke er ens. Det skyldes, at de primært er skabt for at visualisere karaktererne på en anden måde og på denne måde skaber et typisk billede af spilpersonerne.

For at du kan have et overblik over de enkelte spilpersoners variable, er deres score samlet på den side, du kan bruge, når du skal køre scenariet. Den ligger sidst i scenariet.

“Jamen, jeg vil slå endnu flere terninger!”

Med scenarier følger tre basisstats og hitpoints til hver spiller. Dem kan du klippe fra hinanden og dele ud, hvis de kommer op at slås, og hvis du synes, terninger er måden at afgøre kamp på, eller hvis du gerne vil give dem fornemmelsen af, at NU bliver det farligt. På 'Angreb', 'Forsvar' og 'Undvige' er maksimum 20. På 'Hitpoints' er maksimum 30.

Jeg kører selv mine kampe systemløst, men hvis du har lyst til andet, er dette system ultrasimplet og som med de variable par brygget til lejligheden:

Når man angriber, undviger eller forsvarer sig, slår man 2d12. Hvis man slår under sin stat, har man klaret slaget.

Man kan på forhånd vælge enten at undvige eller forsvare sig mod et angreb. Hvis man klarer sit undvige-rul, tager man ingen skade. Hvis man klarer sit

Q.Y.M.A. - questions you might ask

Hvorfor er nogen af variablene så ekstreme?

Indrømmet. Det kan være svært for f.eks. Daniel at komme uden om sin risikovillighed på 10, hvis han skal slå terninger for at gøre det. Men for dølen: Når man nu er omvandrede Begær, så går man altså meget sjældent på listesko.

forsvars-rul, deler man skaden fifty-fifty med sin modstander.

Skade ryger direkte fra hitpoints. Et skud giver 1d12. Et slag 1d12 divideret m. 3. Et slag med genstand 1d12 divideret m. 2. Slår man 12 må man rulle skade igen.

I praksis vil jeg anbefale dig at køre skaden i hemmelighed og dele ud, som det passer til flowet.

Bemærk, at Stig (Stolthed) naturligvis tror, han har maksimum i alle stats. De stats, Stigs spiller får og dem, du har på spilleder-arket, er ikke ens.

Hvis spil-personerne på et tidspunkt i scenariet tager deres skæbne på sig og lader deres mærke tatovere på et synligt sted (se s. 26), bliver de overmennesker. En slags avatarer. Herefter har de automatisk succes i kamp og har plus-hvad-du-nu-synes på deres skade.

Q.Y.M.A. - questions you might ask

Hvorfor bruge en D12 til spilsystemet?

Fordi det er synd for D12. Det er den oversete terning, som altid keder sig i bunden af posen. Dette system er en hyldest til det glemte, men 'regulære, dodekaeder', som D12 hedder på fint sprog.

Vi er dem, spillerne ikke vil lege med - bipersoner

I samme ånd som der er i tanken omkring den dynamiske midterdel af scenariet, er det meningen, at du skal jonglere frit med det sæt spilpersoner, spillerne ikke vælger, og som i stedet forvandles til bipersoner. De skal skabe stemning, være synlige modstandere og udfordre spilpersonerne på deres vej.

De fravalgte spil-personer har i deres roller som bipersoner fire karakteristika, du skal huske:

1. De er klar over, hvem de selv er. De er derfor i den grad eksponeret for deres **synd/dyd**. Spil dem til grænsen, og vælg i første omgang dem ud, du synes er sjove og oplagte at spille. Senere kan du fylde ud med resten.
2. De har alle ladet sig tatovere med deres mærke for at træde i karakter. Dette mærke er enten synligt eller lige til at vise kålhøgent frem under et opsmøget skjortearme.
3. De opfører sig mærkeligt. Det gør de, fordi de har en klar formodning om, hvilke seks mennesker, de leder efter, men stadig mangler at finde ud af, hvem af spilpersonerne, der er hvilken **synd/dyd**. Det betyder, at de stiller de særeste spørgsmål på de særeste tidspunkter til spilpersonerne. Her er et tænkt eksempel, hvor en af bipersonerne midlertidigt er diskenspringer på en cafe:

“Så du vil gerne købe en sandwich? Er du sikker på, at du synes, den er penge værd? Nå, det synes du. Men er den nu stor nok? Vil du ikke hellere have en større? Der er én ude bagved. Du kan få den gratis, hvis du selv henter den. Men det gider du måske ikke?”

4. Bipersonerne er ikke bange for at dø, så længe det sker på en anden måde end efter skærsildens forskrifter. De kender alle til de besynderlige regler om udslettelse, og er overbeviste om, at har verdens skæbne i deres hænder. Derfor

ser de f. eks. ingen grund til at frygte at blive skudt. Det betyder jo tværtimod, at det ikke bliver i denne inkarnation, at deres fraktion forsvinder fra jordens overflade. Af samme grund er de meget påpasselige med ikke at slå nogle af spilpersonerne ihjel på den 'ureglementerede' måde. For så er chancen forspildt, og de må vente til næste inkarnation:

“Nej, nej, Sune. Lad være at holde hende så hårdt om struben. Vi risikerer bare, hun bliver kvalt. Lad os i stedet tage hende med hjem og tvangsfodre hende med levende rotter, til hun dør.”

Det siger vist sig selv, at bipersonerne heller ikke har de store, menneskelige skruller ved at gøre spilpersonerne ondt ... på alternative måder.

Det er tanken, at spillerne skal have mødt de fleste af den anden fraktion som bipersoner i løbet af scenariet (og det er meget plausibelt, at det sker - bipersonerne er jo ude at snuse efter spillerne), så de genkender dem til sidst i le grande finale eller har en reel mulighed for at tilintetgøre deres modstandere.

Også med bipersonerne er du mere end velkomne til at modelere dem, så de passer til spillernes flow, så længe de passer til deres **Dyd/Synd**:

Det kan godt være, at spil-personen Anne har en lejlighed på papiret, men hvis det passer bedre i din fortælling, at hun biperson spontant forvandles til bums i Nyhavn, skal du ikke tøve med at transmorfere hende. Husk blot at lade hende beholde sine karakteristika og gør dem gerne meget udtalte, så spillerne har en chance for senere at lægge puslespillet og finde ud af, hvem af deres modstandere, der er hvem - hvis de nu skulle få lyst til at gøre det grimme ved dem. På denne måde kan de fravalgte spil-personer optræde i en lind strøm af koleriske bartendere, selvhævdende taxachauffører og mistænksomme postbude.

Stemningen i scenariet

'Darling er Død' foregår i nutidens Danmark i København om efteråret. Men det er ikke et realistisk København, og du skal ikke fortvivle, hvis du ikke kender vejen mellem Vesterport og Rundetårn.

Stemningens hovedoverskrift er 'ensomhed'. Lad den fortættes efterhånden, som scenariet skrider frem. Spillerne må gerne få en fornemmelse af, at verden ikke er helt, som den plejer - og at den er i udvikling mod noget ukendt og farligt. Hvis du har set filmen 'Den sjette sans' er det den stemning, der lurer omkring Bruce Willis, jeg gerne vil have frem: Verden findes, mennesker lever omkring ham. Men han er alligevel alene. Og sådan bliver spilpersonerne også siet væk fra resten af verden efterhånden, som deres skæbne går op for dem. De er ligesom blevet skilt fra; der er et filter mellem dem og resten af København.

Beskriv en stor og påfaldende ren by, der er øde, som en provinsby er om søndagen: Store, åbne pladser med brosten og blot en enkelt turist, der spørger buschaufføren i den tomme linje 29 om vejen til Den lille Havfrue. Her er

brede veje med få biler, der summer roligt forbi uden at bryde færdselsloven. Blæsten hvirvler blade og en tom slikpose rundt langs fortovskanterne.

Folk går oftest alene i efteråret i lange, mørke frakker, der er lidt noir-agtige. De stopper og kigger tavst efter spilpersonerne.

Efterhånden som scenariet skrider frem, kan du lade spilpersonerne bemærke flere særheder ved folk, som afspejling på, at de selv piller ved balancen: en enarmet mand, folk, der taler med hinanden på sprog, spilpersonerne ikke forstår, mens de lurer, en gademusikant, der spiller *Der er et yndigt land* monotont på sin trompet. Sansindtrykkene skærpes, og spilpersonen bliver opmærksomme på ting, de ellers ville ignorere: det damper varmt fra en rist mod undergrundsbanen. Lydene er høje og separate og fornemmes derfor klarere. Ensomme dyr lusker hastigt forbi, og man hører deres trin mod fortovet. Det dufter tungt af jord og brændte mandler på Strøget. Bipersonerne taler i temposkift. Der gives korte beskeder. Folk afslutter hurtigt telefonsamtaler og uden at sige farvel. Myndighedspersoner er flinke, men det virker ikke, som om, ens besked til dem trænger helt ind. Computere går ned - eller fryser billedet på netsider, man ikke har bedt om.

I kontrast til dette samfundsbillede står de bipersoner, der har en grund til at interagere med spilpersonerne. De er ekstremt opmærksomme. De af dem, der hører hjemme i den anden fraktion og er bevidste om, hvad der er på vej, og det er filosofien, præsten, den studerende og den clairvoyante der måske blot har en fornemmelse af, at de har fat i noget, der vil få stor betydning i deres liv - eller at de er kaldet til at handle.

O.B.S.

Det er meget vigtigt, du har alle 6 spilpersoner. Hvis der kun sidder 5 i spil-lokalet må du ud at finde den sidste. Ellers går kabalen ikke op, og du vil få en mærkelig oplevelse med scenariet, fordi de seks spilpersoners historie er flettet ind i hinanden.

Opvarmning: Hvad er godhed?

Man begynder typisk et con-scenarie med at smalltalke lidt med folk for at finde ud af, hvordan den fælles kemi er, og hvem, der skal have hvilken spilperson. Jeg foreslår en anden plan i 'Darling er Død', og jeg foreslår, at du går i gang, så snart den 6. spiller er dukket op.

Begynd med at tegne en vandret streg på tavlen. I den ene ende skriver du 'god' i den anden 'ond', og i midten en streg, der netop viser - midten. Forklar dine spillere, at vi taler god/ond i moralsk forstand og ikke efter, om de kan lide vedkommende eller ej. Så siger du en række navne og beder spillerne blive nogenlunde enige om, hvor disse mennesker befinder sig på akserne. Skriv navnene ind på akserne, efterhånden som spillerne leverer dem. Du kan naturligvis vælge dine egne berømtheder, men mit forslag er:

Margareth Thatcher
Bill Clinton
Paven
Kronprins Frederik

Robbie Williams (sangeren)
Keld Heick
Jan Gintberg
Ghita Nørby

Erfaring fra spiltest

Der er en risiko for at dine spillere fjoller meget her og fniser "Keld Heick er da helt vild ond". Gå til dem, hvis det sker, og få dem til at forklare, hvorfor de synes sådan: "Ok, han laver grim syng-med-musik for pensio-nisterne. Men det er vel ikke ondt, bare fordi det ikke lige passer i din musiksmag. Hvorfor så? Er det fordi han tjener penge på pensionisterne? Eller hvad?"

