



# Kongemord

En tragedie af Mikkel Bækgaard

---

# Velkommen

---

Velkommen til Kongemord, kære spilleleder. Jeg håber, du vil tage tragedien til dig og gøre den til din egen. Jeg håber, spillerne vil levere tragisk underholdning og en skæbnfyldt fortælling. Og jeg håber, at du ser frem til at skabe en rollespilsoplevelse, der forhåbentlig ligner et drama fra selveste mesterens hånd.

Materialet til dig som spilleleder består af tre hæfter:

- Introduktion til spillederen. Her præsenteres scenariets koncept og persongalleri.
- Om at spille og spillede Kongemord. En introduktion til scenariets spillestil, virkemidler og regler.
- Drejebog. Selve scenariets forløb fordelt over fem akter.

Udover disse tre hæfter og de dem spilpersonsbeskrivelser indeholder scenariet også følgende bilag:

- Et kort overblik over scenariets regler og virkemidler. Til både dig og spillerne
- Oversigt over karakterernes mål, skæbnetræk, evner og svagheder. Til dig.
- En kort oversigt over scenariets fem akter. Til dig.
- Et oplæg til opvarmning, inden scenariet går i gang.

God fornøjelse

Mikkel Bækgaard, marts 2006

---

---

# Kongemord

## - Tragedien om Cameron I -

---

*Enrollespilstragedie for fem spillere og en spilleleder*

*Tekst, idé, personer og layout*  
Mikkel Bækgaard

*Korrektur*  
Ryan Rohde Hansen

*Spiltestet af*  
Malik Hyltoft, Klaus Meier Olsen, Helene Willer Piironen, Mie  
Brunberg og Mikkel Brunberg

Dennis Gade Kofod, Sigurd Buch Christensen, Maya Krone, Sanne  
Harder Flamant og Frederik Berg Olsen

*Tak til*  
Klaus Meier Olsen for kommentarer og for at gide høre på brok  
Frederik Berg Olsen for hyggelige skrivedage og konstruktiv feedback  
Anders Frost Bertelsen og Kristoffer Kjær Jensen for feedback

Og en særlig tak til William Shakespeare uden hvis geni dette scenarie  
aldrig var blevet til

---

## Personerne

---

Kong Cameron I af Skotland  
Aila, dronning af Skotland  
Cawley, ældste kongesøn, forklædt som Duncan af Fife  
Faing, den yngste kongesøn og arving til tronen  
Isobel, Faings hustru

McMullan, kongens tro tjener og far til Isobel  
En hofnar  
Lensmænd og krigsherrer  
Tjenestefolk og hoffolk

3 hekse  
Den gamle konges genfærd

---

# Kongemord

## - Tragedien om Cameron I -

---

Hede, torden og lynild indrammer tre hekse.

"Når skal vi tre ses på ny, i regn, ved lyn, under tordensky?" gnækker den første.

"Efter oprørslarm og brag, efter sejr og nederlag!" vrisser den anden.

"Førend sol går ned i dag!" råber den tredje.

"I dag, i dag, på heden her. Skal vi skæbnen møde der!" skriger de tre i kor.

"Jeg kommer, Gråmis!"

"Hør, Tudse kalder!"

"Smukt er stygt, og stygt er smukt!"

*Dybt i mørket på sin store borg sidder den skotske konge. Han er er angst og ræd for fjenders komme. Oprør, tronranere og onde væsner ønsker magten højere end han. Han har landsforvist sin ældste søn, og sidder nu ensom tilbage med sin tavse dronning. Den yngste søn er i krig, men er på vej tilbage. Hans kone venter ængsteligt på nyt fra fronten. Et fjernt oprør er endelig slået ned. Med hjem bringer prinsen en ny fjende. En krigsherre, der nok i den sorteste stund forsvarede fanen, men kongen ved, at han begærer tronen i allerdybest sit sorte hjerte.*

"Hør, tiden er inde," råber den ene heks.

"Kongemagten er til strid," hvisker den anden.

"Kun én, kun én, kan kronen bære," skriger den tredje.

"Lad striden stå, lad blodet flyde!" brøler de i kor.

En tragedie sat på skotske hede. Et kongespil og et personligt magtopgør. Et dystert drama frit efter Shakespeares store tragedier.



# Kongemord

• Introduktion til spillederen

• Persongalleri

# Indledning

Vi er i Skotland engang i mytisk tid. På sin kongeborg sidder den gamle konge, der er syg af frygt for, at nogle vil rane ham tronen. Han bliver mere og mere indelukket og grusom, efterhånden som forrædere og tronranere viser sig overalt i hans vanvittige sind. Han ser sammensværgelser overalt, og selv ikke hans egen familie stoler han på længere.

Kongens vanvid har landsforvist den ældste søn. Kongen mistroede ham og var overbevist om, at han ville myrde sin egen far for at erobre kronen før tid. Sønnen blev sendt bort og undgik kun akkurat en dødsdom. Han blev i stedet dømt til aldrig at betræde Skotlands jord igen. Den yngste søn overtog herefter rollen som kronprins og arving, og han giftede sig sågar med sin forviste brors forlovede.

Ved scenariet start vender den yngste søn tilbage til borgen efter han har medvirket til at slå et oprør ned i den fjerne ende af landet. Krigen var kort, men brutal, og alle hjemvendte har ar på både krop og sjæl. Med sig har sønnen en krigshelt og than fra et fjernt len. Hvad ingen ved er, at denne than i virkeligheden er kongens ældste søn i forklædning. Han er vendt hjem efter ti år for at gøre op med faderens vanvid og kræve sin retmæssige trone.

På sidelinien står to kvinder, der på hver sin vis kan påvirke tragediens gang.

Dronningen er vis og kan se sin husbands galskab. Hun står splittet i valget mellem trofasthed for sin mand og sit brændende ønske om at redde kongeriget fra kaos og borgerkrig. Men dronningen har forrådt sin konge for at sikre rigets fremtid. Hun har sendt et brev til den landsforviste søn og tryglet ham om at vende hjem - kun han kan genoprette orden i det uendelige kaos, der præger kongens borg.

Den anden kvinde er gift med den yngste søn, der nu er kronprins. Hun var oprindeligt forlovet med den ældste prins, men ved hans landsforvisning blev forlovelsen ophævet, og hun stod til at vælge sig en ny mand. Hun havde ikke andet valg, end at gifte sig med hans bror - trods hans ondskab og hendes enorme frygt og foragt for ham. På overfladen er hun tro mod sin ægtemand, men bag facaden gemmer hun et sind, der falder mere og mere fra hinanden i vrede og sygelig frustration.

*Kongemord* er en klassisk tragedie sat i et Shakespeare-inspireret univers med konger, intriger og magtens fordærv. Hovedtemaet drejer sig om magt, begær og den afmagt, magten skaber - når først du har den vil du gøre alt for at holde fast i den. Men også kærlighed og anerkendelse er et vigtigt tema - både i form af familiens bånd og i den altoverskyggende kærlighed mellem to elskende, der står i valget mellem fornuft og at lade sig rive med.

Settingen er et mytisk Skotland engang i middelalderen, hvor de storladne hedelandskaber kun sjældent brydes af bebyggelser og sorte

## Than

Ordet than er et gammelt ord for stormand eller kriger. I Skotland er det på scenariets tid en betegnelse for en lensherre eller jarl.

borge på forrevne bakketoppe. Den trøstesløse natur er øde og rå og befolkes kun af vilde dyr og frygtede skabninger som hekse, genfærd og vandringsmænd.

Det meste af scenariet finder sted på den store, sorte kongeborg, der med sine kolde sale og mikroskopiske vinduer danner en klaustrofobisk ramme om tragediens gang.

Scenariet er et karakterdrevet drama, hvor den enkeltes handlinger konstant bringer den endelige tragedie tættere på. Alle handler efter deres bedste overbevisning, men den lykkelige slutning er ikke mulig. Der er kun én vej, og det er mod det forfærdelige endeligt.

Tragediens drivkraft ligger primært i spilpersonernes motivationer og mål. Men for at hjælpe historien på rette vej baserer scenariet sig også på nogle enkle regler og virkemidler, der fordrer tragediens dramaturgi. Således kan de enkelte spillere for eksempel bringe forskellige objekter i spil, der bringer historien nærmere afgrunden - f.eks. et tørklæde, der fordrer forviklinger og naturligt kommer til at sende historien mod sit tragiske endeligt. Dertil kommer, at spillerne kan bede om monologer og andre teatraliske gimmicks, der sætter fokus på det teatraliske udtryk og den fælles oplevelse.

*Kongemord* tager sit udgangspunkt ved afslutningen af en krig. Den yngste kongesøn Faing, der er tronarving, vender hjem fra slagmarken sammen med helten Sir Duncan. Duncan er i virkeligheden den tidligere kronprins Cawley i forklædning, hvad ingen naturligtvis ved.

Selve scenariet starter med krigernes hjemkomst. Et stort gæstebud sætter rammen om scenariets første akt, hvor der festes og fejres til ære for de heltmodige krigere, der kæmpede i krig.

Ved gæstebuddet sætter kongen et voldsomt eksempel for den tilrejsende Duncan. Kongen frygter ham og for at vise, hvad der sker ved forrædere, ofrer kongen sin nærmeste rådgiver McMullan. Rådgiveren bliver anklaget for forræderi, og kongen eksekverer sin straf midt i gæstebuddets fest.

Herefter er grundstammen til tragedien lagt. McMullan er far til den triste Isobel, der engang var forlovet med sin store kærlighed Cawley. Cawley er vendt hjem i forklædning og vil måske vise sig for flere af tragediens hovedpersoner. Kongen frygter samtidig forræderiet overalt, mens Faing, tronarvingen, begærer både Isobel og magten. Og endelig står dronningen i skyggerne for at bruge sin rænkespillende evner til at sætte rammen om en blodig udvikling og sit forsøg på at påvirke den skotske fremtid.

Det hele er krydret med fortællinger om skæbnen og overnaturlige væsner i form af hekse og genfærd.

*Kongemord* er som rollespilsfortælling delt i fem akter, der følger den klassiske dramaturgi for tragedien. Det er korte akter, der hver bringer historien tættere og tættere på den uundgåelige tragiske slutning. I hver akt bringer jeg forslag til scener og begivenheder, der vil være oplagte at bruge, men i sidste ende, er det dig og spillerne, der bestemmer historiens præcise forløb. Inddrag gerne spillerne meget, og brug gerne deres inputs til at føre historien i den retning, de ønsker. Husk blot på, at *Kongemord* er en tragedie, og at spillerne ikke kan "vinde" - også selvom scenariet på overfladen er ganske beslægtet med det klassiske intrigescenarie.

## Om inspirationen

*Kongemord* er forsøg på at ramme den særlige stemning og stil, der karakteriserer Shakespeares store kongetragedier. Jeg har forsøgt at skabe en intrige, der i mesterens ånd både er simpel og kompleks på samme tid. Jeg tænker i magtens fordærv, kærlighedens forblændelse og i simple forviklinger, der sender historien mod sin endelige tragedie.

Især tre af Shakespeares store tragedier har inspireret til dette scenarie.

*MacBeth*: Historien om feltherren MacBeth, der grundet sit magtbegær bliver overtalt af sin kone Lady MacBeth til at myrde den skotske konge og selv sætte sig på tronen. Især er det settingen, stemningen og brugen af hekse, der kommer direkte fra *The Scottish Play*.

*Hamlet*: Verdenshistoriens mest berømte teaterstykke om prinsen Hamlet, hvis far bliver myrdet af sin egen bror, som herefter sætter sig på tronen. Om Hamlet, der spiller gal og drager til England, og efter lang tids tøven endelig vender hjem for at konfrontere den ugerning, der er blevet begået mod det danske rige. *Something's rotten in the state of Denmark*. Det er især historien om den landsforviste søn, der vender hjem, som er inspireret af denne mesterlige tragedie.

*Othello*: Fortællingen om maureren Othello, der bliver forledt af den onde løjtnant Iago, som i sit spil for magten planter et tørklæde hos Othellos kone Desdemona. Othello tror dermed, at Desdemona er utro med Iago og i desperation dræber han først Desdemona, siden Iagos kone, og endelig sig selv. Iago slipper med livet i behold, men føres bort til tortur. Det er især historien om tørklædet som drivende kraft i forviklingen og tragedien, som er hentet fra *Othello*.



# Persongalleriet

## Tragediens kerne

Hovedpersonerne er det naturlige centrum i enhver tragedie, og her er Kongemord ingen undtagelse. Hele dramaet udspiller sig mellem de fem spilpersoner, og de omkringstående bipersoner er blot tilskuere og brikker i den tragedie, hovedpersonernes konflikt fører med sig. Spilpersonerne er tragediens absolutte drivkraft, og i relationen mellem disse gemmer sig hele fundamentet for historiens udvikling. Der følger med andre ord ikke udefrakommende plot med til dette scenarie. Alt afhænger af, hvordan spillerne griber deres karakterer an.

Herunder introducerer jeg de fem spilpersoner, der udgør scenariets hovedpersoner, hvorefter der følger en kort introduktion til de få væsentlige bipersoner.

