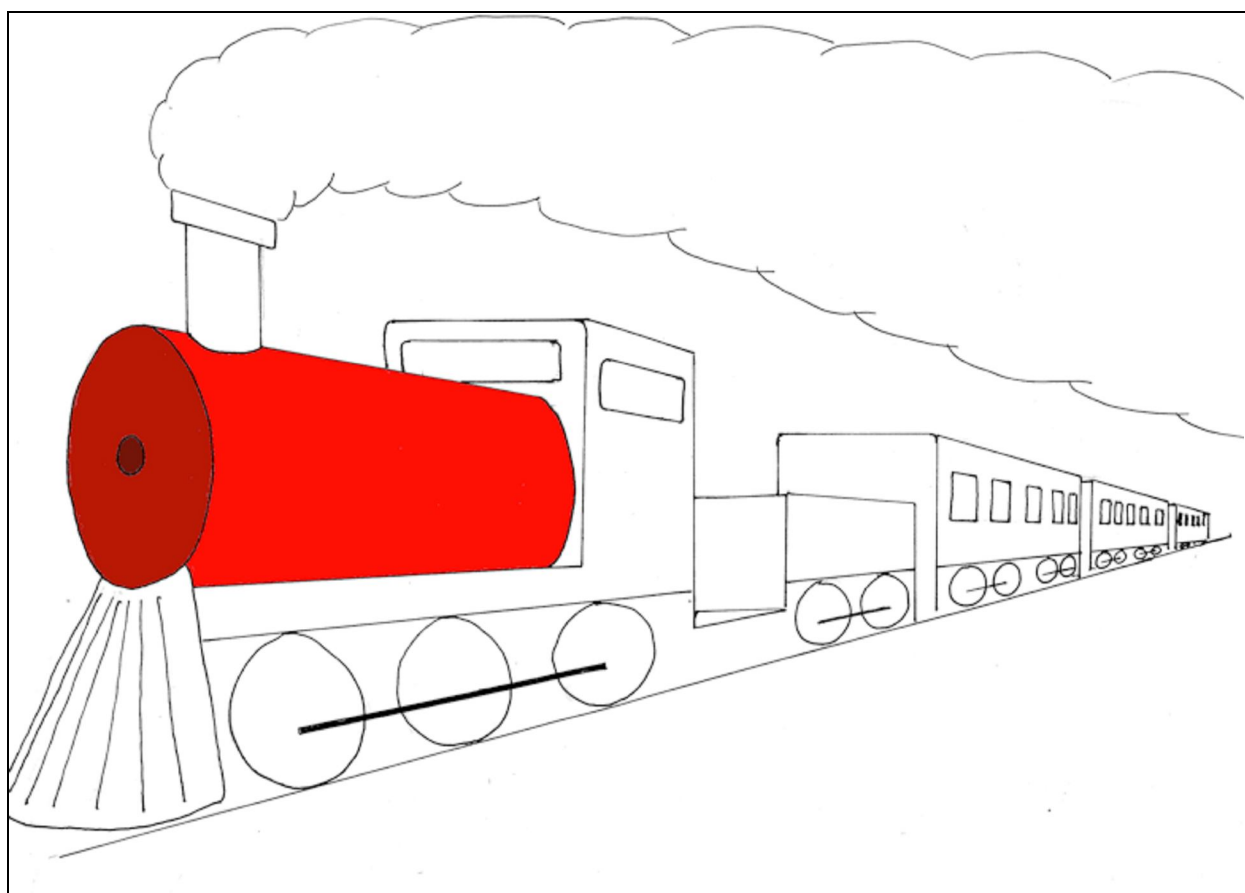


# DEN RØDE GREVINNE

Et Fortellerspill For 2-5 Personer



*Dunk-dunk, dunk-dunk, dunk-dunk. Den monotone dunkingen av hjul mot skinner lå i bakgrunnen og farget samtalene der toget ålet seg sakte sørover. Den bitre eimen fra robuste sigarer fløt drømmende omkring i vognen, mens innbydende røde lepper frigjorde søtlige røykskyer fra lange sigarettholdere. I store glass skvulpet ilter konjakk omkring, stadig påfylt av lettbenete kelnere med stive ansikter og oljeglatt hår. Taket var farget av oljelampenes os, gulvets tepper for lengst misfarget av kaffe og alkohol, men stemningen steg i takt med terrenget. Snart kunne vi skimte de første kritthvite flekkene med snø som markerte at fjellene for alvor var i anmarsj. Så ble alt stummende mørkt i noen endeløse sekunder, før morgensolen atter kastet seg over oss. Vi hadde nådd den første av tunnelene, og en lang dags ferd mot natt var i gang.*