Spørg spillerne ud om, hvorfor de vælger, som de gør. Få dem til at sætte ord på, hvad der gør den ene mere god/ond end den anden.

Til sidst kører du en hurtig runde, hvor du beder dem hver især placere sig selv på akse også.

Denne lille øvelse gør dels, at dine spillere får følt hinanden lidt på tænderne, før de begynder at spille. Samtidig giver det dig en mulighed for at stå på sidelinjen og tage den endelige vurdering af, hvilke af de to sæt spilpersoner, du vil udlevere.

Samtidig slår det scenariets tema fast fra starten, og 'lokker' spillerne ind i en tankebane, hvor de allerede ER i gang med at diskutere forskellen og grænsetilfældende mellem godt og ondt.

“Hvem vil I være??” - uddeling af spilpersoner

Hvis du har besluttet at gøre eksperimentet at lade spillerne få helt frit valg, er det nu, du holder de to mapper frem og siger: “Der er to sæt spilpersoner til dette scenarie. Hvilket vælger i?” Fortæl dem, at det mørke sæt er egnet til personbåret rollespil, mens det lyse sæt er mere straight-forward og mere gearret til investigation. Og fortæl dem også, at der naturligvis er en grund til at skele til tre-forken og glorien i kanten af mappen, men at du ikke vil røbe mere om den sag nu. Spillerne må naturligvis ikke bladere i spilpersonerne, før de vælger, og de kan naturligvis heller ikke splitte sættene op, så nogle spiller Synder og nogle spiller Dyder.

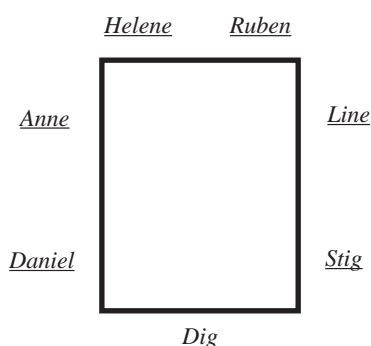
Når spillerne har valgt, deler du roller og navneskilte ud og holder styr på, at de ikke snakker alt for længe om de ting, de skal have styr på via deres karakterark, før I kan begynde.

Hvis du/spillerne vælger Synderne, skal du især vurdere, hvem du giver Helene og Daniel til. For nogle spillere er det umuligt at spille begærlig og forelsket i en fremmed, eller i én man egentlig ikke bryder sig om. Anne er den af Synderne, der er mest straight. Hun står for udpræget kvindelige værdier og kan være svær at få noget ud af for en uprøvet knægt.

Hvis du vælger at lade dine spillere få Dyderne som spilpersoner, bør du give Irene til en engageret spiller, og hvis du har et udpræget kaosmenneske blandt dine spillere, er det oplagt at give den udfarende Sune til ham eller hende.

Jeg anbefaler, at du sætter spillerne således, så du undgår ‘klumpespil’:

Synderne:



O.B.S.

Spilpersonernes synder og dyder står på navneskiltene under navn og 'Drivkraft'. Giv spillerne et rap over fingrene, hvis de begynder at pille.

Det betyder slet ikke noget for scenariet, at de ved, der står noget. De skal bare helst ikke have forærende, hvad det er.

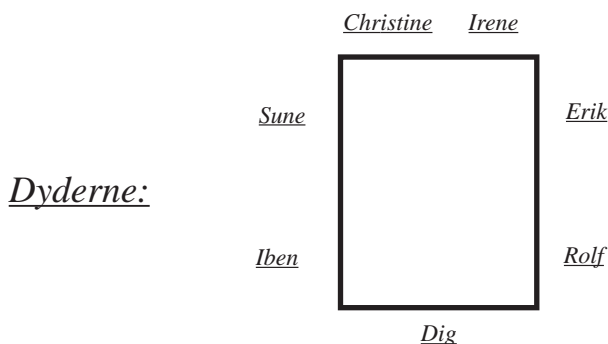
Q.Y.M.A.

- questions you might ask

Hvad nu hvis spillerne ringer til politiet. Dan klassiske fare i denne type scenarier?

Det kan de sagtens gøre. Politiet er lyttende, men langsomt arbejdende. Darling rejste meget, og myndigheden skal lige tjekke med udlandet, før man sætter en generel eftersøgning i gang. Efter et par dage efterlyser man hende i TV-avisen.

Hvis diskussionen om at sætte politiet ind kommer så sent i scenariet, at spillerne har godt greb om deres skæbnevalg, kan du advare om risikoen for, at politiet spænder ben for en evt. større plan. Det er trods alt svært at dyppe folk i kogende olie med lovens velsignelse.



Flashforward

Første scene er lige på og hårdt. Den svarer til allersidste scene i scenariet - bare som flashforward. Begynd scenen umiddelbart efter, at spillerne har læst deres karakter, og køр den så hurtigt, at de knapt får tid til at rollespille, men føler sig under pres.

Fortæl dem, at de alle står på trappen til en lejlighed (se kortet bagest i scenariet), sig at de er her for at befri Darling, at det skal gå stærkt, og at der formentlig er fjender derinde. Så peger du på en spillerne og siger: "Og DU har en motherfuckerstor pisto". Og så køрer du runder: "Hvad gør du?", "Hvad gør du?", "Hvad gør du?", tjep tjep tjep. Scenen skal ikke tage meget mere end 10 minutter, og når folk bliver ramt af fjenden (der jo naturligvis er den anden fraktion, der gemmer sig med våben og bedøvelseskanyler i lejligheden), går de i gulvet. Der er fint, hvis der kun er et par stykker, der når frem. Scenen ender, da de åbner døren til rummet, hvor Darling ligger på maven i en pøl af blod, og du lader scenariets titel stå åben for dem og cutter scenen: "Darling er - måske - død."

Scenen er lagt her af flere grunde: Den giver en naturlig følelse af afrunding på scenariet, når spillerne oplever at stå samme sted igen i slutningen af spillet, men nu er i stand til at handle anderledes. Og så giver den spillerne lov til at spille lidt action, før de i den kommende cafe-scene skal lære hinanden at kende og læse Darlings udredning.

Beskrivelse af lejligheden - hvis du vil bruge den samme som i slutscenen (du forstår det, når du læser længere frem)

Der er mørkt og højt til loftet i herskabslejligheden. Her er hvide paneler og okseblods-farvede vægge under stuklofter, der forestiller fede engle med drueklaser. Overalt er der brede bræddegulve, der knirker, og der står gamle møbler, som nogen har arvet. Man hører en svag larm fra gaden, og der gror store, sortgrønne planter i de mørke kroge. Fra den store stue løber en smal gang uden vinduer. I gangen er adskillige lukkede døre, det måske er farligt som ind i helvede at åbne. I et af rummene langs gangen er et rum uden håndtag. Bag denne ligger Darling på gulvet i et tomt værelse. Hun er nøgen og ligger på maven i en pøl af blod.

Mødet på Cafe Jazzy

Stemning, du skal formidle til spillerne: Hygge ved at møde hinanden. Tingene er ikke, som de burde. Der er noget helt galt og forandret med Darling. Det her er alvor.

Cafe Jazzy er 'normal' cafe om dagen og club-agtig om aftenen. Om dagen er her børnefamilie, brunch for 69 kr., slyngveninder og cafe latte. Om aftenen er her jazz, røg og mærke-fadøl. Her er mørke paneler, skakternet vinylgulv og spots på de sorthvide fotos af jazzlegender. Her lugter af gamle dage på en mærkelig syntetisk måde. Måske kan man få 'Gamle Dage' på spraydåse ... Det er en cafe, hvor det er værd at hænge ud, hvis man er i 20'erne og 30'erne og har andet mellem ørerne end MTV og Faxekondi-ligaen.

Og til de indforståede: Ja, lejligheden er bygget over skelettet til kollektivet Elmuseet. Møbler stedet, som du vil. I spiltesten genkendte flere umiddelbart de gamle lokaler og udbrød: "Jeg griber en af gibspingvinerne på hylden og slår fra mig"

Ud over spillersonerne selv, er her kun en enkelt stamgæst med kaffe og avisknitren, når spillerne mødes her første gang, og så er der naturligvis bartenderen, Hans, der står og fylder op i skåle og stabler kopper bag disken. Hvis spillerne kommer igen om aftenen, kan du sagtens sætte en anden på vagt. Du kan også sætte en af de 7 fjender bag disken, hvis spillerne kommer tilbage til Jazzy senere.

Spilpersonerne mødes på Cafe Jazzy efter flashforward-scenen. Mødet står omtalt i nederste højre hjørne på alle karakterarkene, så de skal nok dukke op.

Der er bestilt bord til dem - det virker lidt omstændigt i betragtning af, de næsten er de eneste gæster - og bartenderen sætter et par flasker vin og nogle peanuts på bordet 'efter Darlings ordre'.

Darling kommer ikke. Og selv om spillersonerne så venter i ugevis, bliver hun ved med ikke at komme. Til gengæld kan de bruge scenen på at lære hinanden at kende.

Når du synes, det er ved at være tid, rømmer bartenderen sig og kommer ned til dem med en kuvert. Så tøver han, brummer lidt og ser på sit ur, siger "Nå nej, det er for tidligt," og tager kuverten tilbage. De må først få den om en halv time. Det har Darling sagt.

Spillerne skal ikke insistere særligt meget, før Hans med bekymret mine giver dem kuverten. Han lader sig også presse til at fortælle historien. Han er ikke helt tryk ved situationen:

For 14 dage siden kom stamkunden Darling ind. Hun var meget optændt og virkede anderledes end normalt. **Vrede-Darling på en udadvendt, kontant måde, Kloge-Darling på en stille, insisterende, næsten kølig, men ikke mindre kontant vis.** Hun bestilte et bord til syv personer på denne lørdag og bestilte også vin og peanuts.

Måske var grunden til, at hun virkede ret anderledes også, at hun havde en mægstor, grim tatovering på sin kind. Ikke spor æstetisk, men i en enkelt, ujævn, sort streg. Kinden var helt hævet og rød.

Hvis spillerne er Synderne, kan Hans efter lidt eftertanke godt huske, hvordan tatoveringen så ud. Han tænkte nemlig, det så ud, som om der stod 'øl'. Hvis de er Dyderne, kan han ikke komme i tanker om andet, end at den var ualmindeligt grim og absolut ikke lignede noget, nogen med vilje ville lade indprente i sin hud. Men han kan under alle omstændigheder huske, at han spurgte hende, om der var nogen, der havde tatoveret hende i en brandert, og at hun nærmest var ved at flå hovedet af ham, da han spurgte.

