

Naboerne



Af Johannes Daa

Skrevet til Grindnight, Fastaval 2013
For fire spillere og en spilleleder

Naboerne handler om fire naboer, der hader hinanden. Det starter med småkonfrontationer og ender med, at de forsøger at slå hinanden ihjel. Det er nabostridigheder, der får lov til at gå amok.

Ambitionen med scenariet er at få spillerne til at føle vrede, had og aggression gennem at rollespille deres usympatiske karakterer. Sidder spillerne efter scenariet forpustede tilbage, fordi de har været rasende, råbt, skreget og teet sig tosset, så er det godt!

Spilleleder

Du skal som spilleleder drive scenariet fremad. Du skal motivere spillerne til at rollespille deres karakterer som nogle mennesker fyldt med had til deres omgivelser. Du skal fange spillernes input og sætte scener ud fra dem. Og så skal du klippe scenerne på de rigtige tidspunkter, dvs. når det dramatiske indhold er udtømt.

Scener

Scener opstår ved, at spillerne finder på, hvad de er irriterede over hos naboerne, og så skal du sætte en scene ud fra det. Fx: En spiller finder på, at hans karakter er irriteret over, at der siver olie fra et gammelt bilvrug hos naboen ind i hans pæne have. Spørg til, hvad spillerens karakter gør, og så er scenen i gang. (Spilleren vælger at sprøjte med sin haveslange ind på naboens bilvrug, og naboen styrter ud i sin morgenkåbe).

Du kan også selv finde på en konflikt og sætte en scene i gang.

Sceneforslag: Møde i ejerforeningen. En nabo får kørt hestemøg på sin køkkenhave (og det begynder at regne). Bladlus fra en ikke særlig velholdt køkkenhave har spredt sig til naboens fine roser. Et nyt hegn er sat op ca. 2 cm inde på naboens grund. En nabo synes den anden nabos udendørsbelysning er for kraftig. Et nyt haveskur dækker for udsigten hos naboen.

Det er ikke sikkert, at alle fire spillere er med i de samme scener hele tiden. Ofte er det kun 2 naboer, der konfronterer hinanden i en scene. Derfor kan du med fordel krydsklippe mellem flere scener. Fx kan to spillere stå ved grundskellet og diskutere ukrudt, mens de to andre er i gang med at kaste ragelse ind på hinandens grunde.

3 akter og tilhørende regler

Scenariet består af 3 små akter, hvor der til hver akt er knyttet regler, som I skal følge. Du bestemmer, hvornår en akt er slut. Sidste akt kan med fordel udformes som en lang scene.

1. akt - Konflikt:

Her finder spillerne på, hvad deres roller er irriterede over hos naboerne.

Regel: Der må kun være verbale konfrontationer.

2. akt - Chikane:

Her begynder konfrontationerne at spidse til.

Regel: Det må gerne komme til håndgemæng, men spillerne må ikke slå hinanden ihjel.

3. akt - Krig!:

Så er det nok!

Regel #1: Her skal spillerne forsøge at slå hinanden ihjel.

Regel #2: Før 3. akt skal spillerne vælge deres "weapon of choice", det våben de skal bruge til deres drabelige forehavende. Køkkenkniv, havetraktor, fugebad, vimpel, etc.

Karakterer

Før 1. akt skal I lave de fire nabokarakterer ud fra følgende forudsætninger:

Hovedpointe #1:

Karaktererne skal være konfliktsøgende typer, der søger konflikter over ting, der burde være for små til at kunne gøres til en konflikt.

Hovedpointe #2:

Bestem sammen med spillerne om karaktererne bor i huse med tilhørende haver, i landlige omgivelser, i et lejlighedskompleks eller noget helt fjerde.

Vælg en af følgende arketyper - alle fire skal fordeles mellem spillerne (træk evt. lod):

1. Den skinhellige - en person, der på overfladen virker fredfyldt og rar, men som i virkeligheden er en mavesur fanatiker. Eksempel: Urte-hippie-damen, der dyrker rucula og andet ukrudt som spreder sig til naboernes haver.

2. Den syge stodder - en person, der er godt og grundigt syg i bøtten. Eksempel: Den nussede eneboer med masser af skrald og gamle bilvrug i forhaven. Kan meget vel belure naboerne, især de kvindelige.

3. Ordensfascisten - en person, der har perfekt styr på sit hus og din have, og er dybt irriteret når naboens hæk er blevet bare 1 cm for høj. Eksempel: Revisoren med en højt præmieret rosenhave.

4. Den sure stodder - en person, der virkelig er en dårlig nabo, og som brokker sig helt vildt over sine egne naboer. Eksempel: Landmanden med en stinkende gylletank, der flipper ud over, at der breder sig lidt quickgræs fra naboen ind i hans køkkenhave.

Find et navn (øgenavn). Dobbeltnavne er gode: Fx Gylle-Gert, Gummi-John, Natur-Hanne, Lurer-Leif.

Tegn spillernes grunde og huse ind på næste side eller et andet sted (fx på en tavle).

Naboerne: Kort over huse og grunde