## Kong Cameron I af Skotland

Den vanvittige konge

Kongen af Skotland er vanvittig og magtsyg. For mange år siden tilranede han sig selv magten ved en ondsindet plan, og han har siden rystet af frygt for, at nogen skulle gøre ham kunsten efter. Som årene er gået, har han buret sig selv mere og mere inde i sin sorte borg, hvorfra han styrer landet med en hård og brutal hånd. Alle mistanker bliver til blodige handlinger, og alle oprørstanker slår han ned med overlegen styrke og hurtig proces.

Kongens vanvid flød for alvor over den nat for ti år siden, hvor han landsforviste sin ældste søn Cawley. Kongen vågnede op fra et rystende mareridt, hvor Cawley sad på tronen og hånedes sin egen far og lillebror - med et blodigt sværd og mord på samvittigheden. Da kongen vågnede, fandt han en kniv boret ind i sin pude, og kongen var ikke i tvivl om den sorte sammenhæng. Det var den kniv, kongen selv havde brugt til at myrde sin egen far med og siden foræret til Cawley.

Kongen var rede til øjeblikkeligt at lade Cawley henrette for sit forræderi. Isobel fik ham dog med skrigende desperation kølet ned i sin kogende vrede, og i stedet blev Cawley landsforvist med øjeblikkelig virkning. Han nåede hverken at pakke sine ting eller sige farvel til sin forlovede.

I de ti år, der er gået siden den skæbnesvangre nat, er kongens vanvid kun blevet sortere og sortere. Han burer sig mere og mere inde i sin tronsal, kun omgivet af sin nærmeste familie og sin trofaste rådgiver McMullan - en mand som kongen nu også er begyndt at frygte og planlægger at ofre for at skræmme andre potentielle fjender.

Ved scenariets start sidder kongen i sin tronsal og venter på, at Faing, den yngste søn, vender hjem fra krig i et fjernt len sammen med krigsherren Duncan, der har kæmpet modigt og bravt i tronens forsvar. Kongen er lykkelig for sejren, men er overbevist om, at Duncan har onde planer om at rane sig magten og tronen, mens kongefamilien fejrer den storslåede sejr.

## Kniven i puden

Hvem, der placerede den forræderiske kniv i kongens pude, vides ikke. Faktisk ved jeg det heller ikke som forfatter, men måske kommer det frem i løbet af spillet.



# Cawley

Den landsforviste søn, der er på vej tilbage

Cawley er den ældste søn af kongen. Inden den mørke landsforvisning var han en lovende kronprins, der udviste store evner som kriger og skakspiller - ting kongen satte stor pris på. Han var forlovet med den smukke Isobel - datter af kongens mest betroede rådgiver McMullan - og generelt var der intet at udsætte på hans potentiale som kongens efterfølger.

Men på trods af evnerne var Cawley aldrig selv tilfreds. Han havde ingen reelle ønsker om at besidde kongemagten og overtage sin fars trone. Cawley var i virkeligheden indesluttet og forvirret og forstod aldrig selv sine store evner. Selv foretrak han stilhed og rolige stunder med Isobel og bøger - ikke skak og krigslege, hvor god han end var til dem.

Cawley var naturligvis overrumplet af det ondsindede komplot for ti år siden. Han sov sin rolige søvn, da kongens klinge vækkede ham. Ved hans side stod broren Faing og den rasende konge med kniven i hånden. Kongen havde haft en frygtelig drøm og var vågnet ved, at kniven sad boret ind i hans pude.

Cawley forstod aldrig komplottets karakter eller hvem, der havde forrådt ham. Han flygtede over hals og hoved fra Skotland med ulve og vandringsmænd i hælene. Han skreg sin desperation ud, var syg af længsel efter Isobel, men blev indelukket og ligeglad efterhånden som årene gik. I ti år har han strejft rundt på kontinentet og slog sig ned som gæst hos den danske konge. Herfra har han apatisk fulgt livet omkring sig fuld af ligegyldighed og anger over sit manglede mod til at kræve sin ret og vende hjem til sit fædreland.

Først for nylig har Cawley fundet styrken til at konfrontere fortidens forfærdelige ugering. Han modtog et brev fra sin mor, der inderligt bad ham vende hjem, for han var den eneste, der kunne redde kongeriget ud af mørket.

Cawley tog sig selv i nakken og drog tilbage til Skotland, hvor han gik i land på en fjern kyst i lenet Fife. Siden landgangen har han givet sig ud for at være lensmanden Duncan og har kæmpet bravt på kongens side i kampen mod en forræderisk oprørshær.

Oprøret er nu nedkæmpet, og i Duncans skikkelse er Cawley blevet udråbt som krigshelt af sin egen bror. Faing bringer Cawley med tilbage til kongens slot, hvor ingen ved, hvem der virkelig gemmer sig bag den stolte krigers forklædning.

Cawley ved endnu ikke, hvordan han skal gribe kongens vanvid an, og hvordan han skal gøre uret ret igen. Men mon ikke, han bliver tvunget til handling, når han ser sin faders galskab, sin fortabte forlovede og sin brors uduelige gerning som kronprins?

# Aila

Dronningen der trækker i trådene bag tæppet

Aila er den eftertænksomme og kølige dronning. På overfladen er hun tilbageholdende og stolt, men i virkeligheden gør hun sit bedste for at regere landet uden om kongens galskab. Det er dronningen, der holder sammen på riget og sørger for, at tingene ikke løber fuldstændig over af vanviddets galde, mens kongen fører blodig krig og forfølger sine indbildte fjender.



Dronning Aila spiller sine kort med omhu og flytter sine brikker forsigtigt. Hun kan synes kynisk og følelseskold, men bag sine stålsatte blik er hendes sjæl i brand. Hun er fanget i en konflikt mellem kærlighed, angst og trofasthed til både sin mand og sit rige. Hun respekterer kongen, men hans vanvid har tvunget hende ud i svære valg.

For at redde riget og familien har hun forrådt sin mand ved at sende bud efter Cawley. Hun har indset, at galskaben har så hårdt fat i kongen, at intet kan redde ham. Samtidig ved hun, at Faing aldrig vil blive en værdig konge. Han er for svag, indelukket og uduelig. Kun Cawleys hjemkomst kan skabe nok omstyrtning i den mørke borg, til at tiderne kan forandres og en lysere morgen gry.

Ailas plan er endnu ikke færdiglagt. Hun har tænkt de første træk frem, men ved endnu ikke, hvordan spillet vil udvikle sig. Hun ved, at hun må ofre brikker, men hvor mange og hvor vigtige kan end ikke hendes kalkulerende sind regne ud. Måske vil hun selv ende på tronen. Måske vil Cawley. Og måske vil hele slægten og riget gå til grunde i opgøret med kongens vanvid.

## Faing

Den yngste kongesøn og konge in spe

Faing er den yngste kongesøn, der nu er tronarving. Han har altid stået i skyggen af sin ældre bror, der trods sin manglende vilje altid var bedst til tingene og fik alt forærende. Faing har siden sin spædeste barndom været plaget af jalousi og vrede overfor sin ældre bror, og mange dystre ideer og planer har naget i hans sind.

Ingen ved, om det i virkeligheden var Faing, der stod bag det ondsindede komplet, der for ti år siden fik Cawley landsforvist. Men nogen plantede kniven i kongens hovedpude og brugte heksekraft til at give kongen onde drømme.

Modsat hvad de fleste ville tro, drømte Faing aldrig om at være konge eller om at erobre sædet som kronprins fra sin bror. Det var udelukkende broderjalousi og en vanvittig kærlighedsbesættelse af Isobel - kvinden som Cawley var forlovet med. Faing kunne ikke udholde det rædselsfulde syn af disse to lykkelige skæbners kærlighed, og han måtte for alt i verden ødelægge det for selv at kunne erobre Isobel til sin ægteseng.

Faings begærlige ønsker blev til virkelighed langt over forventning. Cawley blev landsforvist, og Isobel tog i stedet Faing til husbond. Han var lykkelig og har aldrig indset, at Isobel ikke elsker ham, og at hun kun har ægtet ham ud af medlidenhed og pligt for sin far, McMullan.

Nu sidder Faing som arving til Skotlands trone og er gift med den kvinde, han sygeligt elsker over alt andet. Selvom hans plan egentlig ikke var at erobre tronen, bekommer hans rolle som kronprins ham vel. I sin egen opfattelse er Faing en dygtig prins, der skal blive en stor konge, men i virkeligheden er han ikke andet end en brutal kriger og feltherre. Han besidder ikke det overblik og de diplomatiske evner, der skal til for at lede et rige. I stedet er han følelsesladet, doven og leder efter lette udveje overalt. Kun i krigens kunst kan Faing leve op til kongens høje krav.

Ved scenariets start har Faing alt det, han ønsker sig, og derfra kan det kun gå nedad. Faing vil som udgangspunkt gøre alt for at bevare sin position og rolle som kronprins. Han må dog nok erkende, at tingene

langsomt smuldrer omkring ham, efterhånden som konflikterne bryder ud, og sandhedens time står for døren. Men der hersker nok ingen tvivl om, at han vil gøre alt, hvad der står i sin magt for at beholde de ting, han har ranet til sig.



## Isobel

Den fortabte hustru, der kan vise sit uforudsigelige værd

Isobel er kvinden, der engang var lykkelig, men nu er fanget i et fornuftsægteskab med en mand, hun ikke elsker, og med sin store kærlighed forvist til fjerne egne. Hun er datter af kongens tro rådgiver McMullan, og det har altid stået klart, at hun skulle blive en del af kongens slægt.

Allerede som lille blussede kærligheden til Cawley op, og som ganske unge blev de forlovede, og hun blev udråbt som den kommende dronning. Men ingen lykke varer som bekendt ved, og skæbnens onde spil ville, at hun skulle blive skilt fra sin elskede. Cawley blev landsforvist, og for at undgå vanære havde Isobel intet andet valg end at gifte sig med Faing.

Tragedien stoppede ikke der for Isobel, for kort efter Cawleys dramatiske afrejse opdagede hun, at hun bar hans barn. Hun skulle snart giftes med Faing og kunne ikke føde et uægte, vanæret barn fra landsforvist mand. På selve sin bryllupsnat opsøgte hun hedens hekse. De skulle hjælpe hende til, at det aldrig ville blive opdaget, at barnet i virkeligheden var Cawleys.

Man skal dog aldrig lege med djævelske kræfter, og heksenens ondskab fordrejede Isobels ønske. Med sorte kræfter fjernede de livet fra hendes mave. Næste nat vågnede hun i sengen indsmurt i blod og med en misdannet klump af et dødt foster. Ingen opdagede barnets herkomst, men siden har angsten og onde drømme hjemsøgt hendes forbandede sind.

Isobels ugering står stadig klart hver eneste dag, for skæbnen vil, at hun endnu ikke har kunnet skænke Faing en arving. Hun har flere gange følt livet i sin mave, men hver gang er det gået galt, og efter nogle måneders graviditet har hun født et dødt og misdannet barn.

Den manglende arving har sat sine spor i Isobels liv. Hun frygter mere og mere at blive gravid, og hun trækker sig længere og længere væk fra Faing af frygt for hans vrede og jalousi. Han bebrejder hende den manglende arving, og hun er også selv ved at blive vanvittig.

Isobel har det godt med de lange perioder, hvor Faing er bortrejst i krigens tjeneste. I disse perioder kan hun slappe af og ikke tænke på det enorme pres og sin store skam. Men nu er Faing på vej hjem, og samtidig er det frygtelige sket igen: Isobel er igen med barn, og hun frygter, at heksenens forbandelse igen rammer. Hun står nu fanget i valget mellem, om hun skal afsløre det for at købe sig en tid uden pres, eller om hun skal tie i frygt for, at alting går som det plejer.

Ved scenariet start er Isobel sat i rollen som værtinde for det gæstebud, der skal fejre den store sejr over oprørerne. Hun må holde hovedet koldt og spille sit spil, mens hun må afgøre, om hendes voksende mave skal afsløres for Faing og resten af borgen.

Hun er ved at gå til i sin håbløse situation og ønsker det ene øjeblik at dræbe Faing og kongen, og det andet at dræbe sig selv.

# Bipersoner

## McMullan

McMullan er kongens mest betroede og trofaste rådgiver. Han er far til Isobel, hvis ægteskab med Faing har skabt en klar alliance langt ind i kongens rækker.

McMullan er bange for kongen. Han kan se vanviddet, men tør ikke sige sin konge imod. Han vælger sine ord med omhu for ikke at ende som endnu et offer for kongens galskab. Men det er for sent nu. McMullan har snydt sin konge i skak - ikke ved selv at vinde, men ved at lade kongen vinde. Kongen har set det, og han ved at noget ondt stikker under.

McMullan er uskyldig i al anden forræderi end snyd i spil, men alligevel må han ofres i første akt. Han skal være den syndebuk, som kongen bruger til at skræmme den tilrejsende Sir Duncan.

Men alt er ikke tabt for den gamle rådgiver, for måske vender hans genfærd tilbage i løbet af tredje akt for at konfrontere kongen og sætte yderligere gang i tragedien.

## Hofnarren

Kongens hofnar siger de ting, som ingen andre tør sige. Og fordi han er hofnar, lykkes det for ham.

Narren kan du bruge som en kommentar til både kongens galskab og den almindelige situation på kongens borg. Han underholder under det store gæstebud i første akt og laver måske sjov med både kongen og de tilrejsende. Kan også blive sat til at lave sjov med den uskyldige forræder McMullan.