For en uge siden kom hun igen. og hun var lige så besynderlig som sidst. Denne gang stak hun ham en kuvert med ordene: "Når mine venner kommer, skal du bare servere for dem som aftalt. Hvis jeg ikke er kommet inden en time, giver du dem den her. Men ikke et minut før! Er det forstået? Det kan jo være, jeg sidder fast i trafikken."

Hans er bange for den nye Darling. Han er overbevist om, at hun først vil tvære ham verbalt og derefter få ham fyret, hvis han ikke gør, som hun siger.

Han har ikke set hende siden (for et par dage siden blev hun nemlig nappet af den anden fraktion).

Q.Y.M.A. - questions you might ask

Hvad med mobil/computer-helvedet?

Mobiler er en af grundene til at moderne investigation er et helvede. Hvis du kører træt, kan du lade telenettet blive mystisk og lade folk krydse linjer og få fat i de forkerte, få en følelse af at de bliver aflyttet, eller lade nettet gå ned. Kampen mellem Dyderne og Synderne varslers trods alt kaos-tid. Darling havde heldigvis både sin mobil og sin laptop med, da hun mødte sin skæbne.

I den forseglede kuvert finder Synderne:

*Et brev fra Darling.
Et skema med sære symboler og navne på dyder og synder.
En tidslinje med Darlings tidligere liv.
Der er kopi af det hele til dig i den mørke mappe.*

I den forseglede kuvert finder Dyderne:

*Kun et brev fra Darling
Der er kopi af det til dig i den lyse mappe.
De to sidste handouts, der svarer til Syndernes:
Tidslinjen og skemaet er 'mobile handouts', du placere rundt omkring.*

I scenen på Jazzy kan du out-of-scene evt. spørge spillerne/spilpersonerne om:
 Hvad er dit førstehåndsindtryk af dem, du ikke kender? Synes du, I er en mærkelig flok? Tror du på Darlings historie? Hvad tror du, der kan være sket hende? Hvordan føles det i maven?
 Hvor travlt, tror du, I har, hvis I skal finde hende i god behold?

De fire vigtigste bipersoner

Undervejs i scenariet kan spilpersonerne blandt andre tale med præsten Johannes Mørch, filosofen Simon Søndergaard, den clairvoyante Karen Fosberg og studentermedhjælperen Susanne Højen. De har alle fire hjulpet Darling til at komme frem til sin endelige overbevisning, og de har alle haft ondt/godt-, Synd/Dyd-diskussionen med hende ud fra deres forskellige standpunkter.

Ingen af de fire store bipersoner har nogen anelse om, hvor Darling er nu. Men de er alle meget bekymrede, fordi hun er kommet til at stå dem nær. De fire bipersoner giver dig mulighed for at gøre temaet mere komplekst for spilpersonerne. Og det giver dig mulighed for at udvide deres spil.

- Præsten Johannes Mørch giver både kirkens syn på sagen, men også sin egen og dermed den følelsesorienterede dimension til diskussionen.
- Filosofen Søren Søndergaard er det objektive bud på en skelnen mellem godt og ondt.
- Den clairvoyante Karen Fosberg er skæbnetankens forlængede arm.
- Studentermedhjælperen Susanne-Sofie Højen repræsenterer det almindelige menneske, der kommer i klemme i det store spil.

Jeg har med mild hånd strøet en håndfuld citater på siderne. De er alle relaterede til scenariets tema, og du kan evt. bruge dem, til at gøre dine bipersoner mere belæste. Johannes Mørch kunne f.eks. sagtens finde på at sige: "Jeg tror, det var Dante, der sagde, at der i Helvede er reserveret en særlig varm plads, til dem, der ikke tog moralsk stilling, når det virkelig gjaldt ... og sådan en moralsk tid er det vel netop nu?"

"Det varmeste sted i Helvede er reserveret dem, der under de store moralske kriser opretholder deres neutralitet."

Dante Alighieri

Hos præsten Johannes Mørch

Stemning, du skal formidle til spillerne: Vægelsind. Der findes ikke nogen objektiv sandhed. Johannes tænker med sine følelser.

Ruben/Sune har (via parsonarket) hørt om denne præst, som Darling har haft lange og inderlige teologiske og personlige samtaler med.

Johannes Mørch tager imod i sit mødeværelse i umiddelbar sammenhæng med hans kirke. Her er stearinlys og hvidkalkede vægge og et varmt lys, der giver ro i de store hvide flader. Her er rigtig pænt, spartansk og hyggeligt. I midten står et stort bord med stole omkring. Der står småkager fra Brugsen i en skål midt på bordet. Skålen er fancy og fra 50'erne - ikke fordi Johannes er fancy, men fordi den netop har stået her siden 50'erne. Og kopperne er hvide og købt billigt i dusinvis og i samme stel som flødekanden og skålen med hugget sukker.

Johannes er alene og tager imod dem i civil. Han gør en dyd ud af at fortælle, at han har ladet Grethe, der laver kaffen, gå, så de er sikre på at kunne tale uforstyrret. Johannes er en klog mand, og han tror ikke alene på, at Darling er den, hun giver sig ud for at være, men er også intinktivt klar over, at de seks spilpersoner er hendes fæller på henholdsvis Sydens brede og Dydens smalle sti.

Erfaring fra spiltest

Fokus er Darling og spillernes valg mellem godt og ondt. Det sidste skal de nok huske, men Darling er aldrig personligt til stede i scenariet, og derfor kan spillerne komme til at glemme hende i kampens hede. I det tilfælde er det din opgave at være deres indre stemme, der spørger dem ud om fælles oplevelser, stemninger og løfter. Ligesom du gennem bipersonerne kan tale om Darling.

Han kan fortælle dem om kirkens syn på både synd og reinkarnation (se bilag 1+2+3). Men han kan også stille en masse personlige og følelsesladede spørgsmål.

Han vil gerne vide, om de tror, dyd er lig med godhed og om synd er lig med det onde. Han er selv så forfærdelig i tvivl.

Han vil gerne vide, hvad de har tænkt sig at gøre. Vil de leve op til det ansvar, Herren har givet dem og tage kampen op, eller vil de kigge ned i jorden og være feje hunde?

Han vil gerne vide, hvad de tror, der er sket med Darling, og om ikke de savner hende helt forfærdelig og er bange for, at der er sket hende noget - for det er HAN. Og hvordan de har tænkt sig at undsætte hende.

Han vil gerne diskutere, om samfundet har ændret ondskabsbegrebet. Om ikke det i den moderne verden er okay at være en af Synderne, og om ikke Synderne, når det kommer til stykket, er mere i retningen af moderne livsførelse end dyderne er?

I scenen hos præsten kan du out-of-scene evt. spørge spillerne/spilpersonerne om:

Hvad synes du om, at en kirkens mand ikke endegyldigt synes, Dyderne er de gode og Synderne de onde. Stoler du på ham? Måske er det her sandt. Hvis det er, og DU kan ende al synd på jord, hvad vil du så gøre??



Måske skulle du, før du kører scenariet, overveje ...

Hvordan stiller Johannes sig i en evt. konflikt, hvis han bliver tvunget til at vælge? Vil han da være på Dydernes eller Syndernes side? Og vil han hjælpe spilpersonerne aktivt, hvis de beder ham om det?

Johannes Mørch

Q.Y.M.A.

- questions you might ask

Hvordan får jeg spillerne videre, hvis de går ind i en omfattende selvsvingsdiskussion med hinanden?

Cut scenen. Fold den sammen om det vigtigste, de har sagt og kom videre.

“Den værste synd overfor vores medmennesker er ikke at hade dem, men at være ligeglad med dem. Det er umenneskelighedens eksistens.”

George Bernhard Shaw

Hos den clairvoyante Karen Fossberg

Stemning, du skal formidle til spillerne: Der er mere mellem himmel og jord, og når man er sikker på dét, behøver man ikke længere være bange.

Line/Christine kender til Darlings bekendskab med den clairvoyante. Karen Fossberg har konsultation i et lille lokale i en høj stuelejlighed. Her står en briks og to kurve-lænestole, der knirker, når man flytter sig i dem. Imellem stolene står et lille laminat-bord, hvor der står en båndoptager til at optage sessioner på. Gulvet er i lyst træ. Det knirker ikke. Vinduet er hvidt med sprosser, og der står en langlemmet orkide i karmen. På væggen hænger farvestrålende, abstrakte malerier af den bløde slags med runde former og klare farver. Her dufter svagt af røgelse og rengøringsmiddel. Fra tid til anden høres en fjern lyd fra en bil på gaden, og et japansk vindspil klirrer stille i vinden i et vindue ud mod baggården. Hvis spillerne havde forventet Aladdins hule, bliver de skuffede. Det her virker mere som en kiropraktisk klinik, end om en neo-hippies tilholdssted - men det er præcis sådan et sted, Darling ville opsøge. Og det er næsten, som om hun stadig er her og sidder i kurvestolen ovre i hjørnet.

“Man oplever først hvad moral er, når man bryder den af moralske grunde.”

Ernest Hemmingway

Hos filosoffen Simon Søndergaard

Stemning, du skal formidle til spillerne: Videnskabens objektive pres. Logik og forvirring ved fravær af følelser.

Daniel/Rolf kender til Darlings forbindelse med filosoffen. Simon bor i en treværelses lejlighed i et moderne boligbyggeri med nydelige Ilva-møbler, en træt kone og to børn. Der ligger farvestrålende trælegetøj og roder på trægulvene. Ved videoen står en plastiktraktor parkeret. På stolen ligger en flyverdragt og et viskestykke. Vaskemaskinen rumler fra køkkenet. Her dufter ubeskriveligt sødt af børnemos, havregrød og etniske krydderier. Da spilpersonerne vises ind i stuen har de en klar fornemmelse af, at de er alt for mange mennesker i denne lille lejlighed.

Både mor og børn er hjemme. **Hvis spillerne er Synderne, er fru en plage, der mukker og blander sig og siger, at ‘nu skal du huske, du skal aflevere Gustav om 18 minutter’ og ‘kunne du ikke godt skifte den lille. Jeg står lige midt i opvasken’.** *Hvis spillerne er Dyderne, er familien harmonisk. Fruen har styr på det hele og serverer te og kaffe, mens hun smiler, og de to små er kønne og charmerende og siger ‘Se jeg har tabt en tand’ til gæsterne (ja, sådan er der desværre: Synderne har et meget anstrengt forhold til kernefamilien).*

Simon selv er meget interesseret i at diskutere syndsbegreb med hvem som helst. Det er hans speciale. Han er ultralogisk omkring det, og er i det hele taget et menneske, der primært tror, alt kan måles og vejes, samt at der findes en objektiv sandhed om verden, som mennesket bør stræbe efter at finde. Her er ingen følelser blandet ind i diskussionen, og netop derfor har Darling heller ikke fortalt ham om sin skæbneteori, men holdt diskussionen på et abstrakt plan som input for sine egne tanker.