*Jeg forlot den tåkefylte restaurantvognen, og gispet til idet den skarpe og friske morgenluften mellom vognene fylte lungene mine. Glad for å komme inn i neste vogn hastet jeg videre mot kupeen min, ivrig etter å nå den før neste tunnel. De frostede glassdørene gled opp uten motstand, og jeg kunne skritte inn i den romslige togsuiten. Mine medpassasjerer hadde inntatt sine plasser, så jeg hilste med et høflig nikk før jeg fant min plass borte ved vinduet. Et blick ut fortalte meg at vi passerte et billedskjønt fjellvann i bunnen av en grunn dal. Jeg nøt synet noen sekunder for å roe meg ned, før jeg lot blikket gli over mine romkamerater. En av dem så ut til å ville si noe, men i selvsamme øyeblikk gled vi inn i en ny tunnel, og verden ble svart. En stakket stund ble jeg lettet over påskuddet til stillhet, men så skar en skarp lyd gjennom lettelsen min; bremsenes hylende hvin. Toget saktet farten inntil det stoppet helt, og jeg rynket øyenbrynene i det stummende mørket. Dette kunne bli en lang dag...*

**Året er 1928, et sted i det nordlige Frankrike. Et fullpakket tog på tur sørover stanser i en fjelltunnel. I det stummende mørket sitter en umake gruppe mennesker fanget i en kupe, uten lys. Hvem er de? Hvorfor er de der, og hvor skal de hen? Er de fanget i tilfeldighetens nett, bærer de på store hemmeligheter, eller er de på flukt fra noe, noen, eller seg selv? Og hvorfor stoppet egentlig toget?**

Velkommen om bord på Den Røde Grevinne, den franske stats nyeste stolthet. Et passasjertog med alle bekvemmeligheter, som kan traktere både de overdådige rike og de som har hatt begrenset hell med sitt jordiske gods. Her stilles ingen spørsmål, her forventes ingen svar. Alle er velkommen, så lenge de har løst billett. Her møtes baronesser og spioner, knekter og tyver, prester og gigoloer, kunstnere, bønder, generaler og prinser. Ingen kommer utenom Den Røde Grevinne, og ingen forlater henne uforandret. Dette er en lunefull dame, som får fram det beste, og verste, i folk. Skjulte hemmeligheter bobler til overflaten, ytre gjemmer sprenges, bånd knyttes og brytes, og sinn bygges opp og rives ned. Velkommen, alle som en!

Den Røde Grevinne er et fortellerspill for 2-5 personer, der man spiller passasjerer fanget i et stille tog i de franske fjell. Her er fokuset på menneskeskjebner, og konkurransen er tonet ned. Alle kan være vinnere, og alle kan være tapere. Lykke til!

# FØR SPILLET STARTER

## Å lage roller

Rollene i dette spillet er ganske enkelt oppbygd, og består egentlig bare av tre deler: IDENTITET, MOTIVASJON, og UTLØSER. Vi skal ta dem trinn for trinn, og lar samtidig *Silje* lage seg en eksempelrolle for å se hvordan den kan se ut. Ettersom du kommer fram til noe her, bør du skrive det opp på en lapp (du kan f.eks. bruke forslaget til "rollelapp" som er helt bakerst i spillet her, eller du kan lage din egen lapp. Hvis du trenger hjelp av et bilde for å se rollen for deg, er det satt av plass på lappen til en liten skisse, denne er helt valgfri).