Narren er både provokerende og ydmyg på samme tid.

## Lensfolk og soldater

Under kongens gæstebud er der en større mængde lensfolk og soldater til stede i den sorte borg. Nogle hører til på borgen, mens andre er en del af Faings følge. Lensherrerne har ikke egentlige funktioner i historien, men kan bruges, hvis du pludselig mangler en udefrakommende person. De bærer navne som McCordle, McAllan, McDowney og McCallum.

## Tjenestefolk

Der er et utal af tjenestefolk til stede på borgen, og de kan bruges til mangt et gøremål. De kan levere underholdning, servicere eller sågar lytte ved dørene. Det er folk som kammerpiger, kammerherrer, væbnere og ammer. De bærer ikke relevante navne, men er kendt i kraft af deres funktion.



## Heksene

Ude på den barske hede holder tre hekse til. De er skæbnesøstre, der kan se ind i fremtiden. De kan bringe varsler, kaste død og brygge hemmelige drikke. De er små, krumbøjede og taler i tunger.

Heksene er farlige, men også dragende. Det fører aldrig gode ting med sig at få hjælp af de tre søstre. Deres pris er høj, og skæbnen spiller altid den fristede et ondsindet puds.


De tre hekse bærer navnene Navnløs, Tudse og Gråmis. De er kendt som heksene, hedens kællinger og de tre skæbnesøstre. De står både udenfor historien som alvidende fortællere, men optræder også direkte i fortællingen, idet de enkelte hovedpersoner kan søge deres hjælp.

## Den gamle konges genfærd

Den gamle konge blev fejlt myrdet af sin egen søn (den nuværende konge) i nattens sorte mørke. Det var en mægtigt ugerning, og regnskabet er aldrig gjort op over den skyldige.

Måske vender kongen tilbage i form af et genfærd i løbet af scenariet. Om det taler til kongen eller blot stirrer anklagende på ham, er op til dig som spiller. Men faktum er, at kun kongen kan se sin gamle fars genfærd, der vender tilbage for at stille sin søn til regnskab for sit magtbegær.

Måske peger genfærdet endda på den kniv, der myrdede ham, og siden blev brugt i komplotet mod Cawley - en kniv, som Isobel har på sig ved scenariets start.





# Kongemord

Om at spille og spillede en tragedie

Regler og virkemidler





# Om at spille Kongemord

Helt grundlæggende er Kongemord et intrigescenarie. Scenariet udgøres af en flok spilpersoner, som hver har sine personlige mål, der ikke forenelige med alle de andres. Men modsat det traditionelle intrigescenarie er det ikke meningen, at nogen af spilpersonerne i Kongemord skal "vinde". Vi har at gøre med en tragedie, og den ender ikke godt for nogen. Alles handlinger - hvor rigtige de end synes - fører et skridt på vejen mod den endegyldige katastrofe.

Samtidig er Kongemord også et scenarie, der prøver at ramme stemningen og tonen fra Shakespeares store kongetragedier. Derfor er det vigtigt, at scenariet får et skær af at være teatralisk, og at rollespillet til en vis grad kommer til at ligne teatrets udtryksform.

For at hjælpe både dig og spillerne vil jeg i det følgende gennemgå en række virkemidler, der hjælper tragedien på vej og giver mulighed for teatralisk rollespil.

## At spille en tragedie

Det er yderst vigtigt for dette scenaries succes, at spillerne er klar over, at de spiller med i en tragedie. De skal som spillere hele tiden være bevidste om, at spilpersonernes handlinger fører frem mod den endelige tragedie, og at de sammen skal skabe en tragisk fortælling. Det hjælper med andre ord ikke, at nogen spiller for at "vinde", eller at de så at sige "spiller med lukkede kort". Scenariet er et fælles drama, hvor den samlede historie står højere end de enkelte dele.

Gør det klart for spillerne, at de selvfølgelig skal spille karaktererne efter deres egen indre logik, men at de også skal være bevidste om den samlede historie. De må meget gerne spille med forholdsvis åbne kort, så resten af spillerne kan agere og spidse tragedien til ud fra de hemmeligheder, de andre personer gemmer på.



# Tragediens dramaturgi

*Kongemord* består af fem akter, der på den ene side indeholder nogle konkrete begivenheder, men på den anden side også har klare formål i forhold til at drive historien fremad mod katastrofen.

De fem akter er karakteriseret således:

**1. Eksposition.** I dette første akt præsenteres scenariets hovedpersoner og univers, mens den ulmende konflikt antydes. Faing vender tilbage til kongeborgen med sit følge og introducerer krigshelten Duncan for kongen ved det store gæstebud. Som en åbning til den kommende tragedie afsiger kongen en dom over sin rådgiver McMullan - for derved at vise overfor den tilrejsende, hvad der sker ved forrædere.

**2. Komplikation.** Efter kongens dom over McMullan strammer tingene til. Kongen har vist sit vanvid, mens hans rådgiver enten er død eller i fangehullet. Isobel er sikkert fortørnet over sin fars skæbne, og måske kommer barnet i hendes mave frem i lyset. Både Faing og Cawley må handle, og måske bliver det blodige tørklæde bragt i spil. Hermed kan den falske nyhed om Cawleys død komplicere tingene yderligere.

**3. Konfrontation.** Denne akt er scenariets midterstykke, hvor historien når sit vigtige vendepunkt, hvorfra tragedien er uundgåelig. Konflikter bryder åbenlyst ud, og der må opstå direkte konfrontationer. Måske er det her, Cawley første gang viser nogle af de andre personer, hvem han i virkeligheden er. Eller måske kommer det frem, at det er dronningen, der sendt tørklædet til Cawley. Generelt opstår der i denne akt yderligere forviklinger samt tanker om hævn og blod, som gør tragedien umulig at undgå.

**4. Desperation.** Skæbnen synes besejlet. Alle konflikter er introduceret, og nu kan historien kun gå i én uundgåelig retning. Cawleys identitet er kendt af flere hovedpersoner, samtidig med at de forrige akters forviklinger og handlinger gør tanker om hævn og mord uundgåelige. Det er i denne akt, at de forskellige hovedpersoner skal beslutte sig for, hvordan de vil handle. Både beslutsomhed og tvivl hører hjemme her.

**5. Resolution.** Denne sidste akt er scenariets store klimaks, hvor tragedien når sit højdepunkt. Konfrontationer må nødvendigvis finde sted mellem f.eks. Cawley, kongen og Faing. Dronningen må handle og måske tage sin straf, og Isobel skal enten selv forsøge mordets udvej eller se sin kærlighed falde sammen i elendighed. Historien ender sandsynligvis med, at de fleste af spilpersonerne slår hinanden eller sig selv ihjel. De, der overlever, går ingen lykkelig fremtid i møde.

# Det teatraliske rollespil

Selvom rollespillet i *Kongemord* skal ligne et teaterstykke, er det dog vigtigt at huske, at det ikke er et teaterstykke. Det er først og fremmest rollespil. Således er det væsentligt, at spillerne får indflydelse på handlingen, og at deres valg påvirker tragediens udvikling.

For at få den rette stemning frem er det god idé, hvis både du og spillerne er bevidste om en række teatraliske stiltræk, I kan bruge til at farve rollespillet med. Disse vil jeg gennemgå herunder.

## Tidens og stedets enhed

I det *Kongemord* er et teaterinspireret rollespil, foregår handlingen nu-og-her. Scenariet benytter sig af et klassisk dramatisk element i form af tidens og stedets enhed. Det vil sige, at scenariet er centreret omkring et kort tidsrum på en enkel, afgrænset location i form af borgen og den nærliggende hede. Du kan med andre ord ikke pludselig sætte en scene i en anden ende af Skotland eller sige, at der er gået flere måneder. Du må naturligvis gerne lade natten gå uden hændelser eller klippe en scene, men store spring i tid eller handlingsrum er ikke tilladt.

## Ingen flashbacks

Hver scene i scenariet foregår i realtid. Det vil sige, at du ikke kan lave store tidsspring og andre moderne fortælleknep. Du kan heller ikke lave flashbacks og traditionelle fortællescener, hvor du beder en spiller om at fortælle, hvad der skete den forræderiske nat for ti år siden.

I stedet har spillerne naturligvis muligheden for at kommentere fortiden igennem både dialoger og monologer (se nedenfor). For eksempel kan en spiller pludselig træde lidt til side, og begynde at reflektere over sin fortid. Husk, at sådanne enetaler altid foregår in-character. Det er karakteren, der taler til det imaginære publikum, og ikke spilleren, som taler til de andre spillere.

## Undgå beskrivelser i tredje person

Karakterer i en tragedie er karakteriseret gennem deres handlinger og deres ord - ikke af hvordan de ser ud, eller hvordan de går. For at få denne følelse frem i rollespillet, er det vigtigt, at spillerne holder de ydre beskrivelser af personerne til et minimum.

I stedet for at spilleren siger: "*Jeg drager mit sværd og går frem mod Cawley*", kan han i stedet sige: "*Du, min søn, har forrådt mig med én gang, og skal aldrig gøre det igen. Du er vendt hjem til min borg, trods min klare straf. Jeg drager hermed mit sværd, for at du nu må se, at jeg en mand af mit ord. Tag din straf som en mand. Lad dig falde på knæ, så min klinge let kan lade dit hoved skille fra din usle krop.*"

I dette eksempel bruger spilleren sin karakters ord til at beskrive sine handlinger, og dermed opstår følelsen af en storladet teatralisk stemning.

Spillerne kan naturligvis ikke fuldstændig undgå at lave traditionelle beskrivelser. De vil nødvendigvis skulle sige, når de kommer ind eller ud af en scene, eller hvis de gør noget særligt. Men hold så vidt muligt disse beskrivelser til et absolut minimum.

## Undgå lange beskrivelser

Som spilleleder bør du så vidt muligt undgå at lave alt for lange beskrivelser af borgen og de forskellige locations. Lav i stedet en kort introduktion, hvor du måske fortæller at natten har sænket sig, og en enkel fakkel lyser op i tronsalen. Lad i stedet spillerne være meddigttere igennem deres replikker som beskrevet ovenfor.

På Shakespeares tid brugte man ikke mange kulisser i teatret, men brugte i stedet karakterernes ord til at beskrive omgivelserne. Det er en af grundene til, at Shakespeares skuespil er så ordrige og fyldt med poetiske beskrivelser. Karakterernes ord blev sat i stedet for fyldige kulisser.

Et eksempel fra *McBeth*:

*“Duncan: En smuk Beliggenhed har denne borg! Hvor fredfyldt luften smiger sig, så let og mildt, om vore sanser. Banquo: Somrens gæst, den kirkeglade soale, viser klart ved at den gerne bygger rede her, at himlens ånde dufter lifligt mildt. På hver udbygning, frise, pille, hjørne har denne fugl jo hængt sin rede op, som vugge for sin yngel. Jeg har mærket, at der hvor den helst holder til og yngler er luften mild.”*

Ovenstående viser, hvordan ordene sætter den ramme, som kulisserne ikke gør - og samtidig virker denne lyse og lette beskrivelse af kongens borg som en fantastisk kontrast til det mørke, historien kort efter rammes ind i. Faktisk indtræder hovedskurken i historien lige efter denne replik i form af Lady McBeth.

## Monologer og asides

Et vigtigt element i det klassiske drama er monologer og aside-kommentarer. Pludselig træder personen lidt frem på scenen og begynder at fortælle om sine tanker, erfaringer eller opfattelse af den konkrete situation. De andre personer på scenen kan naturligvis ikke høre dette, og ordene er direkte henvendt til publikum. Sådanne enetaler fungerer som eksposition, hvormed man videregiver vigtig information til publikum.

*Monologer* er lange enetaler, hvor en person udtrykker sin tvivl, fortid eller kommende handlinger. I dette scenarie er monologer gode til at vise, hvordan de enkelte karakterer træffer deres afgørende beslutninger.

For eksempel vil det være oplagt med en monolog, når Isobel får nyheden om Cawleys (falske) død serveret. Her kan hun gå lidt frem foran de andre spillere og fortvivlet fortælle om sin kærlighed til ham, og at hun nu intet har tilbage at leve for. Hun vil typisk diskutere frem og tilbage med sig selv; om hun skal tage sit eget liv eller om hun skal hævne sig på Sir Duncan, der har slået Cawley ihjel.

Et andet eksempel kan være, at dronningen i en monolog fortæller om sin forræderiske gerning, da hun sendte bud efter Cawley - at hun nu har fejlet, idet hans hjemkomst ikke har bragt nye tider, men blot har bragt ham døden i stedet.

Hvis en spiller vil have en monolog, er det en god idé, at han gør opmærksom på det. Hermed undgår han, at de andre spillere bryder ind.

*Aside-kommentarer* er små kommentarer, der fungerer på samme måde som monologer. Det er små bemærkninger, der beskriver personens indre tilstand. Modsat monologerne er asides korte og kan leveres midt i en dialog. Samtidig virker asides direkte kommenterende til den enkelte scene.