Simon er især interesseret i et projekt om at finde grænsen mellem godt og ondt i det moderne, vestlige samfund, og han er meget spørgende. Han er ikke så meget interesseret i at fortælle som i at spørge ind til, hvad andre mennesker mener og hvorfor. Ligesom han naturligvis ynder den logiske diskussionsform: “Men når du siger, du ikke er god. Så behøver det vel ikke at betyde, at du er ond? Eller gør det? Hvordan definerer du selv forskellen?”

Simon ved, at Darling mener, hun er en ond person, og at hun hver anden dag overvejede at gøre en ende på sig selv og hver anden dag var vred og tosset på resten af verden. Han synes, hun var spændende og en lille smule rablende. Hvis spilpersonerne begynder at tale om reinkarnation, vil han slå det hen som det rene vrøvl. Den slags er ikke ordentligt dokumenteret.

I scenen hos filosoffen kan du out-of-scene evt. spørge spillerne/spilpersonerne om:

*Hvad tror du, Darling selv mente om alt det her? Tror du, at hun selv troede, at hun var **ond/god**? Hvad synes du selv, hun var. Og hvor meget kan du stole på din egen holdning, hvis du i virkeligheden er inkarneret **Synd/Dyd**? Er holdningen så ikke på forhånd dømt til at være farvet? Og hvad gør dette perspektiv ved dit svar? Tror du på nuværende tidspunkt, at du er inkarneret **Synd/Dyd**?*

“Fanatisme består i at fordoble anstrengelserne, når målet er glemt.”

George Santayana

“Magt fordærver mennesker. Absolut magt fordærver absolut.”

Lord Acton

“Mange folk har den mærkelige opfattelse, at de taler sandhed, blot fordi de ikke lyver”

K.K. Steincke

Darlings lejlighed

Stemning, du skal formidle til spillerne: Ærefrygt over endelig at være her. Fornemmelse i maven af lurende katastrofe. Kærlighed.

Darlings nabo, **Irene/Anne**, har en nøgle til hendes lejlighed. Hun er journalist og en af de syv modstandere. Det er hende, der ved et tilfælde har fundet ud af, hvad Darling pusler med, og hvad hun er for én. Det er også denne nabo, der har sat tilfangetagelsen af Darling i gang, og hun håber netop på, den vil lokke de andre seks **Synder/Dyder** frem fra deres huller. Det er oplagt at lade denne nabo blive spillet af **Retfærdighed/Gerrighed**. Hun er meget opsat på at tale med spil-personerne og stille sære spørgsmål (se side 12).

Kun få af spillerne har nogensinde været i Darlings hjem. De bør være nysgerige og have det lidt, som om de endelig får adgang til hendes allerhelligste. Hold dem fast i følelserne, så der ikke går ren investigation i dem - især, hvis de spiller Synderne.

Darling har en både god og dyr smag. Når her er ryddet op, er her uden tvivl meget boligblads-smagfuldt, men lige nu roder her. Meget. Ikke, som hvis nogen har ledt efter noget og vendt skuffer og skabe på hovedet ud over gulvet, men som når nogen uden den store tanke på orden har levet i rummene. Her er propfyldte reoler, tøj, der er henslængt over designerstolene. Et stort fjernsyn, minimalistisk pynt og abstrakt kunst på væggene. Her er absolut hverken fotos af søde små børn eller magneter på køleren. Henne ved anlægget tårner sig stakkevis af musik-cd'er op. **Vrede-Darling har sin alder taget i betragtning bemærkelsesværdigt meget rock og moderne rap-rock-techno**, mens *Kloge-Darling er mere til 12-tonemusik og ukendt klassisk*. Her dufter indelukket, men rent. Blomsterne i vinduerne hænger tørt med hovederne - Darling har været for optaget af vigtigere ting end at passe dem den seneste måned.

Spisebordet har pladerne slået ud og plads til 12 personer, men lige nu er alle stolene stablet i et hjørne med undtagelse af en enkelt, og på bordet ligger stakkevis af bøger om religion, historie og filosofiske tanker.

Darlings tandbørste og den slags er i lejligheden. Der er også mad i køleren. Det eneste, der mangler, er Darling, hendes skuldertaske og hendes lap-top.

I posten ligger et brev fra et tysk universitet. Det er kopier af billeder, Darling har bestilt. Plus nogle nye, de flinke folk ved universitetet har gravet frem og sendt på eget initiativ.

Det er Fotos fra 30'erne og 40'erne. Her er både Darling selv (i sin tidligere inkarnation) og alle vennerne. De ligner ikke bare - de ER - som de ser ud nu, bare i tøj fra en anden tid. Det ligner billeder fra en kostumefest, der har fået en tur gennem et populært filter i Photoshop. Bortset fra, de aldrig har været til sådan en fest ...

De finder også en pistol et sted. Med kugler i. Sådan én plejer Darling da ikke at have ...

Og så finder de en kvittering fra en tatovøren Tattoo-you på Nyhavn.

I scenen i Darlings lejlighed kan du out-of-scene evt. spørge spillerne/spilpersonerne om: Hvad føler du ved endelig at få adgang til Darlings hjem? Er her, som du havde troet, her så ud? Hvilken ting herinde minder dig mest om hende? Hvad nu, hvis hun har slået sig selv ihjel, hvor ligger hun så? Og hvordan tror du, hun ville tage sig af dage? Hvordan har du det med at snage rundt i hendes ting - hun er jo et meget privat menneske? Hvad tror du, der er sket?

Hos tatovøren

Stemning, du skal formidle til spillerne: Snuskethed. Skæbnepunkt. Ingen vej tilbage.

Tattoo-you ligger i en kælder. Kun få vil påstå, her er rent, men nålene er rimeligt rensede. Møblerne er solide og fremstillet i mørkt træ, der er mørkbejdset, bredplanket gulv, og her lugter af tjære. En møgbeskidt transistor spiller en skummel dansk radiokanal med forkærlighed for Kandis og Lene Siel. På bordet står et stort askebæger, der er fyldt til randen - godt og vel. Under bordet står en halvfyldt kasse Tuborg. Resten af kassen er enten på køl i det rumlende Atlas-skab i hjørnet, eller de duver blidt i Tato-Svends veludbyggede vom. På væggene hænger hele arsenalet af skønnerter, hjerter, dødningshoveder og roser, som han tatoverer på forvildede lastbilchauffører og fulde turister. Der er ikke noget tribal- eller kelter-fis her. Det må de unge sgu tage til Hellerup og få lavet.

Svend selv er en ældre mand med grå, grimme skægstubbe og en cigar i mundvigen, som han ikke har ild i, men tygger på. Han har en fedtet sixpence på hovedet, en stor grå sweater og cowboybukser med verdens største hængerøv i. De er købt i Føtex, og når hen bukker sig, er der naturligvis frit udsyn til hans ladeportsbrede røv. Han er selv en gammel sømand, der gik i land i tide. Hans underarme er tykke som landskinker, og under hårene lurer et falmet inferno af de mange tatoveringer, han selv fik lavet i fjernøstens brandterter.

Svend er naturligvis bekymret for at blive angivet for at have tatoveret folk i ansigtet. Det - og tatovering på hals og hænder - er nemlig ulovligt i Danmark (well, jeg synes også, det er mærkeligt). Men han har på den anden side intet imod også at tatovere spilpersonerne med grimme symboler for ussel mammon. Og han vil også gerne fortælle om, hvordan Darling opførte sig, da tatoveringen var færdig. **Vrede-Darling har rejst sig hurtigt, kylet pengene på bordet, væltet en stol og har smækket triumferende med døren, da hun pludselig fik meget travlt.** *Kloge-Darling har set frem for sig ind i intetheden, så har hun pludseligt været sært opmærksom, har sagt "Der vil komme nogen efter mig og spørge om noget lignende. Fortæl dem endelig, at jeg var her,"* før hun luskede ud som en ræv på vej på jagt.

Og hvis du synes, kan de sagtens have været her alle sammen. Både spilpersonernes Darling og alle de syv fra den anden fraktion. Dyder og Synder er jo ikke nødvendigvis anderledes end os andre: Når de får anbefalet en god fagmand går de til ham - og Svend virker!

I scenen hos tatovøren kan du out-of-scene evt. spørge spillerne/spilpersonerne om: Hvad tror du, der sker, hvis din spilperson får en tatovering? Hvordan vil han eller hun ændre sig? Det betyder vel for alvor at tage skæbnen på sig? Så er der vel ingen vej tilbage? Synes du, I skylder Darling at gøre, som hun? Mon virkningen er kraftigere jo mere tydeligt et sted, tatoveringen er? Er du nu helt sikker på, du ved, hvem af De syv, din spilperson selv er? Hvad mon der sker, hvis du satser forkert?

Tatovering i praksis ... i dette scenarie i hvert fald

Det er ganske vist: Hvis spil-personerne lader sig tatovere med deres synds-/dyds-mærke, træder de i karakter og bliver en art overmennesker/avatarer. Hvis de vælger et forkert mærke, sker der ingenting.

Med scenariet har du fået en glimrende tatovørnål i form af en spritbaseret tusch-pen (ja, jeg kunne have valgt en vand-baseret, men det er sgu' lidt tøset). Du er naturligvis velkommen til at lokke spillerne til at blive tatoveret i panden eller lignende. Det vil give muntre snakke og genkendelse i baren bagefter.

Hvis en spiller lader sig tatovere, må du briefe ham og forklare, at han nu føler sig stærk, sikker på sig selv og rigtig godt tilpas. Han er ikke i tvivl om, at han ER arketypen på sin **Synd/Dyd**, og han føler ikke længere noget af det normale menneskes generelle angst, der er realiseret til døden. Han ved jo, han bliver født igen.

Det er vigtigt at forklare spilleren, at mærkede spilpersoner stadig er individer i stand til at træffe intelligente og moralske valg - selvom Daniel bliver Begær, behøver han således ikke at smide bukserne og kaste sig over Helene.

Som spil-leder bør du herefter lade ting glide nemmere for spilleren, hvis han bruger sin **Synd/Dyd**. Hvis du har brugt spilpersonernes stats i kamp, får spillere, der har mærket sig, og dermed påtaget sig deres skæbne, automatisk succes.

Hvis en spilperson er tatoveret med sit mærke, tager du hans navneskilt og fjerner mærkerne med navn og drivkraft. Inde under står den nye identitet, som nu bør være åbenlys for alverden.

Spil-personernes modstandere vil næppe overfalde nogen, der IKKE er tatoverede. Tatoveringen og den medfølgende kraft er en form for garanti-stempel på, at folk er dem, man tror de er - og det vil være katastrofalt at tage fejl og aflive en modstander på en forkert måde.