### 1. IDENTITET

Dette er på mange måter utgangspunktet for rollen din, som forteller litt om hvem rollen er når han/hun setter seg på toget. For å finne denne "start"-identiteten, kaster du først to terninger mot den første tabellen under, og så kaster du mot den andre. Når du så setter disse to resultatene sammen, får du IDENTITETEN til rollen din.

*[Silje får 7 på det første kastet sitt, og 10 på det andre. Hun kan dermed notere "Lykkelig biskop" som sin IDENTITET, og skriver det opp på rollelappen sin.]*

KAST 1	
2	Overlegen
3	Mistenksom
4	Snakkesalig
5	Forelsket
6	Gretten
7	Lykkelig
8	Lattermild
9	Stammende
10	Uintelligent
11	Hysterisk
12	Ulykkelig

+

KAST 2	
2	General
3	Bondepike
4	Kjøpmann
5	Lystløgner
6	Baronesse
7	Sjømann
8	Sparkepике
9	Utlending
10	Biskop
11	Kammerherre
12	Prinsesse

### 2. MOTIVASJON

Nå vet du hvem rollen din var når den satte seg på toget, men hvorfor gjorde den det? Hvorfor skulle den lattermilde prinsessen sette seg på et offentlig tog, hvilken grunn kunne den ulykkelige sjømannen ha for å reise langt unna sjøen, og hva fikk den snakkesalige bondepiken til å sette seg på Den Røde Grevinne? Her må du tenke ut en MOTIVASJON rollen din kan ha hatt til å sette ut på denne togreisen; selve grunnen til at den nå befinner seg i denne kupeen.

Denne motivasjonen skal holdes hemmelig for de andre spillerne i starten, men kan kanskje komme fram under spillet. Noter denne også på lappen din.

*[Silje bestemmer at den lykkelige biskopen har fått beskjed om at en av hans tidligere elever, presten Jean-Luc, skal ordineres i sin hjemby, og biskopen reiser nå dit, glad på Jean-Lucs vegne, for å stå for ordinasjonen]*

### 3. UTLØSER

Til slutt skal du finne ett ord som betyr noe spesielt for rollen din. Dette ordet kan være hva som helst, men kanskje helst et substantiv eller et verb. Dette ordet er rollens UTLØSER. Dersom dette ordet nevnes i løpet av spillet, må rollen din ta ordet, gjerne gjennom å avbryte den som snakker, og bryte ut i en monolog der rollens MOTIVASJON kommer fram.

Det er slett ikke sikkert at din rolles UTLØSER blir nevnt i spill, men MOTIVASJONEN kan jo komme fram uansett i samtaler med de andre rollene. Kanskje ingen av rollene får brukt sin UTLØSER i løpet av spillet, men dette bør ikke være noen hindring. Tvert imot er UTLØSEREN ment å være et hjelpemiddel for å bringe MOTIVASJONEN fram i lyset. Prøv derfor å finne et ord som er ganske vanlig, men som har ett eller annet med MOTIVASJONEN din å gjøre.

UTLØSEREN din skal også være hemmelig for de andre spillerne. Skriv den ned i skjul på lappen din.

*[Silje velger ordet "prest" som UTLØSER for biskopen sin, i og med at han er på vei for å ordinere en tidligere elev til prest.]*

Da skal rollen din være klar, og du er klar til å gå videre.

## Forberedelser

Dette spillet skal spilles i totalt mørke. Dersom du har et rom som kan bli helt mørkt (ingen vinduer, skikkelig blending, e.l.) så er det å foretrekke. Hvis du ikke har det, må du ordne med bind for øynene til alle spillerne (skjerf og lignende fungerer fint). Så er det bare å gå gjennom listen nedenfor, og sette i gang med spillet!

1. Lag ferdig alle rollene (se forrige side)
2. Les nøye gjennom reglene for spillet (se neste side)
3. Alle kaster en terning: Den som får høyest, har ansvaret for å starte spillet (komme med den første replikken). Den som får lavest, har ansvaret for å avslutte spillet (komme med siste replikk, og bestemme at toget starter igjen). Hvis det blir uavgjort, kaster partene om igjen.
4. Bruk 2 minutter på å pugge rollene.
  - a. Se for dere hvordan rollene ser ut og snakker.
  - b. Husk MOTIVASJONEN
  - c. Memorer UTLØSEREN
5. Slå av lyset (hvis du har et helt mørkt rom), eller sett bind foran øynene på alle spillerne.
6. Da er dere klare til å spille.