Et eksempel på en aside-kommentar kan være følgende:

Faing og dronningen er midt i en samtale, og Faing kan fornemme hendes dobbeltspil. Pludselig kigger han bort og siger: *“Hvorfor taler min mor og dronning med dobbelt tunge? Hvad er det for vilje, der gemmer sig bag hendes askegrå ydre? Bærer hun forræderens mærke i sit hjerte, eller er det blot mit eget vanvid, der nu vil lægge beslag på min sjæl?”*

Du kan eventuelt aftale med dine spillere, at de giver et lille tegn eller siger *“aside”*, hvis de ønsker at komme men en kort kommentar henvendt til *“publikum”*.

Som nævnt ovenfor er monologer og aside-kommentarer vigtige til at videregive information om fortiden og karakterernes indre. Især fordi spillerne ikke har lov til at beskrive deres personer i tredjeperson mere end højst nødvendigt. Samtidig er det gode værktøjer for den enkelte spiller til at lægge op til de andre spillere. Igennem aside-kommentarer kan en spiller f.eks. prøve at trække en scene i en bestemt retning uden direkte at afbryde scenen og diskutere den off-game.

## Faste locations

For at styrke det dramatiske spil og følelsen af teater kan du også indsnævre det område, scenariet foregår i. Du kan eksempelvis vælge at lade en hel akt udspille sig på én enkel location som f.eks. tronsalen.

Således skal al rollespil foregå i tronsalen, og begivenheder udenfor må derfor på en eller anden måde introduceres derinde. Det kan være ved, at en person kommer ind og taler om, hvad der sker udenfor.

Eller som det skete til en af scenariets spilstests: Cawley var (i sin forklædning) blevet sendt ned på heden for at skyde pile efter nogle skræppende ravne, der irriterede kongen. Da spilleren ikke selv kunne udspille scenen (tronsalen var den eneste tilladte location) var det kongen, der fortalte, hvad der skete. Han kunne igennem salens skydeskår betragte Cawleys bueskydning og derved fortælle de andre spillere om det. Hermed improviserede spilleren en løsning frem, der gav et langt mere interessant resultat, end hvis scenen på heden var blevet spillet traditionelt.

Det er i høj grad op til dig og dine spillere, hvor faste du vil lade de enkelte locations være. Det kan give interessante udfordringer at tvinge handlingen til at udspille sig i bestemte rum, men især hen mod slutningen kan det være svært - især hvis spillerne gerne vil lave mange intriger og en-til-en-scener.



## Dramatisk ironi

Når publikum ved mere end karaktererne på scenen kaldes det dramatisk ironi. Dette er et klassisk træk i både tragedien og komedien til at skabe enten spænding eller morskab. Også i dette scenarie kan dramatisk ironi bruges med stort held. Ved at lade spillerne vide mere om historien end deres karakterer kan de have et større overblik over historien og dermed lettere arbejde mod tragediens endeligt.

Faktisk er det yderst vigtigt, at spillerne ved mere end deres karakterer. Dermed kan spillerne time deres spil, så der opstår forviklinger, intense situationer og pludselige misforståelser. Det kan være ved at en spiller ved, at Sir Duncan ikke har slået Cawley ihjel, men stadig lader sin spilperson tro det. Dermed kan spilleren vælge at lade sin person hævne Cawleys død og derved slå Cawley selv ihjel i sin forklædning.

## Sprogbrug

Det er naturligvis meget op til dig og spillerne, hvor meget I vil forsøge at efterligne sproget i Shakespeares dramaer. Det er næsten umuligt at spille scenariet på vers og i florumvundne sætninger, men det giver en fantastisk stemning, hvis spillerne tænker i metaforer og prøver at tale i et sprog, der lugter af tragedie og gamle dage.

Der er forskel på, hvor dygtige spillere er til at bruge sproget, og det kan nemt være pinligt og tungt, hvis det bliver for meget. Vurder selv, hvor meget dine spillere kan klare, og hvor store krav du vil stille til dem.

# Regler og spilteknik

For at underbygge de rollespilmæssige træk, det ovenstående lægger op til, og for at hjælpe spillerne med at drive tragedien fremad, benytter Kongemord sig af nogle enkle regler og spiltekniske elementer. Det er ikke regler i traditionel system-forstand, men nærmere fortælle tekniske retningslinier, der skal hjælpe spillerne med at skabe godt og genretro rollespil.

## Evner og skæbnetræk

Hver spilperson har en række særlige kendetegn, som består af mål, skæbnetræk, evner og svagheder. Disse er ikke klassiske normative værdier, og de kan derfor ikke tolkes entydigt, men er i stedet rollespilmæssige stikord. De skal hjælpe spillerne til at få overblik over deres rolle i scenariet, men kan også være til gavn på et højere plan - f.eks. til afgøre, hvem der vinder en sværdduel eller om en handling lykkes.

### Mål

Hver karakter har flere mål. Det er deres vilje at gå efter disse mål, og de tror på dem - også selvom skæbnen måske har bestemt, at det ikke kan lykkes.

### Skæbnetræk

Skæbnetrækkene er negative forudbestemte kendetegn, som en person ikke kan ændre på. De kan nemt stå i direkte modstrid med personens mål. For eksempel har Isobel som mål at genforene sin kærlighed med Cawley, men samtidig siger hendes skæbnetræk, at hun aldrig kan få sin vilje på sigt. Hermed kan dette mål aldrig opnås, hvilket giver garanti for en tragisk slutning på hendes historie.

## Spilpersonernes evner og skæbnetræk

Se det vedlagte ark for overblik over spilpersonernes evner og skæbnetræk.

### Evner

Evnerne er positive egenskaber, som den enkelte karakter besidder.

Det kan være svært at vurdere to evner overfor hinanden, og derfor er fortolkningen op til dig. For eksempel er Cawley *en dygtigt sværdekæmper*, mens Faing *kan svinge sit sværd bedre end andre*. Her er spørgsmålet selvfølgelig: Hvem af dem vil vinde en duel? Svaret er op til dig og spillerne, og hvordan I vil have historien til at forløbe.

En meget vigtigt evne at huske, er Cawleys evne til aldrig at blive genkendt i sin forklædning. Det vil sige, at han først bliver opdaget, når han selv synes det skal ske. Dronningen besidder dog evnen til at se igennem folk, og måske kan denne evne også se bag om forklædningen. Vurderingen er igen op til dig og spillerne.

### Svagheder

Udover evner har spilpersonerne også svagheder. Det er negative kendetegn, der skal hjælpe spillerne med at spille deres roller. Svaghederne er vagt formuleret og er derfor mest ment som roll-spilstips. De er modsat skæbnetrækkene ikke så langsigtede, men kan påvirke situationen nu og her.



## Objekter skal introduceres

For at en genstand kan få væsentlig indflydelse på historiens forløb skal den være introduceret på forhånd. Det vil sige, at kongen ikke kan bruge sit sværd til at dræbe sin søn med, medmindre han tidligere i scenariet har brugt eller omtalt det.

Dermed undgår du, at et mord eksempelvis bliver udført med en tilfældig køkkenkniv, men i stedet med vigtige genstande, som spillerne har et forhold til. Det giver et langt mere teatralisk og episk skær, hvis et mord bliver begået med enten kongens sværd eller den forræderiske daggert, der sad i kongens pude for ti år siden.

Med vigtige genstande mener jeg ikke kun våben som sværd og daggert, men også andre væsentlige objekter som tørklæder, breve og lignende. Det er ting, der påvirker dramaet ved at blive introduceret. For eksempel er tørklædet vigtigt i historien, idet det både er et symbol på moderens forræderi og Cawleys falske død. Tørklædet er allerede varslet i flere af spilpersonsbeskrivelserne, og dermed er der fra starten lagt op til, at dette skal få indflydelse på tragediens udvikling.

Som en naturlig følge af denne regel, er det også væsentligt, at introducerede objekter bliver brugt til noget i historien senere. Hvis en spiller præsenterer en gift, skal den selvfølgelig også bruges senere. Eller hvis Cawley sværger hævn ved sin faders sværd er det naturligvis også dette våben, han skal bruge til at få sin hævn med.

## Væsentlige objekter ved scenariets start

Ved scenariets start er der allerede introduceret et par objekter i beskrivelserne af spilpersonerne.

*Dronningens brev:* Dronningen har forrådt sin konge ved at sende et brev til den landsforviste Cawley. Dette brev bærer Cawley stadig på sig, selvom han er forklædt som Sir Duncan. Hvad der præcis står i brevet er op til dig og spillerne.

*Tørklædet:* Som bevis på brevet ægthed vedlagde dronningen et tørklæde til sit brev. Dette blev oprindeligt vævet som et symbol på Cawleys og Isobels kærlighed, men er nu meget mere end det. Cawley har smurt det ind i den ægte Sir Duncans blod for at bevise sin egen død.

*Cawleys daggert:* Den daggert, der for ti år siden sad boret ind i kongens pude, er nu i Isobels varetægt. Daggerten var oprindeligt kongens egen, og han brugte den til at myrde sin egen far med. Siden forærede han den til Cawley inden forræderiet. Daggerten bærer naturligvis et mærke, så alle kan genkende den som det forræderiske våben.

*Kongens sværd:* Kongens sværd er stort og tungt, og har allerede truet den tro rådgiver McMullan.

*Skakspillet:* En gennemgribende metafor i flere af karaktererne er skakspil. Men dette gamle spil optræder også helt konkret i scenariet, idet der i tronsalen er et tungt skakbræt med udskårne brikker til. Et spil, der snarligt koster McMullan livet.



## Brug af bipersoner

Bipersoner kan ikke direkte påvirke tragedien. De kan f.eks. ikke slå spilpersoner ihjel eller på anden måde gribe ind i handlingen. Bipersoner er udelukkende hjælpemidler til at få historien til at køre, og kan kun indirekte få indflydelse.

De handler ikke på egen hånd, men kun ved at blive sat til det. Det kan være, at en tjener bliver sat til at lytte ved døren eller skaffe et bestemt våben. Og samtidig kan en tjenestepige ikke slå kongen ihjel, med mindre hun bliver direkte beordret til at hælde gift i hans vin.

Ligesom objekter skal også bipersoner introduceres for at få indflydelse på handlingen.

Både du og spillerne kan introducere bipersoner til en scene. Det er op til dig, om du selv vil spille

dem, eller om spillerne vil tage sig af også at spille bipersoner. Ved at lade spillerne lege med opnår du, at de er ekstra opmærksomme på den overordnede historie, og at de kan bruge bipersonerne til at udfolde tragedien på deres måde. Det er for eksempel ikke uvæsentligt, at spillerne spiller hek-sene. Disse kan spå og give varsler, og det er markant sjovere, spillerne selv leverer disse. Dermed bliver det spillerne selv, der forudser tragediens videre gang; og ikke dig.

Vær dog opmærksom på, at bipersoner også kan være et nyttigt værktøj for dig til at påvirke scenariet.

## Heksene på heden

De tre hekse ude på heden er en slags skæbnesøstre, der både kommenterer og forudsiger tragedien. De står både udenfor historien som alvidende fortællere (som koret i den græske tragedie) og inde i den, idet de giver råd, trylledrikke og lignende.

Heksene er djævelske skabninger, der er uberegnelige og farlige at have med at gøre. Opsøger man dem, koster det dyrt. At få hjælp af heksene svarer til at sælge sin sjæl - det hjælper på et konkret problem, men gør blot tingene værre efterhånden.

### *Kan lave forudsigelser og varsler*

De tre hekse kan se ind i fremtiden. Ikke klart og præcist, men i vage spådomme og tågede formuleringer. I scenariets prolog giver de f.eks. et varsel om, hvad der vil ske i løbet scenariet, uden at det står helt klart, hvad der præcist kommer til at ske. Heksene fungerer som katalysator for historien. Igennem deres varsler får tragedien en retning, som spillerne kan bevæge sig imod.

Udover at give varsler i prologen kan heksene også give varsler på bestilling. Hvis en person vælger at opsøge heksene, kan de sagtens fortælle om, hvad der vil ske. Igen er det ikke i klare formuleringer, men i tågede vers, som kun indirekte kan forstås. Heksenes varsler indeholder også altid en dobbeltthed, der kan betyde flere ting. For eksempel kan de sige til kongen: "Du vil dø for tronarvingens klinge." Et varsel, der nok er ganske klart, men også indeholder en dobbelttydighed, for hvem er egentlig tronarvingen?



### *Kan opfylde ønsker og være til hjælp*

Et oplagt grund til at opsøge heksene er naturligvis, at de kan hjælpe med deres trolddom. De kan lave gift og andre trylledrikke. De kan fortælle om andre karakterers tanker. Og de kan generelt være behjælpelig på mange forskellige måder.

Dog kan heksene ikke gøre noget direkte. De kan f.eks. ikke slå nogen ihjel eller trylle ting om med et fingerknips. Deres magi ser altid "naturlig" ud, og resultatet synes altid at have naturlig forklaring. Det kan f.eks. være, at nogen ønsker at Sir Duncan ikke kan forlade borgen, hvorefter hans hest findes død næste morgen - eller at nedfaldende sten brækker hans knogler, så han ikke kan gå. Ofte synes heksenes hjælp ikke at have nogen direkte effekt, men kan pludselig resultere i natlige mareridt og klarsyn eller ved pludselig abort af et uønsket barn.