På Cafe After Five

Stemning, du skal formidle til spillerne: Konfrontation, arrogance, overmod, en fjende med uhyggelig selvtillid.

Her har Darling mødt **bartenderen Sune/stamgæsten Ruben** og indledt en heftig og fatal affære med ham. **Stig/Iben** har en anelse om dette forhold - og en skidt fornemmelse i maven over det ...

Om aftenen er der fyldt med studerende og intellektuelle på After Five. I dagtimerne, er her næsten tomt. Døren er nemlig så smal, at der ikke kan komme barnevogne og klapvogne ind, så horden af cafe-mødre går andre steder hen.

Her er lidt mørkt, stolene er i rødt læder og bordene er mørke. Der er spejle på væggene, en enkelt bartender, der serverer tærte og varm chokolade, og toilettet trænger til at blive repareret, for der er noget galt med låsen (hvis du har været på Cafe Vestergade i Århus og beskriver den, er du på rette vej). Her dufter af kaffe, og bartenderen spiller blød popmusik, der passer til hans arbejdstempo.

Cafeen ligger et sted i midtbyen. Lidt nede af en sidevej, hvor turisterne ikke har en chance for at dumpe ind. Hvorfor skulle de studerende ellers gide komme her?

Bag disken/ved stambordet finder spilpersonerne **Sune-styrke/Ruben-dovenskab**. Han er 100 % ovenpå. Han fortæller med glæde at:

– Han har haft et forhold til Darling, og at det da var meget rart med vild sex på køkkenbordet, uden at være noget særligt. Han har fået langt bedre sex fra andre kvinder.

– At han ikke har set hende et stykke tid og egentlig også er ligeglad, for hun er en sæk.

– At han ikke er bange for at tage den ene af spilpersonerne og slå til den anden med, hvis de skulle have lyst til det (her har du en chance for at vise, hvor overlegen en tatoveret **Synd/Dyd** er. Han bør jorde dem og komme derfra i god behold - især **Sunes/Styrkes** overlegenhed er horribel).

Hvis spilpersonerne direkte spørger, om han er en af de syv andre, er han ærlig og endnu mere hoven og synes:

– At de skulle tage at tage sig sammen og finde ud af, hvem de egentlig selv er.

– At han ved, hvem han selv er (og smøger ærmet op på skjorten, så de kan se hans symbol).

– Og så vil han gå direkte til dem og spørge i stil med:

“Nå, men du kunne da vel godt tænke dig at have været i kassen med hende selv, ikke? Det har du måske været? Hvordan er det så at se, hun foretrækker mig - piner det din stolthed?”

eller...

“Well, jeg ved sgu’ ikke rigtig, om jeg gider at bruge mere tid på jer. Jeg har det ikke så godt med folk, der ikke gider forsvarer sig. Er det mon fordi, i ikke er stærke nok? Eller fordi I ligesom bare eeelsker hele verden og ikke kan få jer til at gøre den mindste lille myre den mindste smule ondt?”

Det er oplagt at **Sune/Ruben** kan blive ham, der leder spillerne til Darlings 'fangehul' og slutscenen.

I scenen på After Five kan du out-of-scene evt. spørge spillerne/spilpersonerne om:

Hvad synes du om ham? Er han fascinerende? Synes du, han er smuk? Hvordan er han farlig? Kan du forestille dig ham og Darling have et forhold? Ligeftred hed sex på et køkkenbord? Er du jaloux? Hvad har hun set i ham? Er han et ondt menneske?

Lejligheden, hvor Darling holdes fanget

Stemning, du skal formidle til spillerne: Nervøsitet. Spænding. Koncentration.

Så er de her igen. For anden gang. Scenariet er ved at lukkes.

Der er mørkt og højt til loftet i herskabslejligheden. Her er hvide paneler og okseblodsfarvede vægge under stuklofter, der forestiller fede engle med drueklaser. Overalt er der brede bræddegulve, der knirker, og der står gamle møbler, som nogen har arvet. Man hører en svag larm fra gaden, og der gror store, sortgrønne planter i de mørke kroge. Fra den store stue løber en smal gang uden vinduer. I gangen er adskillige lukkede døre, det måske er farligt som ind i helvede at åbne. I et af rummene langs gangen er et rum uden håndtag. Bag denne ligger Darling på gulvet i et tomt værelse. Hun er nøgen og ligger på maven i en pøl af blod. Du og spillets forløb bestemmer, om hun er død. Hvis hun er død, er det sket ved, at hendes vogtere har bedøvet hende, revet armen af hende og ladet hende forbløde (nej, jeg tror ikke, hun har lidt. Det her er strictly business ... og nogen kunne have hørt hende skribe).

Se også vedlagte kort bagest i scenariet.

Som med diverse informationer og handouts er lejligheden en dynamisk størrelse, du kan flytte rundt i byen efter behag. Måske tilhører den Darlings elsker. Måske tilhører den en anden af de syv - eller måske en hjælper. Lad den opstå i spillet, når dine spillere logisk nærmer sig et sted, den kan være.

Alle syv modstandere er her (med mindre dine spillere allerede HAR været snedige og har pillet dem ud en efter en, selvfølgelig). De gemmer sig rundt om i lejligheden med både skarpladte våben og bedøvende sprøjter - de foretrækker at bruge sprøjterne, for deres stor plan går i vasken, hvis spilpersonerne dør på forkerte måder.

Og så er det egentlig bare at runde af: Forklare spillerne, om de kan forvente at tage endnu en gang i reinkarnationsmøllen, eller om de 'har vundet' ... eller spørge dem, hvad de selv tror og lade det blive ved det. Sådan ender den slags historier nemlig tit. Og det er der en grund til.

I scenen i lejligheden kan du out-of-scene evt. spørge spillerne/spilpersonerne om:

Hvad frygter du, at finde derinde? Tror du, hun er død? Sveder dine hænder? Er du parat til at dø? Hvad er du mest bange for - at de venter på dig derinde, eller at der slet ikke er nogen?

Q.Y.M.A.

- questions you might ask

Hvordan finder de ud af, hvor Darling er gemt?

Du slår til, når du synes, scenariet er klar til afslutning og det er naturligt. De kan falde over hende, de kan få et tip, de kan følge efter Sune, de kan få en fornemmelse af, at hun kalder på dem.

Erfaring fra spiltest

I spiltesten besluttede spilpersonerne sig til at opsøge Sune privat og udspørge ham. Så snart de fik beskrevet den trappeopgang, de også var begyndt scenariet i, havde de fornemmelsen af afslutning. Det virkede fint.

De moralske sceners værktøjskasse

I dette afsnit finder du småscener at fylde op med og bruge til at presse den enkelte spilperson med. De er oplagte til at få spillerne til at arbejde med deres egen identitet i det store synde-dyds-register. Du kan også caste de syv fjender i nogle af birollerne, hvis du gerne vil have spillerne til at møde flere fra den anden fraktion. De vil karrikere rollen som f.eks. tigger og spørge helt ind til benet for at lure spil-personen: "Hvorfor hjælp du mig ikke? Du har da penge nok? Eller det synes du måske ikke, du har? Er det sådan, det hænger sammen?"

Tasketyv

En kvinde trækker en cykel. En stor fyr lusker op og snupper hendes taske fra cykelkurven på bagagebæreren. Hvis spillerne griber ind, nægter han alt og vil gå i modoffensiv: "Skal du kalde MIG en tyv? Hvem fanden tror du, du er?" Han er fysisk og ubehagelig. Og kvinden kører skræmt væk og lader spillerne alene med skurken.

Mor og datter

Et barn græder hysterisk på åben gade, og moderen har fået nok. Hun rusker og regerer og er klart på kanten til at kamme over. Måske reagerer barnet på generelt misbrug? Måske er det et forkælet møgbarn?

Den fattige gamling

En ussel, gammel mand står i en butik og skal købe barbergrej. Han er dårligt gående. Der mangler 5 kr. i hans sammenskrabede møntsamling, og ekspeditri-cen siger, at så kan han ikke få noget. Han mumler "Jamen I lukker jo om fem minutter. Så kan jeg ikke nå det."

Teenageren

En teenagepige sidder og græder på et busstoppested. Stille og vedvarende og hjerteskrærende. Sikkert noget med et bristet hjerte? Men måske noget helt andet? Trøster man sådan en? Hvordan? Eller går man bare forbi?

Tiggeren

Han er forhutlet, aggressiv og tilsyneladende af den holdning, at det er din pligt at give til ham, fordi du så tydeligt har fået meget mere i livet end han. Giver du af barmhjertighed? Eller fordi han truer? Eller fordi han har ret? Eller hvorfor lader du være?

Fuglen skal dø

En fugl hamrer ind i en bil. Den flakser til jorden, men er ikke død. Den kommer aldrig til at flyve mere, og bør vel aflives? Men hvem gør det? Og hvornår er man herre over et andet væsens liv?

Hunden

En hund følger efter. Den er kold og våd og lugter ulækkert. Den er mager og klynker og fryser. Hvad gør man ved sådan en hund?

Havde det været noget andet, hvis det var et menneske?

Pigen og banden

En pige går foran en flok knægte. De er fem, og de pifter og kommer med tilråb efter hende. Hun er skidt tilpas og går over på det andet fortov. De følger efter. De kalder hende ved navn. Bør man blande sig? Hvorfor egentlig?

Direkte pres

Hvis du har spillere, der er i tvivl om deres egen synd eller dyd kan du hjælpe dem med syner, mareridt og hentydninger til deres respektive farve, dyr og skærsildsstraf. Drømme, hvor man bliver hældt ned i en stor gryde med kogende olie eller forfølges af en ualmindelig kælen, orange gris er jo altid et godt virkemiddel i rollespil.

Der kommer en kasse

De syv i den anden fraktion kan også være en hjælp, hvis du giver spillere spor til, hvem de selv er. I deres interesse for at få folk ud af busken, kan den anden fraktion sende små anonyme gaver, lægge sedler eller ringe op og sige "Vi ved, hvem I er" og den slags.

Erfaring fra spiltest

I spiltesten sendte Dyderne en kasse med en puddelhund, der havde fået halsen skåret over, og som var sprayet med grøn maling til Misundelse. Det virkede glimrende og spillerne fandt det både surrealistisk og foruroligende på én gang.

Ide fra Fastaval

En anden mulighed, en af spillederene brugte med succes på Fastaval er, at bruge værktøjskassen som ting, spilpersonerne ser, når de kører forbi på gaden. I løbet af scenariet kan du lade scenerne blive stadig mere groteske og slow.