# HVORDAN SPILLE?

Når alle forberedelsene er klare, starter spillet. Bruk gjerne noen (10-15) sekunder etter at lyset er slått av/bindene er satt på før dere begynner, slik at alle får vent seg til mørket.

Den som fikk høyest resultat på terningen starterspillet, og har dermed ansvar for å komme med den første replikken. Husk at rollene ikke kjenner hverandre fra før, så starten av spillet vil gå med til å bli litt kjent. Men, etter hvert er det om å gjøre og få de andre til å røpe MOTIVASJONEN sin, enten gjennom å nevne UTLØSEREN deres, eller gjennom å få det frem i samtalen. Noen roller vil ha en IDENTITET (f.eks. "lykkelig sparkepik" eller "snakkesalig lystløgner") som tilsier at de gjerne vil få frem MOTIVASJONEN sin, slik at de prøver å styre samtalen inn mot temaet. Andre, derimot (f.eks. "gretten general" eller "overlegen baronesse"), vil kanskje prøve å holde sin MOTIVASJON for seg selv.

Det handler altså ikke nødvendigvis om å skjule sin egen MOTIVASJON. For noen roller vil det altså falle veldig naturlig å røpe denne allerede tidlig i samtalen, og de bør da prøve å dreie samtalen inn i et relevant spor.

## Hvordan slutte?

Den som fikk lavest på terningen har ansvaret for å starte toget igjen, og komme med den siste replikken. Men når bør dette skje? Vel, her er noen retningslinjer:

- Hvis alle rollene har røpet sin MOTIVASJON, er det på tide å avslutte spillet.
- Hvis rollene går tom for samtaleemner, bør man også avslutte.
- Hvis det går veldig lang tid uten at noen hører sin UTLØSER, eller på annen måte røper sin MOTIVASJON, kan man vurdere å avslutte.
- Hvis spillet holder på for lenge, bør det avbrytes. Lengden vil variere mye, men et sted mellom 10 og 30 minutter anbefales.

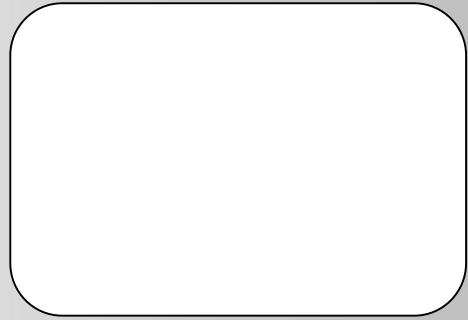
**IDENTITET:**

\_\_\_\_\_

**MOTIVASJON:**

\_\_\_\_\_

**UTLØSER:**



**IDENTITET:**

\_\_\_\_\_

**MOTIVASJON:**

\_\_\_\_\_

**UTLØSER:**



**IDENTITET:**

\_\_\_\_\_

**MOTIVASJON:**

\_\_\_\_\_

**UTLØSER:**



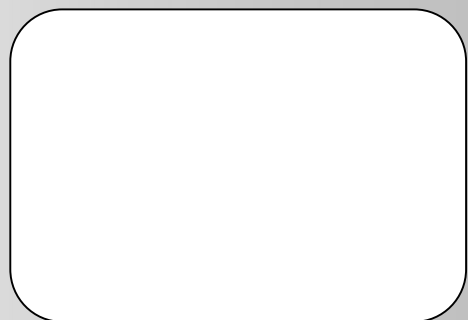
**IDENTITET:**

\_\_\_\_\_

**MOTIVASJON:**

\_\_\_\_\_

**UTLØSER:**



**IDENTITET:**

\_\_\_\_\_

**MOTIVASJON:**

\_\_\_\_\_

**UTLØSER:**