### *Alt har sin pris*

At få hjælp af de tre hekse har sin sorte pris. Det koster dyrt at opsøge skæbnens søstre, og det fører aldrig gode ting med sig på sigt. Ofte vil heksens forlange en direkte betaling for deres hjælp. De skal altid have noget til gengæld, som f.eks. et ufødt barn eller en persons egne øjne. Betalingen skal altid være svær at give og kræve et afsavn hos den, der skal have hjælp.

Udover den direkte pris har heksenes hjælp også altid langsigtede konsekvenser. Isobel har eksempelvis opsøgt heksene for at ingen skulle opdage, at hun bar Cawleys barn. Prisen blev høj; hun aborterede kort efter og har siden ikke kunne få et barn - det samme er sket for hende flere gange siden, og hun hver gang født et blodigt, misdannet foster.





# Kongemord

Drejebog

# Drejebog

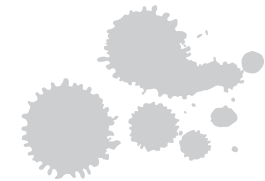
I det følgende vil jeg beskrive scenariets forløb. Jeg introducerer enkelte scener og begivenheder, men det er i sagens natur umuligt at forudse, hvordan tragedien præcist kommer til at udspille sig.

Selve dramaet skabes i høj grad af spillerne og forholdet mellem spilpersonerne. Du sætter rammerne, men lad spillerne fylde den ud. Det er deres historie og dem, der i sidste ende har ansvaret for, at denne tragedie bliver mindeværdig, frygtelig og ikke til at bære.

Scenariet er delt op i fem akter, der hver bringer historien videre. I hver akt foreslår jeg enkelte forløb og scener, men ellers er det konkrete indhold op til dig og dine spillere. Jeg bringer desuden en række konkrete eksempler på scener fra mine spiltests, hvilket mest af alt skal ses som inspiration.

Udover de fem akter består scenariet også af en prolog og en epilog samt et kort intermezzo. I disse kommenterer de tre hekse tragediens udvikling og bringer varsler for, hvordan historien senere vil udspille sig.

Husk i øvrigt, at de fem akter er hjælpemidler til at få tragedien til at forløbe. Det er ikke fast definerede størrelser, der pinedød skal følges til punkt og prikke. Flere af akterne kommer sikkert til at overlappe hinanden, og det f.eks. svært at sige, hvornår tredje akt slutter, og hvornår fjerde akt begynder.



# Prolog

Hvor heksene varsler tragediens komme.

Ude på den forrevne hede står de tre hekse. Navnløs, Tudse og Gråmis. De gnækker, hopper og danser. De kan se blod, krig og død. De kan se kongemagtens fald. De kan se gæstebud og brodermord.

Start med at introducere heden og heksene. Måske vil du lade en af spillerne om at gøre det. Måske kan du lade kongen tale om de tre søstre på heden. Om kællingerne, tre knolde høje, der taler i tvedelte tunger. Om de skæbnesøstre, der forfører selv konger og skaber mord og krig.

Lad spillerne spille de tre hekse - eller måske kun to af dem, mens du selv spiller den tredje, for at sætte en tone og komme i gang. Sæt stemningen af dyster hede og messende hekse, der bringer deres varsel.

Få spillerne til at tale i tågede metaforer. Lad dem komme med et varsel om det, der skal ske. Lad dem gerne tale om kongesønnen, der vender hjem. Eller om den skæbne, dronningens forræderi vil skabe.

Hvis de ikke selv kommer op med noget, kan du hjælpe dem. Måske igen ved selv at spille den ene af heksene.

Brug scenen til at varsle tragedien og spillestilen for spillerne. Brug den til at skabe en følelse af skæbnens tyngde og den uundgåelige katastrofe. Og brug den for at introducere heksene til senere brug.

## Eksempel fra spiltet

Under spiltet fik kongen til opgave at introducere heksene og sætte stemningen. Spilleren talte i monologform direkte til de tre hekse.

“I, der gemmer jer på heden. I kællinger, tre knolde høje, der taler med vinden. I, der varsler skæbnen og tager jeres pris ...”

Herefter spillede jeg selv den ene heks, Navnløs, men de to kvindelige spillere tog sig af Gråmis og Tudse.

# Første akt - Eksposition

Hvor personerne introduceres, kongens vanvid antydes og mørket viser sit første glimt.

Faing vender hjem fra den blodige krig. Med sig bringer han krigshelten Sir Duncan, som han ikke ved, er Cawley i forklædning. I stedet tror Faing, at Duncan har slået Cawley ihjel. På borgen venter kongen med et stort gæstebud. Han skal vise sin taknemmelighed til Faing og den tilrejsende krigshelt, men i virkeligheden vil han vise Duncan, hvad der sker med folk, der stræber efter tronen. Under gæstebuddet vil kongen finde en undskyldning for at konfrontere sin rådgiver McMullan og idømme ham en passende straf - mest af alt som advarsel til Sir Duncan.

I første akt er det vigtigste at få introduceret karaktererne i historien og antydet den bagvedliggende konflikt. Kongens vanvid og ubarmhertighed skal ved aktens slutning være tydelig, samtidig med, at spillerne har spillet sig varme og sat en stemning.

Måske kommer det endda også frem, at Cawley er død ved Duncans klinge.

Første akt udgøres af gæstebudet og finder sandsynligvis kun sted i tronsalen. Sørg for, at alle spilpersonerne får sagt noget, og at de bliver introduceret i spillet.

## Åbning

Du kan åbne selve scenariet med to scener, der introducerer henholdsvis de tilrejsende og de ventende på slottet.

Faing og Cawley står på en bakkekam, og kan se kongens sorte borg i horisonten. Lad dem tale om deres sidste del af rejsen. Om at Faing endelig skal vende hjem til sin konge og sin hustru. Men også om, at Duncan skal modtage kongens hyldest. At Faing er ham evigt taknemmelig.

I mellemtiden venter kongen på sin trone. Han er anspændt og er fanget i både forventning og frygt. Skakspillet ligger spredt ud over tronsalen, mens dronningen står i skyggerne og betragter kongen. Isobel kommer ind, og kongen spørger måske til, om alt er klar til gæstebuddet. Om hun glæder sig til sin mands hjemkomst. Måske bliver hendes manglende arving også nævnt.

## Ankomst

Faing, Duncan og deres følge ankommer til borgen, hvor kongen modtager dem i tronsalen. Her er plads til høflig hyldest, taknemmelige fraser og gensynsscener. Måske er der plads til enkelte monologer, hvor Cawley filosofierer over at se sin elskede Isobel igen; at han endnu ikke kan vise sit sande ansigt for hende; og at det knuger hans sjæl at se hende gift med Faing.

Det kan også være dronningen, der er bekymret over, at Cawley ikke er vendt tilbage på trods af hendes brev. Eller Faing, der hylder sin hustrus skønhed.

## Gæstebud

Under gæstebuddet er der plads til krigshistorier og morsom underholdning. Kongens mænd sidder planket ved langborde, mens vildt og vin bringes ind. Ved bordets ende sidder kongen med sin dronning; flankeret af McMullan på den ene side og Faing på den anden. Isobel sidder ved Faings side overfor Sir Duncan (Cawley).

Når maden er spist, og morskaben for alvor begynder at brede sig, vil kongen pludselig gribe til handling og afsige sin dom over McMullan. Det er naturligvis op til spilleren, hvad straffen skal være, men det er vigtigt, at den er både brutal og uretfærdig. Døden er den mest oplagte løsning, men også indespærring i fangekælderens eller flugt ud på heden er en mulighed.

McMullans straf skal naturligvis præsentere kongens galskab samtidig med, at den sætter gang i konflikterne. Hvordan reagerer Isobel f.eks. på, at hendes far udsættes for en uretfærdig straf? Hvordan reagerer dronningen? Og hvad med Cawley i sin forklædning?

## Afslutning

Lad første akt slutte med gæstebudets afslutning. Måske vælger kongen at gå til ro. Eller måske fortrækker de deltagende til andre gemakker og kamre.

## McMullans straf i spiltesten

Under den ene spiltest lod kongen McMullan smide sine klæder og i stedet iføre sig hofnarrens. Således udråbte han hofnarren til rådgiver, mens McMullan blev sat til at underholde. Kongens ord lød, at så længe McMullan var i narrens klæder, ville der intet ske ham. Men så snart han trådte ud af dem, ville klingen straks frarøve McMullan sit hoved. McMullan valgte til sidst at smide narrens klæder, og et splitsekund senere var han et hoved kortere.

Kongen valgte dog at betragte McMullan som stadig levende og satte hovedet på en stol foran skakbordet. Herefter havde kongen flere samtaler med det afhuggede hoved, mens han færdiggjorde sit skakspil med det som modstander.



# Anden akt - Komplikation

Hvor konflikten strammer til, og ting antydes. Hvor Cawleys falske død kommer frem, og han måske viser sit sande ansigt for de udvalgte få.

Kongen har afsagt sin dom over McMullan. Den tilrejsende than har nu set, hvad der sker med forrædere og tronranere. Isobel er sikkert oprørt over sin fars endeligt, og Cawley er uden tvivl i vildrede over, om han skal give sig til kende - og overfor hvem? Måske bliver det blodige tørklæde sat i spil og dermed nyheden om Cawleys død. Men dermed også ideen om, at nogen må have sendt dette tørklæde til den landsforviste kongesøn - og at der derfor må være en forræder på borgen.

Det vigtigste i anden akt er, at konflikten bliver mere kompliceret. At der opstår forviklinger, misforståelser og heftige følelser i form af tanker om hævn og mord. Der skal ikke være direkte konfrontationer i anden akt, men i stedet skal spændingen bygges op, samtidig med at tragedien begynder at tegne sine konturer.

Der er intet fast forløb i denne akt. Til gengæld gennemgår jeg herunder nogle af de mest sandsynlige hændelser og en enkelt mulig scene.

## En jagt

Som en mulig åbning på anden akt kan du bruge en jagt på heden. Kongen vil måske gerne se den fremmede sir Duncan an og inviterer ham derfor på en ulve- eller bukkejagt. Her kan Duncan få lov at vise sit værd som bueskytte, mens Faing forgæves kæmper for kongens opmærksomhed. Dermed åbner du også for, at kvinderne hjemme på borgen kan få lidt tid alene, og måske venter de med dystre overraskelser, når jagtselskabet vender tilbage. Samtidig er der mulighed for at lade nogle af jagtens deltagere møde de tre hekse - og måske endda blive fristet af deres lokkende tilbud.

## Jagten i spilstesten

Under den ene spilstest havde kongen besluttet sig for ikke at forlade tronsalen. Han ville dog stadig på jagt, så han sendte Sir Duncan på heden for at skaffe et prægtigt dyr, som han kunne tage med hjem til borgen. Duncan tog ud på heden, hvor han mødte hekserne, der tilbød ham den prægtigste kronhjort på hele heden.

Kort efter kom Duncan tilbage til borgen, hvor han bandt hjorten i gården. Her kunne kongen skyde sit bytte fra et vindue i tronsalen. En ynkelig, men meget symbolsk måde at nedlægge et stykke vildt på.

## Tørklædet

Hvis ikke tørklædet er blevet introduceret i første akt, er det vigtigt, at det bliver det i denne. Tørklædet repræsenterer både Cawleys falske død og dronningens forræderi. For at komplicere konflikten mest muligt, er det væsentligt, at det bliver bragt i spil forholdsvis tidligt. Nyheden om Cawleys død kan både sætte gang i glæde og overstadighed hos Faing og kongen. Men også desperation og sorg hos både Isobel og dronningen. Derudover kan selve tørklædets tilstedeværelse sætte gang i tanker om, hvem der mon har sendt det - og det kan være katalysator for følelsesladede monologer.

Når tørklædet bliver introduceret, kan du eventuelt pirke til de andre spillere ved at antyde det mærkelige i, at dette tørklæde skulle befinde sig på Cawley. Tørklædet var ellers så vidt vides i Isobels varetægt.

## Cawley vil vise sit ansigt

Måske vil Cawley allerede her tidligt i historien forsøge at skaffe sig allierede ved at vise, hvem der virkelig gemmer sig bag Sir Duncans klæder. Han vil sandsynligvis enten vise sig for dronningen eller sin elskede Isobel for derved at berolige dem.

Det skal dog ikke være nemt for Cawley at komme frem med sandheden - i hvert fald ikke på nuværende tidspunkt. Det er bedst for dramaet, at hans identitet er skjult så længe som muligt, og derfor bør du give ham stor modstand, hvis han prøver at afsløre sig selv. Det kan være, at der hele tiden kommer forhindringer i vejen i form af forstyrrende tjenestefolk; eller at Isobel nægter at tale med den mand, hun tror har slået sin elskede ihjel.

Husk, at nyheden om Cawleys død kan sætte gang i frygtelige planer hos både dronningen og Isobel - og i denne akt er det netop forviklinger og sorg, der skal bære historien fremad.

## Isobels mulige handlinger

Isobel er trængt op i en følelsesmæssig krog. Kongen har netop afsagt dom over hendes far. Hun er gravid, og hun ved, at det kun er et spørgsmål om tid, før hun mister barnet igen. Og endelig vil nyheden om Cawleys død få hendes verden til at ramle helt sammen.

Isobel er med andre ord trængt fra alle sider, alt imens hun skal kæmpe for at bevare facaden. Det er sandsynligvis kun et spørgsmål om tid, før hun samler sine nerver og prøver at gøre noget overilet; mod enten kongen, Faing eller sågar Sir Duncan.