Bilag 1- om synder og dyder

De syv dødsdyder har ligget fast, siden Pave Gregor 'opfandt dem', for at få styr på sin befolknings moral i år 600. Synderne ER blevet brugt som dødsdyder, altså som grundlag for straf - sikkert især i tiden med heksebrænding og inkquisition, men ordet 'dødsdyder' hentyder primært til, at man straffes i skærsilden for sin synd, når man er død. De syv Dødsdyder hedder på dansk **Grådighed, Begær, Dovenskab, Gerrighed, Misundelse, Stolthed og Vrede**. De er naturligvis oprindeligt navngivet på latin, og man kan derfor diskutere deres oversættelse. Ordet Stolthed er for eksempel tæt i familie med Forfængelighed, som man også kalder denne synd på dansk, men jeg har taget mig den frihed at lægge mig fast på disse syv benævnelser.

Middelalderens virkelighed var naturligvis en anden end vores, og derfor har jeg opdateret tolkningen af synd og dyd i dette scenarie, så de spilpersoner, der er bygget over den enkelte dyd eller synd er tidssvarende. Du kan måske bruge omskrivningen til at forstå det tankeskelet, de enkelte spilpersoner er bygget på, og bruge det, hvis du er en af de spilledere, der gerne vil gå tæt på hver enkelt spilpersonens værdigrundlag.

Mens **Begær** i middelalderen meget vel har handlet om at holde sig til sin ægtemage, er tolkningen af begær i dag i stedet en relativ lyststyring og ego-centrering omkring egne behov - i moderne Danmark er det ikke længere en synd at have sex uden for ægteskabet. Den gode side af begær er derimod det samme som at have et fokus på sine mål - hvilket er meget anvendeligt i det moderne liv.

Frådseri - er ikke bare at æde, men at æde livet. Det er en tilstand, hvor man ikke er i stand til at stoppe og acceptere grænser, men kræver det hele. Den moderne folkesygdom, stress, er en afart af frådseri. Den positive side af Frådseri er en drift mod at optimere på alle niveauer og være involveret i alle dele af sit liv.

Dovenskab er ikke bare at sidde på sin flade, men også en aktiv synd, hvor man manipulerer med andre og får dem til at gøre det, man ikke selv gider. Dovenskab er at have et åbenlyst talent - en gave - man ikke udnytter. Dovenskabs positive side er respekten for, at vi ikke alle er ens, og at man lader folk udfolde deres egen personlighed i fred.

Gerrighed er ikke blot den klassiske pengepugen, men i moderne tid i lige så høj grad en sygelig frygt for at miste. Den moderne Gerrighed er den, der får os til at bruge penge på at forsikre alt fra vores hund til vores ferie. Gerrighed er kontrol og sikkerhedslidelse i forhold til vores overflod. Det er Gerrighed, når Danmark ikke vil lukke flygtninge ind, fordi vi heller vil passe på vores egne svage. Den positive side af Gerrighed handler om økonomistyring og at skabe en platform af overskud.

www.deadlysins.com (Meget fin side om både dyder og synder. Med Dødsdydermerchandise!)

<http://www.geocities.com/SoHo/Cafe/7500/> (Også meget omfattende. Med literaturreferencer og den slags)

http://www.beliefnet.com/story/110/story_11007_1.html (Og her kan du tage sjove test om de enkelte dødsdyders indflydelse i dit liv - og blande dig i en poll om, hvilken synd, der er mest af i folks liv. I skrivende stund førte 'Begær' med 33 %)

<http://www.pbs.org/fresco/virtues.html> (Fine, berømte billeder af Dyderne)

www.rotproud.com (Mennesker beklender deres synd på nettet i forhold til de syv dødsdyder. Det er ren, rå energi. Fabelagtigt!)

Misundelse er mere end bare at skule ondt til dem, der har mere. Misundelse er også hele ønsket om at være ambitiøs og at turde sætte sig selv i centrum under alle omstændigheder. Realityshows er misundelse. Misundelse er også hele driv-kraften i vores arbejds- og lønhierarki. Det er misundelse, der får os til fortsat at udvikle os, fordi vi ikke er tilfreds med status quo.

Stolthed bunder i en ubevidst frygt for at være svag. Stolthed er angsten for at lukke op og sige undskyld og se, der findes andre løsninger end den, man selv har bragt på bane. Det er angsten for ikke at være ekspert. Stoltheden er skyld i, vores samfund ikke samarbejder om at få bugt med inkompetence. Stolthed er Kejserens Nye Klæder i tredje potens. Men Stolthed er også at tro på sig selv og give sig selv plads og sætte grænser. Stolthed er en nødvendighed, hvis du ikke vil kues af dem, der er stærkere end du selv.

Vrede er selvcentrering og et trampe på andre, der tillader sig at sige én imod. Vrede er en tilstand af afmagt, utilfredshed og kedsomhed og mangel på social bevidsthed. Det er at lave sin egen lov, fordi samfundets ikke passer én. Vrede er samtidig en egenskab, psykologerne næsten betragter som en dyd. I det moderne samfund anses det som uhyggeligt usundt at fortrænge Vreden.

... og Dyderne ...

I modsætning til Døds synderne, er der aldrig opnået enighed om, hvad De syv Dyder er. De tre såkaldte kardinaldyder ligger som en fast del af alle udlægninger. Det er Tro, Håb og (næste-) kærlighed. De øvrige fire veksler afhængigt af tid og sted. Til dette scenarie har jeg valgt de af dyderne, jeg mente, der var mest rollespil i, nemlig Mådehold, Klogskab, Styrke og Retfærdighed.

Ligesom med Synderne er det svært at se entydigt på Dyderne med moderne øjne. Der er også på 'den gode side' sket en forrykning i vores værdier.

Tro er at tro på gud, en større mening med livet og et evigt liv. Men i dag regnes det som negativt at tro blindt på noget eller nogen og undlade at være åben overfor andre holdninger og systemer. Tro er at finde sig til rette med sin plads i hierarkiet. Patriotisme er tro på både godt og ondt.

Håb handler i klassisk forstand om håbet om frelse og tilgivelse fra vores synder gennem Kristus. Det er en egenskab, der er tæt beslægtet med ydmyghed, men moderne håb er også en erkendelse af, at nuet ikke er godt nok, og på den måde bliver Håb en flugt ind i drømmen, hvor noget udefrakommende skal frelse os, uden at vi behøver at gøre noget selv.

Næstekærlighed er kristendommens hovedbudskab: Gør, hvad du ønsker, at andre gør mod sig, og vend den anden kind til, hvis de ikke gør. Når Næstekærlighed kammer over, bliver den selvretfærdig. Det bliver en sætten sig selv op på en piedestal som en jovial gud, der giver af overflod, og som er god, fordi der er råd til det.

Ide fra Fastaval

Lav et 'rum' til spillerne bestående af en separat stol, hvor I kan gå hen og tale out of character, hvis deres hjerne koger helt sammen. Det fungerer også glimrende, når der skal samles op på store beslutninger.

Læs mere om Døds syndene

**“De syv døds synde”
af Jan Lindhardt (biskop)**

- udgivet på Rosinante

Mådehold er de gode gamle dages klassiske dyd. Det er beskedenhed i både den ægte og den falske form. Den mådeholdne lader andre komme til og kæmper ikke for at komme i centrum. Mådehold har trange kår i dag. Mådehold er nemlig også at tro på janteloven, og Mådehold på den grimme måde er martyriet og et forsøg på at komme i centrum ved at ofre sig selv.

Styrke er overskud - både fysisk og psykisk. Styrke betyder, at andre er svage, og den grimme Styrke har ikke øje for det enkelte individ, men tromler hen over dem på sine egne præmisser for at vinde – typisk ved at gå for tæt på i en diskussion, eller spørge om noget, der går over en andens grænse - en anden, der måske er for svag til at sige fra.

Retfærdighed dømmes folk lige og uden at skele til deres alder, køn eller social status. Retfærdighed er en smuk tanke, men også meget farlig, fordi den et langt stykke af vejen fordrer, at der findes en sandhed, man kan hænge sin retfærdighed på. Moderne selvretfærdighed er dansk forbrugerjournalistik, når det er allerværst sammen med alle de uskrevne sandheder om, at det f.eks. er mest synd for børnene, når folk bliver skilt.

Klogskab er at tænke sig om. Den kloge er ren og objektiv og kommer ikke i sine sansers og instinkters og følelsers vold. Det er fine ord, men når klogskab kammer over, bliver det til ren analyse, en tro på, at man kan argumentere sig frem til en fælles sandhed, og en Klogskab, der ikke levner plads til følelsesmæssig eller social intelligens.

Links om kristendom

www.religion.dk

www.Folkekirken.dk

Bilag 2 - Kirken og reinkarnation

Den kristne kirke - og især den katolske - står i skarp modstrid med reinkarnations- og karma-tanken. Jesus døde på korset for at udfri alle de troende kristne menneskers synder, og alle kristne er automatisk syndere, der er afhængige af denne frelse på grund af arvesynden, vi har fået som race efter Adam og Evas æblerapseri. Den kristne tro på syndsforladelse står i direkte modstrid med f.eks. hinduismen, hvor man får flere chancer for at forbedre sig gennem flere liv og til sidst kan nå Nirvana 'syndsfrie'. Det betyder nemlig, at reinkarnations-tanken gør Jesu lidelser forgæves. Troen på syndernes forladelse og at troen på synden er bundet i karma er uforenelige.

Kristendommen tror på en straffende skærsild, en dommedag og en endelig skillen fårene fra bukkene. Den kristne gud har skabt alle mennesker i hans billede og vil derfor ikke glemme et eneste menneske, men genskabe os alle på dommedag. I den kristne tro er sjæl og legeme således uløseligt bundet til hinanden, og tanken om sjælevandring mellem forskellige adskilte legemer er kætteri.

Skærsild/symboler

Skærsilden er især den katolske kirkes legeplads. Det er et mellemstadiet fra tilstanden som levende menneske til genopstandelse. Her tages den enkeltes liv til

dom, og her plages man og renses før det evige liv.

Hver synd har sin straf, som er dem, Synderne får i Darlings brev, og Dyderne får på et af deres handouts.

At knytte Dyderne til disse straffe er min opfindelse. Deres modstilling med Synderne i sammenhængende par er heller ikke 'virkelig', men blev til virkelighed i dette scenarie, fordi det skabte et godt plot. Hele historien om de to fraktioners mulighed for at udslette den anden fra jordens overflade i 'ongoing battle' er også opstået i mit hoved.

Dyrene og farverne er traditionelt knyttet til Synderne, som beskrevet i scenariet, og symbolerne har jeg fundet i tilknytning til henholdsvis Dyderne og Synderne, men jeg ikke er sikker på, de er blåstemplede.

Bilag 3: inspiration til diskussion om 'godhed'

Godhed og ondskab er relative størrelser. De er skabt af mennesker i et forsøg på at forstå verden og for at skabe en fælles forståelse at bygge samfund op på. Her er til din inspiration nogle afkroge af diskussionen om godt/ondt, som du kan lade dine bipersoner bruge, når de diskuterer med spil-personerne:

Er synd lig med ondskab og dyd lig det gode?

Og modargumenteres det, hvis spilpersonerne ikke ønsker at tage disse ekstremer på sig?

Er du ond, hvis du selv kalder dig ond? Er det nok, eller skal der handling bag? Gør det på samme måde spilpersonerne gode eller onde at få at vide, at de har dette skæbnestempel på sig?

Kan ondskab måles? Kan man være mere eller mindre ond, eller er man ond, når man er ond og god, når man er god?

Er man ond, så snart man ikke er god? Eller god, så snart man ikke er ond? Skal man stræbe efter at være et godt menneske eller leve i gråzonen?

Hvis ondskab er at skade andre, er der så størst ondskab i den fysiske eller den psykiske skade?

Og hvordan påvirker det svaret, hvis Darling har ret, og spilpersonerne reinkarnerer gang på gang? Så gør det vel ikke så meget, at de tager skade fysisk, mens den psykiske skade bliver meget værre?

Hvad med manipulation og løgn? Er det ondt? Altid?

Og hvad med den bedrøvelige løgn og manipuleringen i den forbindelse: En far har jo en større erfaring end sit barn ... er barnets individualitet hellig, eller er det okay at faderen siger 'nej, du må ikke melde dig frivilligt til hæren'?

Og hvordan stiller spilpersonerne sig til, at det er 'far' i form af skæbnen eller Gud, der har sat dem i denne situation?

Læs mere om ondskab

**"Ondskabens filosofi"
af Lars Fr. H. Svendsen**

- udgivet på Klim

Hvordan kan Dyderne forblive Dyder, hvis de nedkæmper synderne med vold? Og er det ikke en god handling for Synderne at befri verden for de gammeldags Dyder? Er de så stadig Synder?

Er det ondskab ikke at påtage sig ansvar? At være konfliktsky? At lade som ingenting?

Hvis ja, hvad vil spilpersonerne gøre? Hvad dømmes de på verdens vegne? Og hvad nytter det at kigge ned i jorden og udskyde beslutningen til næste inkarnation?

Hvis ondskab er noget samfundsnedbrydende, så må 'ondskaben' jo ændre sig historisk i takt med samfundet?

Er datidens synder nutidens dyder? Og omvendt? Det er der mange eksperter, der mener i dag.

Er onskaben universel? Eller er den forskellig i forskellige lande? Og hvad betyder det i forhold til vores Paradis-tanke? Er det kun Vesten, der kommer i Paradis - eller 'vinder' vores religion i forhold til de andre, så hele verden kommer i Paradis? Og hvordan spiller denne tanke ind i spilpersonernes valg?

Er man også ond, hvis man har et ualmindeligt godt argument for at handle 'ondt' - måske for 'a greater good'?

Kan man handle ondt for en andens 'eget bedste'?

Hvad med falske hensyn?

Er det ikke et falsk hensyn at lade Synderne leve?

Er det ondt, når et dyr dræber et andet for mad? Eller er det instinkt? Og er instinkt neutralt? Hvis man nu har en slags skæbne, man hænger på og ikke kan ændre, kan det så ikke sidestilles med dyrets instinkt?

Og hvis det er Dydernes skæbne at slå Synderens ihjel og omvendt? Er det så pludselig en neutral handling?

Er frihedsberøvelse ondt? Er det så ikke frihedsberøvelse fra skæbnens side at sætte spilpersonerne i denne situation? Behøver de så at adlyde?

Og hvad med martyriet? Som jo klassisk er af det gode - i adskillige religioner. Kunne man forestille sig, at alle spillerne begik rituel selvmord for enten at udslette Synd/Dyd i verden, eller at en enkelt af dem gjorde det for at have en garanti for at modparten ikke får ram på dem i denne inkarnation?

Stilstand er jo en form for død. Udvikling er liv. Er Stilstand og status quo af det onde? Det er vel endnu et argument for at handle i dette liv og ikke vente på det næste?

Ensretning og den store, bløde fællesskabssump i samfundet anses af mange som ondskab. Men på den anden side er det også skidt at være hyperegoistisk individorienteret? Er tiden, vi lever i mest god eller ond?

Bilag 4 - Clairvoyance og reinkarnation

Den alternative reinkarnationstanke stammer blandt andet fra den hinduistiske tro, og går kort fortalt ud på, at man er sat på jorden med et formål, og hvis man opfylder sit formål og opfører sig ordentligt, vil man blive belønnet, når sjælen genfødes i en ny krop. Hvis man ikke opfylder sin opgave, vil man være ringere stillet i næste krop - eller inkarnation - og man skal blive ved på disse op og nedture, til man har opfyldt sit mål. Til sidst når man den højeste tilstand - Nirvana - hvor man er fri for at skulle vende tilbage det jordiske liv.

Skæbnetroen ligger derfor lige til højrebænet for den clairvoyante.

I den alternative, vestlige verden siger man, at man kan kommunikere med andre sjæle, der befinder sig i tilstanden mellem to liv, og i denne tilstand kan to 'døde' sjæle blive enige om, hvilke opgaver og fælles relationer, de skal have på jorden i næste liv.

Man reinkarnerer kun sin sjæl - dvs. følelser, instinkter og inderste værdierne - ikke sin personlighed. Og man ser anderledes ud fra gang til gang - det er derfor, det er så besynderligt, at Darling og co. ligner sig selv fra liv til liv.

I mellem livene bruger man 21 år i verdensrummet, hvor man planlægger sit næste liv (siger nogen, så det gør vi også i dette scenarie). Clairvoyante taler med folk på 'den anden side' - med ånder, der er i pause mellem to liv, eller med ånder, der nu fungerer som rådgivere eller skytsengle.

Et af de typiske skeptiske spørgsmål omkring reinkarnation (som dine spillere sagtens kan finde på at stille) er, hvordan det kan gå til, at vi bliver flere og flere mennesker på jorden, hvis der er tale om en fast masse af reinkarnerende sjæle. Et af det alternatives svar herpå er, at der er ca. 18 milliarder sjæle at reinkarnere af, og at nogle af dem beslutter sig for at holde pause i cirkulationen og agere som skytshelgener og lignende en gang imellem. For øvrigt er der i øjeblikket med de 6 milliarder mennesker på jorden flere levende mennesker i verden, end der nogensinde er døde ... (siger *'Illustreret Videnskab'*)

Et andet skeptiker-spørgsmål er, hvorfor nogle kan huske tidligere liv, mens andre ikke har adgang til disse oplevelser. Her svarer man, at det svarer til, at nogle mennesker husker drømme, mens andre ikke gør. Der er med andre ord stor forskel på den enkeltes modtagelighed afhængig af psyke og sensitivitet. Og man mener også, at der er større sandsynlighed for, at man husker tidligere liv, hvis man kommer i en form for følelsesresonans, man har prøvet før, eller opholder sig et sted, hvor man har været i et tidligere liv. Det giver god mening til, at Darling, der har været sammen med de samme seks mennesker og haft det samme livstema liv efter liv, må fornemme en genkendelse.

Mange skeptikere spørger også, hvorfor så mange husker, de har været noget stort og betydningsfyldt, og at så få husker, de har levet et almindeligt bondeliv. De udøvende clairvoyante siger, det ikke er tilfældet. Langt, de fleste, der oplever tidligere liv har levet ganske anonyme tilværelser. Men det er naturligvis de få, der husker noget særligt, der senere finder vej til blade og kulørte erindringsbøger.

Clairvoyance i praksis til scenariebrug

Afsnittet her kan forhåbentlig hjælpe dig, hvis dine spillere overtaler Karen Fossberg til at 'læse' dem eller på anden måde være dem behjælpelig:

Den clairvoyante sidder over for klienten med lukkede øjne og den andens hænder i sine. Hun spørger ind til 'den anden side', gerne efter en skytsånd til klienten, og hun spørger, om der er nogle beskeder, 'Den anden side' svarer i hendes sind. Der er gudskelov ikke nogle sprogbarrierer i clairvoyancen.

Hvis man vil udforske tidligere liv, lægges man i en trancetilstand mellem søvn og vågen, hvor man stadig er ved fuld bevidsthed - nærmest overbevidsthed. Igen spørger den clairvoyante efter skytsenglen, der kommer og hjælper og støtter klienten under trancen. Herefter stiller den clairvoyante spørgsmål, og nu er det klienten selv, der svarer fra sin trance. I trancen ser klienten tydelige billeder og kan også genkende andre i omgangskredsen i det tidligere liv og se, om han eller hun kender dem i sit nuværende liv.

Ide fra Fastaval

Lad Karen lægge alle spillpersonerne i trance og få spillerne til kort at køre en scene fra deres eget fælles tidligere liv som fortællescenarie. På den måde får du dem til at 'tage ideen til sig' om, at de alle er reinkarnerede.

Bilag 5 - lidt teori om hjernesvind

Dette afsnit om hjernen har kun indirekte noget med scenariet at gøre. Noget af det giver dig et praktisk redskab, du kan bruge til at bringe dine spillere i niveau med hinanden med. Noget andet er en mulig forklaring, hvis man vælger at tro, at Darling bare TROR hele historien og er begyndt at se tegn overalt i sin hverdag på, at hun har ret. Hvis du har lyst, kan du lade filosofen Simon Søndergaard bringe denne teori på bane, hvis spillpersonerne røber nogle af Darlings sære overvejelser for ham.

Hjernen er sådan indrettet, at den gerne vil være en succes. Hvis den får at vide, hvad der forventes af den, vil den gøre sit bedste for at leve op til succeskravet.

Vi modtager millioner af indtryk fra verden hvert eneste sekund. Gennem lyd, billeder, følelser, lugte, smag og fornemmelser mod huden - og måske også via nogle sanser, vi slet ikke har ord for. Hjernen sorterer disse mange indtryk for os, for det er begrænset, hvor mange af dem, vores bevidsthed kan kapere at arbejde med af gangen. Hvis hjernen ved, hvad vi arbejder på at blive klogere på eller generelt spekulerer på, vil den gerne være en flink hjerne, og så forfordeler den de indtryk, den tror, vi gerne vil se. Det er derfor, man i en tid, hvor man f.eks. arbejder meget intenst på en opgave om selvmord, eller hvis man er ulykkeligt forelsket, pludselig ser tegn på disse emner alle steder. Det kan være i aviser, i sange i radioen, eller i brøkkele af samtaler, der opfanges på gaden eller under zapning på tv.

Og ud fra denne teori KUNNE filosofen i scenariet godt argumentere for, at Darling har gang i det helt store selv-hjernesvind.

Links om hjernebølger

www.bwgen.com

- med freeware-bølger din hjerne kan lege med :)

Hjernen arbejder i flere gear, der er afhængige af svingninger inde i den. Det laveste gear er *tetra-bølger*, der forekommer ved koma og dyb søvn, næste gear er *alpha-bølger*, hvor hjernen er rolig, fokuseret, men også motiveret til at lære, dernæst kommer gearet *beta-1*, hvor hjernen er aktiv, opmærksom og hurtig. Og det hurtigste gear er *beta-2*, som netop er 'overgearet'. Her kører adrenalinen i kroppen, der er måske stress på, hjernen er overopmærksom og en smule hysterisk.