Måske vil Isobel skabe en alliance med dronningen, som er den eneste, hun rigtigt stoler på. Eller måske vil hun opsøge Sir Duncan for at tale i vrede til den mand, hun tror, har myrdet hendes elskede.

## Faings begær og jalousi

Faing har glædet sig til sin hjemkomst, men den er nok ikke faldet helt ud, som han har ønsket det. Kongen har sikkert mere travlt med at være på vagt overfor Sir Duncan end være taknemmelig på sin søn. Samtidig gør Isobel sikkert alt, hvad hun kan, for at holde sig væk fra Faings begærlige blik.

Faing ønsker at gøre noget. Det kan være, at han vil tvinge sig adgang til Isobels seng for at kræve sin ret som hendes ægtemand. Eller måske vælger han også at vogte på Sir Duncan. Eller måske kan det endda være, at han begynder at stræbe efter tronen, nu da stabiliteten for en stund er rykket, og opmærksomheden er rettet mod en fremmed tilrejsende.

## Dronningens rænkespil

Dronningen er pludselig sat mat og må finde en udvej. Hendes plan ser ud til at være mislykket. Cawley er ikke vendt hjem, men er i stedet dræbt på kysten ved Fife. Hun er presset, for måske aner nogen uråd om, at det er hende, der har sendt tørklædet til Cawley. Og samtidig kan hun se sin konge blive mere og mere vanvittig. McMullans endeligt er kun begyndelsen, og mørket kommer tættere og tættere på.

Dronning Aila har flere muligheder, men er i sin natur uforudsigelig. Måske vil hun stadig holde sig i baggrunden, mens hun vurderer spillet lidt endnu. Måske vil hun se ind i folk, forstå deres planer og handlemønstre. Eller måske bliver hun endda rigtig kynisk og bruger sin viden om Isobels graviditet til at flytte fokus over på hende for en stund.

Ailas handlinger er svære at forudse, men sørg for, at hun overvejer sine træk og måske også laver et enkelt - hvad enten det er gennemtænkt eller ej.

## Overgang til tredje akt

Anden akt har sin slutning, når konflikterne efterhånden er blevet sat op, og det hele begynder at stramme til. Der har endnu ikke været direkte konfrontationer, men under overfladen lurer had, jalousi og tanker om mord. Forviklingerne står tydeligt malet i luften, mens gæsterne sætter sig til bordet for at indtage endnu en banket i tredje akt.





# Intermezzo

Hvor heksene for en kort stund kommenterer tragediens gang og måske kommer med endnu et varsel.

Indhyllet i røg og mosekonebryg står de tre hekse igen på heden. De er måske glade. Eller måske er de bange. De kan høre fjerne ulvehyl og ravnens skrig.

Dette lille intermezzo er en kommentar til den historie, der udspiller sig på borgen. Spil heksene på samme måde som i prologen. De kommenterer begivenhederne, den tilrejsende krigsherre og måske Isobels ufødte barn.

Heksene vurderer situationen og taler i florumvundne tunger. De forholder begivenhederne til deres varsel i prologen og sætter måske nye varsler.

Hvis nogle af hovedpersonerne har været på heden og talt med heksene, kommenterer de naturligvis også det. De taler om deres pris; om ønsket og om hvordan alting nok skal blive både godt og stygt.

# Tredje akt - Konfrontation

Hvor konflikterne bryder ud i lys lue, og hvor direkte konfrontationer baner vejen for den uundgåelige tragedie. Hvor endnu et gæstebud står for døren, og hvor et genfærd taler ondt til den gale konge.

I tredje akt når historien det vendepunkt, hvorfra tragedien er den eneste udvej. I slutningen af denne akt er der ikke længere nogen vej tilbage. De underliggende konflikter er brudt ud i lys lue, mens hævn, had og desperation præger hovedpersonernes tanker.

I løbet af tredje akt skal de forskellige konflikter, der blev bygget op i anden akt, resultere i direkte konfrontationer mellem hovedpersonerne. Det kan være, at Faing vil afkræve sin mor, dronningen, en forklaring om tørklædet, eller at Isobel stiller sig op foran Faing og forbander ham langt væk. Og endelig er det i denne akt, at Cawley bliver nødt til at give sig til kende overfor en eller flere af de andre personer.

Tredje akt starter med endnu en banket og gæstebud. Der er endnu engang dømt vildt og vin, men under festlighederne træder et genfærd ind for at konfrontere kongen med hans tidligere ugeringer. Herfra venter flere konfrontationer, mens kongens vanvid tager til. Hvordan det hele kommer til at forløbe, er desværre næsten umuligt at forudse.

## Et genfærd og et gæstebud

Det er igen blevet aften, og endnu et gæstebud venter. Som aftenen før sidder lensherrer og stormænd bænket ved det enorme langbord. Vildt fra jagten syder over ilden, mens vin bæres ind i store mængder.

Kongen er sikkert munter. Han har taget livet af McMullan og sat sit eksempel for Sir Duncan. Han har været på jagt og set, hvad krigsherren dur til. Men han er også bange, og kan fornemme, at noget er i gærde. At der bag facaden smedes rænker og planlægges forræderi. At skyggerne forsøger at række ud efter ham overalt.

Midt under bankettens lystighed sker der pludselig uhyggelige ting. Ilden blusser op og dør derefter hen. Vinduer og porte klapper, mens kulden trænger sig ind overalt. Torden rumler ude på heden.

Tronsalens port slår op, og ind kommer et genfærd, som kun kongen kan se. Hvis McMullan er død, er det hans spøgelse - ellers er det den gamle konge, som Kong Cameron myrdede for mange år siden.

Genfærdet går ind i salen og sætter sig på sin vante plads. Siger intet. Begynder blot at spise med og ser ellers anklagende på kongen på tronen.

Scenen med genfærdet er naturligvis en symbolsk scene til at vise kongens vanvid og sorte samvittighed. Genfærdet varsler de konfrontationer, der præger denne tredje akt, samtidig med at det kan gøre kongen endnu mere vanvittig og paranoid.

Hvordan kongen reagerer er ikke til at sige. Måske bliver han syg af angst. Måske angrer han. Eller måske lader han som ingenting eller opfordrer spøgelse til at parti skak.

Husk, at det kun er kongen, der kan se dette genfærd. De andre hovedpersoner kan blot se måbende til, mens kongen taler i sit vanvid til en død person. Og samtidig kommer kongen sikkert til at afsløre ting om sin sorte fortid, han ikke ønskede.

## At vise eller ikke vise sit ansigt

Hvordan denne dramatiske tredje akt forløber, afhænger i høj grad af Cawleys handlinger. Det er oplagt, at han snart vil vise sit sande jeg til enten dronningen eller Isobel. Dermed kan han få allierede, men måske har han svært ved at gøre det. Måske er han ved at give op i stedet. Måske tror han, at alt er tabt.

Afslører Cawley sig selv, ændrer det naturligvis en del af konflikten. Pludselig skal der spilles dobbeltspil, mens han planlægger de næste skridt. Vil Cawley virkelig turde konfrontere kongen og påtage sig sin skæbne, eller vil han blot forsøge at genfinde sin kærlighed med Isobel?

Venter Cawley med sin afsløring, strammer det hele endnu mere til, og han må i Sir Duncans skikkelse stilles til ansvar for sit drab på Cawley. Måske vil Isobel myrde ham, men i det dramatiske øjeblik inden drabet smider han måske sin forklædning. Eller måske beslutter Isobel og dronningen i fællesskab, at de vil forgive den tilrejsende Sir Duncan, mens han sover.

## Andre konfrontationer

Der er også andre mulige konfrontationer i anden akt. Faing, der måske vil trygle sin kone om kærlighed. Eller dronningen, som måske tager en højlydt diskussion med sin konge - en diskussion, der nødvendigvis må ende med splid og raseri hos kongen.

Mere komplicerede forviklinger og konfrontationer kan f.eks. være, at Faing tiltvinger sig adgang til Isobels seng, hvorefter Cawley i hemmelighed ser dem sammen. Han misforstår måske situationen og tror, at de virkelig elsker hin-anden. Her er der lagt op til fuldendt desperation og vanvittig frustration, som kan kaste Cawley ud i meget dystre planer.

Modsat kan det også være, at Cawley har vist sit sande jeg for Isobel, og at de derfor genfinder deres kærlighed. Dette ser Faing måske og indser endelig, at Isobel aldrig vil elske ham. Herfra er der ikke langt fra nederlag til tanker om hævn og mord.

## Overgang til fjerde akt

Det er svært at sige præcist, hvornår tredje akt slutter, og hvornår fjerde akt begynder. Temaet i tredje akt er konfrontationer, mens det i femte er desperation. Således skal tredje akts konfrontationer føre til desperation senere. Det vigtigste er dog, at tragedien synes uundgåelig ved udgangen af tredje akt. Flere af hovedpersonerne er så følelsesmæssigt desperate efter diverse konfrontationer, at de kun kan søge en vej mod hævn, drab og tragedie. Der må stadig gerne være forviklinger og misforståelser, men desperation skal være den primære følelse ved tredje akts afslutning.



# Fjerde akt - Desperation

Hvor forviklinger og konflikter er så udspændte, at tragedien er den eneste udvej. Og hvor desperation og vanvid baner vejen for historiens mørke klimaks.

Cawleys identitet er sandsynligvis kendt af flere personer nu. Kærlighedshistorierne er forviklede og med mørke misforståelser. Droningen ved, at hun må handle med drastiske midler. Og kongen er sikkert mere angst end nogensinde og overvejer, hvordan han skal slippe af med både Faing og Sir Duncan.

Efter de åbne konfrontationer i forrige akt, er der i denne fjerde akt plads til desperation og dystre overvejelser om hævn og mord. Der er ikke plads til de store, åbne konfrontationer eller dramatiske scener i denne akt. Her er i stedet plads til monologer, rænkespil og til at forfølge de mål, som karaktererne efterhånden har opbygget.

Alle konflikter er nu præsenteret, og der må helst ikke opstå nye konflikter eller forviklinger i denne akt. I stedet er det væsentligt, at de enkelte karakterer forholder sig til de ting, der er sket i den foregående akt. Det kan f.eks. være, at Faing har set Isobel sammen med Sir Duncan, og han nu overvejer, hvad han skal gøre. Eller at Isobel endelig beslutter sig for, at hun vil dræbe Faing med sin daggert.

Tvivel og overvejelser hører hjemme i denne akt. Det er nu, de store monologer skal komme, og hvor hævnen bliver en oplagt udvej. Ligeledes er det heksenes store akt, hvor flere af hovedpersonerne sandsynligvis opsøger hedens mørke skæbnesøstre.

Det er i denne desperationens akt, at de enkelte spilpersoner skal beslutte sig for, hvordan de vil søge den endelige konfrontation i sidste akt. For eksempel kan det være, at Isobel beslutter sig for at myrde Faing. Eller at Cawley endelig beslutter sig for, at han først må konfrontere sin bror i åben kamp og derefter sin far. Husk dog på, at disse højdramatiske konfrontationer først finder sted i sidste akt.

Der er uendeligt mange muligheder for scener, monologer og udviklinger i denne akt. Derfor er det også umuligt at præsentere de mest sandsynlige - også af fare for blot at gentage det, der står i de forrige akter. Sørg blot for, at alle spilpersoner får plads og viser deres desperation og overvejelser. Giv plads til monologer, samtaler og endelige beslutninger, inden det store klimaks indtræffer i femte akt.

# Femte akt - Resolution

Hvor hævnens time er inde. Hvor sværd må klinge og blodet flyde. Hvor brødre må bekæmpe brødre, fædre bekæmpe sønner og hvor gammel kærlighed ikke længere kan redde historien fra den endelige tragedie.

Tragedien er uundgåelig, og det er tid for de endelige konfrontationer. Det er nu, kongen må se sin ældste søn i øjnene. Det er nu, Faing må forstå, at han aldrig skal være en god konge, eller elskes af Isobel. Det er nu, dronningen må indse, at hun ikke kan redde sit kongerige. Og det er nu, skæbnen viser sit onde spil, og mørket lukker sig endeligt over fortællingen.

Efter desperation og beslutninger i fjerde akt, er det nu tid for, at trådene skal samles og det sidste opgør skal stå. Opgøret kan komme på mange forskellige måder, og den ene begivenhed kan føre den næste med sig. Optimalt set skaber en enkelt handling en lavineeffekt, hvor det ene fejltrin fører over i det næste.

Igen er det umuligt at forudse, hvordan denne akt vil forløbe. I stedet for at foreslå et utal forskellige scener, vil jeg bringe et konkret eksempel på, hvad der kunne ske i klimakset. Herefter gennemgår jeg kort, hvad der sker, hvis de forskellige personer overlever klimakset.

Husk dog på, at selvom en eller flere personer overlever tragedien, så har de ikke "vundet". De står derimod i en situation, der er langt værre, end før scenariet startede. Håbløshed og vanvid er endnu større nu.