Når man arbejder i grupper, er det en fordel at få folks hjerner til at arbejde i samme gear - og at få gearene til at passe til situationen. Du har måske tidligere prøvet et mis-match, hvor du skal spille et scenarie med seks forskellige personer, der ikke kender hinanden. Ind træder en ung knægt, som er helt oppe at køre, fordi han lige har spillet skydespil i computercafeen, en anden spiller er intens og forventningsfuld og glæder sig meget til den store spiloplevelse, mens en tredje hænger over bordet og halvsover - det er svært at få denne flok i gang med at spille sammen - de skal nemlig på bølgelængde først.

Her får du to simple øvelser, der kan synkronisere dine spillere. Den første gearer dem ned omkring Alpha og er for eksempel glimrende som optakt til, at du skal have dine spillere til at diskutere godhed/ondskab. Den anden er en kendt selskabsleg, der bringer spillerne i Beta 1. Den er fin, hvis du på et tidspunkt holder en colapause og bagefter vil bringe fokus tilbage på scenariet.

- Åben hånden

Alle lukker øjnene og deres højre hånd. Når du siger 'Nu' skal de koncentrere sig om at åbne hånden i én langsom, sammenhængende bevægelse, der udelukkende på deres fornemmelse er afpasset til, at hånden er åben, når der er gået to minutter. Ingen må sige noget. Du tager tid og siger, når de to minutter er gået.

- Slå hånden

Spillerne sætter sig overfor hinanden, hver med deres håndfladerne samlet fladt foran sig. Den, 'der er den', skal nu forsøge at slå den andens hænder, mens den, der ikke 'er den', skal være opmærksom på bevægelsen og undvige slaget - stadig med sine hænder samlet. Hvis man rammes, beholder man rollerne. Hvis det lykkes at undvige, bytter man. Lad dem lege i et par minutter.

'Mens du kører scenariet'. Persongalleri

Synderne til venstre, Dyder til højre. I bunden er de fire vigtigste 'uafhængige' bipersoner. Vandret er de 'par', der deler skærsildsstraf



Daniel - Begær

Handling: 7. Risikovillig: 10. Følelse: 5. Spontan: 7. Romantisk: 4. Store linjer: 7. **Nøgleord:** Handlekraftig, fokuseret, mulighedsorienteret, en ildsjæl, går efter den gode historie, intelligent.



Helene - Frådseri

Handling: 3. Spontan: 9. Logik/følelse: 0. Direkte: 2. Generelt tryk: 9. Individorienteret: 9. **Nøgleord:** Energisk, positiv, manipulerende, legesyg, uhøjtidelig, egoistisk.



Stig - Stolthed

Tale: 6. Risikovillig: 8. Følelse: 3. Direkte: 9. Store linjer: 6. Loyal mod gruppen: 7. **Nøgleord:** En naturlig autoritet, stor selvtilid, lykkes i sit liv, har øje for de svage i gruppen, overblik, karismatisk, ansvarlig.



Line - Misundelse

Tale/handling: 0. Spontan: 2. Realistisk: 2. Direkte: 2. Store linjer: 2. Loyal mod gruppen: 2. **Nøgleord:** Søger en sandhed, observerende, analytisk, humoristisk, energisk, i balance ved scenariets begyndelse,



Anne - Gerrighed

Handling: 3. Sikkerhedsorienteret: 8. Detaljeorienteret: 7. Direkte: 5. Usikker: 6. Personlig: 9. **Nøgleord:** Forsigtig, kontrollerende, en furie, går ind for basale værdier.



Ruben - Dovenskab

Tale: 8. Risikovillig: 2. Logik/følelse: 0. Konfliktsky: 9. Generelt tryk: 3. Romantisk/realistisk: 0. **Nøgleord:** Go with the flow, manipulerende, undvigende, overlever.



Darling (Lone) Jones - Vrede (Free-lance-journalist. Ikke en spilperson)

Nøgleord: Udfarende, vedholdende, aggressiv, passioneret, fokuseret, handlekraftig.



Biperson: Karen Fossberg - Clayirvoyant Skæbnens talsmand i 'Darling er Død'

Nøgleord: Imødekommende, varm, lidt bedrevidende, moderlig, hjælpsom, følelse, bevidst om sin egen dygtighed, intens.



Bipers.: Susanne-Sofie Højen - Studerende Det almindelige menneskes talsmand i 'Darling er Død'

Nøgleord: Bange, paranoid, analytisk bekymret på verdens vegne, spørgelysten, konfronterende

Erik - Næstekærlighed

Handling: 9. Vedholdend: 7. Store linjer: 5. Direkte: 6. Passioneret: 6. Gruppetfølelse: 10. **Nøgleord:** Jovial, hjælpsom, har et stort psykisk overskud, tilgivende, diplomatisk, folkelig, loyal.



Iben - Mådehold

Handling: 5. Kontrolleret: 3. Direkte: 3. Sikkerhedsorienteret/risikovillig: 0. Rationel: 9. Gruppetfølelse: 9. **Nøgleord:** Martyr, sandhedssøgende, dømmende, hjælper andre frem, tror på det gode.



Rolf - Tro

Handling: 8. Kontrolleret: 6. Sikkerhedsorienteret: 8. Konfliktsky: 6. Rationel: 8. Gruppetfølelse: 8. **Nøgleord:** Patriot, tror på hierarkier, stabil, jordbunden, instinktiv, kropslig, loyal.



Irene - Retfærdighed

Handling: 8. Kontrolleret/spontan: 0. Risikovillig: 8. Direkte: 7. Gruppetfølelse: 7. Passioneret: 6. **Nøgleord:** En korsfarer, hensynsløs, ansvarfuld, handlekraftig, dømmende, en ildsjæl.



Christine - Håb

Tale/handling: 0. Punktlig: 7. Konfliktsky: 8. Fleksibel: 10. Abstrakt: 5. Gruppetfølelse: 9. **Nøgleord:** Søger en sag at kæmpe for, mulighedsorienteret, en drømmer, indirekte manipulerende, en vendekåbe.



Sune - Styrke

Tale: 5. Analytisk: 6. Direkte: 9. Står på sit (i sin indre dialog): 8. Abstrakt/jordbunden: 0. Gruppetfølelse: 8. **Nøgleord:** Frembrusende, provokerende, blander sig, psykisk overskud, holder sit ord.



Darling (Kirsten) Toft - Klogskab (Forfatter. Ikke en spilperson)

Nøgleord: Analytisk, rationel, logisk, disciplineret, usentimental, realistisk, kold.



Biperson: Johannes Mørch - Præst

Troens og følelsernes talsmand i 'Darling er Død'

Nøgleord: Fleksibel, mulighedsøgende, åben, kreativ, intuitiv, hviler i sig selv, tror på Darling



Biperson: Simon Søndergaard - Filosof

Fornuftens og det intellektuelles talsmand i 'Darling er Død'

Nøgleord: Verdensfjern, abstrakt, logisk, analytisk, videnskabeligt interesseret, egoistisk.

'Mens du kører scenariet' Flow

Sæt i gang - flow i scenariet

Hvad er godhed? Tegn en streg på tavlen og indsæt kendte personer. Beslutning om, hvilket sæt spilpersoner, I skal spille. **Uddeling af karakterer.** Interne beslutninger spillerne imellem

Flash-forward. Spilpersonerne tvinges til hurtig action. En af dem har en pistol. Måske går mange af dem ned. De finder Darling. Du beslutter, om de allerede her ved, om hun er død.

Cafescenen. Spilpersonerne lærer hinanden at kende og får Darlings brev. Husk: Hvis spillerne er Dyderne, mangler de to handouts, som Synderne får. Herefter er der ikke faste scener.

Darlings lejlighed. Her finder de evt. foto af dem selv i tidligere liv og evt. handouts. De finder en pistol, en kvittering fra tatovøren og møder naboen, der er en af 'de andre'

Hos biperoner. De kan møde præsten Johannes Mørch, filosofen Simon Søndergaard, den clairvoyante Karen Fossberg og journalistpraktikanten Susanne-Sofie Højen. Gode scener at placere Dydernes handouts i.

Overløberen. En af de syv fra fjendens lejr melder sig for at hjælpe spilpersonerne, hvis de kører fast. Måske er det på grund af dårlig samvittighed? Måske er det en fælde?

After Five. På den anden Cafe møder de Darlings elsker, der er en af 'de andre syv'. Han er stor i slaget og ikke bange for at tage udfordringen op eller for at lave lidt provokerende rav i gaden.

Tatovøren. Hvis spilpersonen lader sig mærke (helst et synligt sted) træder de i karakter og *bliver* deres synd. De er stadig individer samtidig. Fjern navn og drivkraft fra deres navneskilte på bordet.

Lejligheden, hvor Darling er gemt.

Flash-forward-scenens start gentages. Spillerne kan naturligvis opnå et andet resultat denne gang.

Afrunding.

Værktøjskasse til småscener

Tasketyv
Mor og grædende datter
Den fattige gamling
Ulykkelig teenager
Tiggeren
Fuglen skal dø
Ussel hund vil med hjem
Pigen og banden
Mareidt om skærsildsstraf
Hentydninger til tilknyttede farver og dyr
Der kommer en kasse
Telefonopringning:
"Vi ved, hvem I er ... og hvor I bor"

Hvordan kan hvem udlette hvem?

Hvis den ene fraktion alle sammen udrykkes ifølge skærsildens konventioner (se skema i Darlings kuvert/Handout), vil taberen forsvinde fra jorden i al evighed. Slut med Dyd eller Synd for altid. Velkommen til Paradis eller Helvede på jord..

Hvis blot en enkelt af Synderne eller Dyderne dør på anden vis - hvis f.eks. Vrede koges i olie i stedet for at blive sønderlemmet, eller hvis nogen bare bliver skudt eller dør af alderdom, er det 'game over'. Og de vil alle reinkarnere og få chancen for at slå hinanden til lirekassemænd i et nyt liv.

Hvis de i en inkarnation slet ikke finder ud af, hvem de er, sker der ikke det store i verden, men når de to fraktioner begynder at bekriige hinanden giver det genlyd på jorden. Det skete f.eks. i forbindelse med opstarten af 2. verdenskrig.

Nøgleord til stemning:

Efterår
Kulde og klamhed og regn og blæst
Varme indenfor
Emsomme mennesker i gadebilledet
Hyperreale lyde
Isolerede sanseindtryk
Verden ændres, så spillerne isoleres:
- Folk på gaden taler fremmede sprog
- Computere fryser i billeder
- Folk siger ikke farver i telefonen
- Korte, præcise beskeder