## Eksempel på forløb af klimakset

Faing opsøger Isobel, men ser hende sammen med Duncan, som han endelig har indset er Cawley i forklædning. De ligger under et tæppe, og Faing tager fejl af, hvem der er hvem. Han stikker sin kniv i den, han tror er Cawley, men opdager for sent, at det er Isobel, han har dolket. I desperation vakler han ud af kammeret, mens Cawley vågner og ser sin elskede død ved sin side. Han bliver fortvivlet og ønsker hævn, og vælter ned i tronsalen for at finde Faing, der står ved sin faders side.

Her er der så lagt op til sværdkamp mellem de to sønner og deres konge. Dronningen ser måske fortvivlet til eller prøver at gribe ind og hjælpe Cawley. Kongen ser hendes handling og tøver ikke med at straffe hende.

Der er forvirring og slåskamp, men historien ender med, at kun Cawley er i live. Overalt omkring ham er der død, og skæbnen har sat sin vilje. Han er nu den eneste arving til den skotske trone.

Hans kærlighed ligger død under tæppet og hans desperation større end nogensinde. Alligevel kan Cawley kun gøre én ting; nemlig at acceptere sin skæbne og sætte sig på tronen. Skæbnen har udset ham som konge, og det kan han intet gøre for at ændre.

Tragedien er fuldendt, og varslet er blevet til virkelighed.

## Endnu en banket - en mulig åbningsscene

Hvis du gerne vil bruge gentagelser i scenariet, kan du åbne femte akt med endnu en banket. På trods af vanvid og desperation kalder kongen for tredje gang til gæstebud i tronsalen. Her er dømt galskab og dekadence, alt imens klimakset udspiller sig. Vildt og vin bliver sølet til i blod og voldsom tragedie.

## Mulige afslutninger

### *Kongen*

Hvis kongen sidder tilbage på sin trone, er tragedien fuldendt. Hans vanvid har kastet blod og død over riget, og nu sidder han ensom tilbage uden arving eller dronning. Man kan sige, at han på en måde har "vundet", men kun for en kort stund. Nye tronranere vil vise sig, og det vil ikke vare længe, inden kongens ultimative fjende indhenter ham i form af døden. Herefter står Skotland uden konge, og en blodig krig venter mellem de mange stridende lensherrer.

### *Dronningen*

Dronningen kan aldrig selv få magten (jf. hendes skæbnetræk), og sidder hun alene tilbage er tragedien også fuldendt. Hendes plan for at redde riget har i stedet kostet kongemagten. Skotland står uden regent, og det vil ikke vare længe, inden kaos, krig og blod vil herske. En blodig borgerkrig venter lige om hjørnet, mens dronningen sidder handlingslammet tilbage.

### *Cawley*

En oplagt slutning er, at Cawley overvinder både sin far og bror. Som sådan ligner det en lykkelig slutning, men husk, at sådan kan det naturligvis ikke være. Cawley må ikke få Isobel, og han ønsker samtidig ikke tronen. En tragisk slutning vil da være, at Cawley bliver nødt til at betræde tronen, mens hans elskede er død. Han må påtage sig den skæbne, som hans fødsel som kongesøn har pålagt ham.

En anden mulighed er, at Cawley nægter at acceptere sin skæbne, og til sidst vakler ud på heden uden nogen fremtid. Han går blot apatisk mellem bakkerne, mens mørket langsomt sænker sig over det kongeløse Skotland.

### *Isobel*

Isobel er dømt til aldrig at blive lykkelig, og derfor kan hendes historie naturligvis ikke ende godt. Hun kan aldrig få sin Cawley, og det mest oplagte er, at hun dør på den ene eller anden måde. Enten fordi Faing myrder hende i jalousi, eller ved at hun i desperation til sidst tager sit eget liv.

Husk i øvrigt, at runde af på historien om hendes graviditet. Er det kommet frem? Vil hun prøve at føde sig en søn? Tager hun Faings arving med i døden? Eller har heksenens forbandelse allerede tidligere i scenariet ført til blod og et misdannet foster?

### *Faing*

Faing begærer både tronen og Isobel, og derfor kan han naturligvis ikke få begge. Isobels hjerte vil han aldrig vinde, men en udgang på tragedien kan faktisk være, at han sætter sig på tronen, mens han stadig er gift med hende. Isobel er dybt ulykkelig, for Cawley er død sammen med flere andre, hun holder af.

Man kan sige, at Faing kan vinde scenariet ved at sætte sig på tronen, men alle ved, at han bliver en elendig og brutal konge, og mørket vil sænke sig endnu mere over kongeriget. Han vil blive præcis som sin far, mens hans samtidig er berøvet den kærlighed fra Isobel, han drømmer så inderligt om.



# Epilog

Hvor heksene for sidste gang kommenterer tragediens gang. Hvor de runder historien af og spår om rigets fremtid.

Når tragedien i femte akt er blevet slået endeligt fast, og hovedpersonernes triste skæbne er klar, er det på tide med en lille epilog, som kan runde scenariet af.

Vi er igen på heden. Denne gang i morgengry. Med tåge og bryg fra mosekonen. Heksene kommer frem, mens de gnækkende og opløftede beretter om kongemagtens endeligt.

De afrunder deres spådomme og bekræfter sig selv i, at de havde ret. At mørket var på vej. At det skotske rige venter på triste tider. Og måske kommer de tre hekse med endnu en spådom om, hvordan det nu vil gå det skotske rige.

Spil scenen på samme måde, som du spillede prologen og intermezzoet. Få spillerne til at hjælpe med at runde scenariet af og sætte en endegyldig stemning af, at det hele har været skæbnens lod. At man nok kan prøve at ændre sin skæbne, men at det altid slår fejl til sidst.

# Cameron I af Skotland

Vanvittig skotsk konge. Far og tyran.

Har landsforvist sin ældste søn.

“Skak!”

Ordet runger brutalt i den kolde tronsal.

Den sorte konge er truet. Omgivet af springere, tårne og bønder. Alle står klar for at rykke i position.

Skotlands konge betragter intenst spillebordet. Ser fra brik til brik.

Og så tilbage på sit sorte alter ego, der er truet fra alle kanter. Han må gennemtænke hvert træk med yderste omhyggelighed. Ellers falder dommen straks og uden nåde.

Salen henligger i næsten begsort mørke. Kun oplyst af den ene fakkellod ved tronens fod, som kaster unaturlige kæmpeskygger fra de ellers så små brikker. På bagvæggen aftegner den hvide dronning en truende silhuet. Det ene øjeblik skarpt, det næste flakkende og ufokuseret.

Kongen ser intenst på sin sorte dronning. Så på sin egen konge og derefter på tårnet. Kun dronningen kan redde ham nu. I enhver krig er der ofre. Sådan er kongens lod. At han må ofre sin bedste brik for selv at klare sig. Uden konge, intet spil.

Han tømmer bægeret med vinen, før han uden tøven flytter dronningen skråt fire felter, så den dækker løberens dødbringende linie.

Idet han slipper dronningen ser han fælden, men da er det for sent. Han tøver et øjeblik, men prøver så at bevare sit borende blik, da han flytter fokus fra bordet til modstanderen på den anden side.

“Deres nåde!” siger McMullan. Det er tydeligt at han vil skjule overraskelsen - at kongen ikke gennemskuede hans fælde. “Så er det vist min tur.” Stemmen ryster ganske let. Han tøver et kort øjeblik, før han rykker en tilfældig bonde. Den truende springer rører han ikke.

Den gamle konge er rasende og griber resolut sit sværd i én trænet bevægelse. Klingens kærtegner McMullans strube, allerede inden lyden har lagt sig. Han går vaklende baglæns.

“Deres nåde?” gentager han med sin rystende, spørgende stemme.

“Hvad mishager Deres nåde?”

Kongen sparkede til McMullan, så han faldt til jorden. Klingens kærtegner et tydeligt snit i halsen. Blod pibler langsomt frem.

“Lad mig aldrig igen vinde uden grund,” snerrer den gamle konge, mens han vender sig mod spillebordet.

“Forsvind herfra! Du er blot som de andre!”

*Kong Cameron husker stadig sin drøm. Mere tydeligt end noget andet. Trods de ti år, der er gået siden. Og mest af alt husker han den kniv, der var boret ind i puden ved hans side, da han rystende vågnede. Det var den daggert kongen selv havde myrdet sin egen far med og siden givet til Cawley.*

*I drømmen sad Cawley på tronen. Hoverende og med blod på sit sværd. Ved hans fod lå Faing, død ved sin brors klinge. Kongen selv lå bedende på sine knæ. Stirrede sin ældste søn lige ind i øjnene. Mødte ingen medlidenhed, da Cawley rejste sig for at rette det afgørende hug mod sin egen far.*

“Du er presset, min konge.”

En stemme fra skyggerne bryder kongens tankestrøm. Det er dronningen. Hans egen hustru. Et menneske, hvis dystre sind han ikke kan se ind til.

“McMullan kunne ikke gøre andet. Du havde taget sværdet i hånd, hvad end han havde gjort.”

Aila træder ud fra skyggen med roben hvislende mod gulvets granit. Ser koldt på sin konge. På sin ægtemand. På Skotlands hersker og dommer. Kongen retter sig frem på tronen. Hælder mere af den blodrøde vin i det kolde bæger. Hvad er det, hun vil? Hvorfor taler hun med tvedelt tunge? Betvivler hun hans dømmekraft?

“Men min kære, skulle jeg have handlet anderledes? Det var slet spil og sort hensigt. En dystre plan i hans hoved vil mig ondt. McMullan stræber efter noget. Måske endda selve tronen.”

Dronningen er tavs, svarer ikke. Stirrer blot koldt på kongen. Hvorfor svarer hun ikke? Hvad vil hun?

Kongen samler den væltede kongebrik op fra det isnende stengulv. Herefter løber den tro tjener, som kort forinden truede hans spil. Han kigger længe på den, mens en plan formes i hans hoved.

*Kong Cameron handlede resolut og uden tøven, da Cawley truede magten. Natten lå sort over borgen, men retten blev sat uden dagslys og i flammernes skær. Cawley var en forræder. En tronraner, der stræbte sin egen far og konge efter livet. Den slags straffes efter loven med døden, men Cameron viste sin nåde, da Isobel - Cawleys forlovede - tiggede ham derom.*

*I stedet blev heden Cawleys straf. Han blev landsforvist, dømt til i nattens kulde og piskende vind at flygte. Han var fordømt fra sit fædreland og måtte aldrig igen vise sig i det skotske rige. Straffen ville være grusom og døden øjeblikkelig, hvis han nogensinde ville vende hjem.*

*Kongen viste ingen følelse, da den faldne kongesøn skreg om barmhjertighed og sin uskyld. Cameron lyttede blot uberørt til den smækkende port. Bed ikke mærke i Isobels fortvivlede skrig eller dronningens tavse blik. Han havde handlet korrekt og ladet kongemagt stå over faderskab.*

Kongen lægger forsigtigt brikken på bordet. Springerens må bøde for sit forræderi, og samtidig forhindre et andet.

“Er alt klar til gæstebudet, min dronning?”

Kongen afbryder selv sine sorte tanker. Han må sætte brikkerne i stilling, til aftenens festligheder.

“Ja, min konge,” svarer Aila. “Vi venter blot på Faings hjemkomst. Banketten er klar, vinen på tønder og vildtet er skudt.”

“McMullan må tage sin straf,” buldrer kongen ud i den rungende tronsal. “I aften ved gæstebudets frådseri må hans skæbne forsegles.”

Dronningen stivner og bliver bleg.

“Hvad er det du siger, konge? Din nærmeste rådgiver? Faderen til din søns hustru? Han har tjent dig vel og loyalt?”

“Fordi jeg vil det sådan. Betvivl aldrig din konges tanker eller dømmekraft. Betvivl aldrig at mine valg er de rette,” hvæser kongen. “Men hvad med Isobel? Og din egen søn? Hvordan ...”  
“Stille kvinde!” råber kongen, mens springeren skærer i hans hånd.  
“Forsvind fra mit åsyn. Gør alt klart. Gør festen overdådig og isnende kold på samme tid. Tiden er inde til at ulven må smide sine uldne klæder!”



*Isobel giftede sig med Faing allerede uger efter Cawleys udåd. Det var det rette at gøre. Hun var bestemt til at skulle være dronning en dag. Når den ene prins var en ussel tronraner, måtte hun vælge den anden i stedet.*

*Brylluppet var større og endnu mere overdådigt, end det oprindeligt var tiltænkt Cawley. Faing sluttede bånd med sin kommende dronning og kunne nu begynde sin vej mod kronen.*

*Alt så lyst ud en stund, men skæbnen slog snart til igen, og heksenes ord skar gennem kongens forpinte sjæl. Ti år er gået siden, men hver eneste nat vågner kongen i koldsvedte lagner og med frygt i sjælen.*

*Kun to gange har kongen opsøgt heksene på heden, men deres pris er sløret af ondskab og drilske stemmer. Første gang var den brutale nat, hvor Cameron slog til og blev konge af Skotland. Han bad dem om et varsel, og i grydens bund kunne de se ham sidde på tronen. Cameron slog hurtigt til, myrdede sin egen far og lod sig selv krone den næste morgen.*

*Anden gang var dagen før Cawleys forræderi. Han bad om endnu et varsel, men fik intet. Ikke før han vågnede i svedige lagner og med kniven i puden. Deres ord var blot, at han en dag ville blive forrådt af sit eget kød.*

*Forbandelsen strammer til, som nætterne går. Faing bliver aldrig den rette konge, det kan kongen se. Hans vrede og jalousi kan ingen tøjle, og det rammer både Isobel og riget. Han har ingen sønner fået, trods Isobel flere gange har båret hans barn. Men hver eneste gang har heksene krævet deres ret, og fostret blev født blodigt og dødt længe før det var naturens mening.*



Kongen vågner brat af sin døs. Salen er koldere end før og faklen næsten brændt ud. I sin drøm så han Isobel. Hun havde ængstelige øjne og blodige hænder. Et misdannet foster lå mellem fingrene. Med opspilede øjne og heksenes mærke.

En tåre berører hans kind. Hans stakkels øjesten må lide uden skyld. Hun er blot en tilfældig brik i det store spil, og alligevel elsker han hende så højt. Hans søns smukke hustru.

Dagen er snart ved sinde ende, og kongen venter nu blot på sin søns hjemkomst fra krigen. En brutal, men nødvendig krig. Et oprør er slået ned, og fjendernes blod har farvet den kolde hede rød af retfærdighed.

Kongen ryster ved tanken om gæstebudet. Ikke grundet tronarvingen selv, men grundet hans følgeskab. En lensherre følger ham på vej. Thanen fra Fife. En helt fra krigen, der skal modtage sin konges hyldest. Kong Cameron ved, at dystre planer former thanens tanker. At han som alle de andre vil rane tronen og gøre en ende på sin konge. At kongen må vogte sin ryg, sit bæger og sin seng, for når livet kun er udlånt af dødens herre, må han være beredt på hver en fare.

Kongens plan er klar og enkel. Han må byde den rejsende velkommen. Byde ham vin og vildt og se ham nøje an. Men i samme øjeblik vil han vise sin magt og sit eksempel. McMullan må ofres i det store spil, så thanen kan se hvilke rædsler, der venter den, der bærer forræderi i sit hjerte. Kongen vil afsige sin straf over sin engang tro tjener. Og straffen må eksekveres inden midnatstimens slag.

Cameron vakler op fra sin trone og ud på salens stengulv. Han må hvile før gæstebudets drama. Støttet til sin stok samler han det tunge stålsværd fra gulvet og humper ud mod den store vindetrappe.

For hvert trin han forcerer, bliver åndedraget tungere og tungere, mere og mere hvæsende. Han må holde ud. Bevare sit overblik og byde sin søn velkommen hjem. Han må bekæmpe forræderen og måske endda opsøge heksene en tredje gang.

## Til spilleren

Som kongen er din vigtigste opgave at være Skatalysator for tragediens udvikling. Du sidder på tronen og vil gøre alt for at beholde den til evig tid. Du besidder magten som konge, og kan derfor sætte magt bag dine ord. Enten ved at udstede domme eller ved at have dine handlingere på din side.

Rollespilmæssigt er det vigtigt, at du udstråler autoritet, samtidig med du viser det vanvid, der blusser mere og mere op i din formørkede sjæl. Dine handlinger er ikke længere logiske og rationelle, men giver mening i dit eget hoved. På trods af dit mørke sind kan du dog også føle glæde. Blandt andet igennem skak og jagt, men også igennem dit forhold til især Isobel, din øjesten. Hvor meget underliggende og formørket seksuelt spil, der skal være mellem jer, er op til dig. Det er vigtigt, at du i scenariets første akt - ved det store gæstebud - afsiger en dom over din rådgiver McMullan. Både fordi han forrådt dig ved at lade dig vinde i skak, men også for at statuere et eksempel overfor den tilrejsende krigsherre Duncan. Desuden er det vigtigt, at du ikke viser din yngste søn og kronprins, Faing, for meget tillid. Du tror ikke på hans evner, om end du er tilfreds med hans indsats i krigen.

*Mål:* At bibeholde sin magt for enhver pris. Er villig til ofre næsten alt.

*Skæbnetræk:* Er varslet til at skulle forrådes af sit eget kød. Har selv forrådt sin egen far.

*Evner:* Har magten. Kan opsøge heksene en tredje gang. Har sorte drømme. Kan stadig svinge sit sværd med ungdommelig kraft.

*Svagheder:* Isobel. Mangler den arving, der har evnerne til at overtage riget efter kongen. Mistænker alle som forrædere.

## Cawley

Den ældste kongesøn, der blev landsforvist for sin ugerning for ti år siden. Cawley var en dygtig kronprins med store evner i skak og kampkunst. Men kongen viste ingen tøven og sendte sin prins væk for altid. Kongen aner ikke, at forræderiet venter fra et helt andet sted, og at Cawley er på vej tilbage for gøre uret ret igen.

## Faing

Den yngste kongesøn, der nu er kronprins. Faing har aldrig været den fødte leder eller arvtager for sin far, og træning og visdom har endnu ikke lært ham kunsten. Faing er blevet en stor hærfører, han og leder sin fars krig mod lurende oprør i fjerne kroge af det skotske rige. Men han er også styret af vrede og jalousi og har ikke det overblik, der skal til. Faing er på vej hjem til kongeborgen, efter at en blodig krig langt borte endelig er vundet.

## Isobel

Den smukke kvinde, der var forlovet med Cawley, men valgte troskaben til kongen, da forræderiet blev klart. Hun giftede sig kort efter med Faing i stedet og skal være hans dronning, når tiden er inde. Isobel er et indelukket væsen med dystre tanker, ingen kan nå. Og skæbnens ondskab vil, at hun hele tre gange har båret Faings søn i sit skød - men at fosteret hver gang har lidt en blodig død lang tid før fødetidspunktet.

## Aila

Kong Camerons tro og vise dronning. Hun er tro i tankerne og handler aldrig uden omtanke. Hun er kongens støtte og onde tunger vil sige, at det faktisk er hende, der styrer Skotland bag kongens ryg.

## McMullan

Kongens gamle rådgiver og far til Isobel. Han har været i familiens tjeneste så længe nogen kan huske, og hans kloge ord og vise tanker har ledt kongen gennem mangt en dystre krise. Alligevel må han nu ofres for kongens vanvid.

## Thanen fra Fife - Sir Duncan

En mægtig krigsherre, der har kæmpet bravt ved Faings side i den sidste krig. Er på vej sammen med kongesønnen til borgen for at modtage kongens tak og overdådige gæstebud.



# Aila

## Rænkespillende dronning og sørgende moder

Dronning Aila står i åbningen til den iskolde tronsal. Den blodrøde kappe er dækket af skygger, og de blege ansigtstræk er skjult i mørket. Hun er gemt, og ingen ænser det blik, der ser alt i salen.

“Skak!” runger det i salens indre.

På tronen sidder kongen. Skotlands sorte hersker, der med krampetræk holder fast i sin trone. Overfor ham står McMullan, hvis skæbnesvangre ord har sat tiden i stå. Den trofaste rådgiver truer med nederlaget.

Kongen er sat skak på sin ternede slagmark. Spillet vil nå sin ende, hvis ikke kongen handler med visdom og omtanke. Dødens ånde føles tung trods spillets uskyld.

Aila kan se McMullans fælde. Hun kan se, at kongen er sat i et uløseligt valg. At intet kan redde ham fra nederlaget.

Hun kan altid se det, men siger det aldrig. Hun er dronningen, der tier og tænker. Hun er moderen, der sætter rammen og skaber historien. Og hun er forræderen, der har sat rokaden i gang og bedt om forstærkning fra det mest usigelige sted.

Kong Cameron tøver en stund, inden han griber til handling. Tømmer først sit bæger og rykker derefter sin dronningebrik skråt for at dække løberens linie. Aila sukker uden en lyd. Kongen er færdig. Ofrer sin dronning uden grund. Han har ikke set fælden og har nu tabt sit spil. En springer står klar med dødeligt hug, og fælden har ramt smukt og elegant. McMullan har sat scenen og venter nu blot på sit endelige træk.

Aila tier stadig, mens hun åndeløst betragter spillets endeligt. McMullan skal blot flytte sin springer, så er kongen sat mat.

“Deres nåde!” lyder den gamle rådgivers rystende stemme. “Så er det vist min tur.”

Han tvivler. Dronning Aila kan se hans sjæl. Han ofrer sig selv for kongens sejr. Rører ikke sin truende brik, men flytter blot en tilfældig bonde. Hans endeligt er nær. Ingen skal snyde den skotske konge og slippe derfra med livet i behold. Aila kender kongens spil, og hun ved at klingen snart vil blinke. Hun sukker trist derved.

“Deres nåde,” gentager McMullan, da han øjeblikket efter ligger med kongens sværd på sin strube. “Hvad mishager deres nåde?”

Dronningen ryster i sit skjul. Konges dumhed er endnu engang større end selveste kongeriget. Han graver sin grav med dette vanvid. Kun hun kan stadig redde riget fra denne forbandelse, der dag for dag tærer fra alle steder.

“Lad mig aldrig igen vinde uden grund,” snerrer kong Cameron. Han fjerner bladet fra sin rådgivers hals, mens han vender sig mod det væltede spillebord.

“Forsvind herfra! Du er blot som de andre!”

Aila er stadig tavs, da McMullan hastigt forlader salen.

Dronning Aila fødte sin konge to sønner. Cawley og Faing. Hun var dengang hans tro hustru. Hun stod bag hver af hans handlinger og troede på hans visdom og dømmekraft. Aila elskede sin konge med den største kærlighed og trofasthed, en dronning kan give. Hun så ikke det vanvid, der allerede da satte sit spor i hans formørkede sind. Så ikke, at kongen påtog sig kronen ved et blodigt mord. Så ikke, at kongens far blev forledt af sin søns forræderi.

Cawley var den ældste søn. Født som tronarving og med store evner, der behagede kongen. Skak og sværdekamp fandt han let, men alligevel var han ingen hund efter magten. Dronningen så, at Cawley led. At skæbnen stod i vejen for hans lykke, og at han aldrig ønskede at være konge. Kun kærligheden til den smukke Isobel holdt prinsens oppe. Kun hans drøm om hende gav lys i hans sjæl.

Faing var den yngste og med begæret som sin kraft. Han ønskede magten og forbandede skæbnens valg af Cawley som den ældste og tronarving. Faing ville være som sin bror. Ville have alt, hvad der var hans, men måtte nøjes med intet. Ingen trone, ingen stolte blikke fra kongen og ingen ømhed fra den smukke Isobel.

“Du er presset min konge.”

Dronning Aila træder frem fra sit skjul. Kongen har igen besat sin trone, mens hans vrede langsomt er fortrængt af sorte tanker. Aila kan se dem i hans ansigt. De gløder deres skær i hans stålgrå øjne.

“McMullan kunne ikke gøre andet. Du havde taget sværdet i hånd, hvad end han havde gjort,” fortsætter hun.

Roben hvisler mod gulvets granit, mens Aila langsomt går frem mod sin konge og ægtemand. Hun ser koldt på ham, med det indtrængende blik, der går direkte i sjælen.

Kongen læner sig frem på sin trone. Han skænker mere vin i sit bæger.

“Men min kære, skulle jeg have handlet anderledes? Det var slet spil og sort hensigt. En dyster plan i hans hoved vil mig ondt. McMullan stræber efter noget. Måske endda selve tronen,” svarer han endelig.

Dronningen besvarer ikke sin konges spørgsmål. Han må selv nå frem til sit svar, tænker hun. Han må selv forstå, hvor han fører sit rige hen.

Alt blev forandret den nat for ti år siden, hvor kongens vanvid for alvor slog til. Aila havde set kongen gå på heden samme dag. Måske til heksene. Måske til endnu mere dystre kræfter.

Men i nattens skær ramte ondskaben med sin sorteste kraft. En kniv var boret ind i kongens pude, da han vågnede fra sin febervædede drøm. Aila så ham gispe i angst, da sandheden stod ham klart. Det var Cawleys daggert, der som et tegn på snarlig død sad i hans pude. Den daggert kongen selv havde dræbt sin egen far med, og siden givet til Cawley. Og i kongens drøm betrødte den ældste søn tronen med blod på sværdet og død på samvittigheden.

Straffen faldt straks over Cawleys forræderi. Først var det døden, men Isobels gråd fik formildet kongen. I stedet måtte Cawley flygte i nattens skær. Først ud på heden og siden til en skæbne hinsides det skotske rige. Han måtte aldrig igen betræde sit fædrelands jord. Døden ville ramme ham øjeblikkeligt og uden nåde, hvis hans fødder igen betrådte hedens land.

Tavsheden ligger igen tungt over den kolde tronsal. Kongen er forsvundet i mørke tanker, mens dronning Aila overvejer sit næste træk. Hun er den stærkeste brik i spillet. Kan rykke i alle retninger og slå bønder såvel som konger. Hun er rigets vigtigste beskytter, som måske må ofres for at sikre sejren. Ikke sejren på slagets mark, men sejren om rigets fremtid. Den hvide brik må slå den sorte. Ellers vil blodet for evigt farve den skotske jord og borgens mure.

Aila ser på de furede linier i sin konges ansigt. Den gamle mand har stadig magten i sine knugede hænder. Engang var han smuk og ædel. Nu er han blot en skygge under kronens vægt. Kun konge og ikke længere mand.

Man Aila elsker stadig kongen som sin ægtemand. Trods vanvid og onde gerninger. Trods det formørkede hjerte og blodige krige. Men hun ved, at tiden er inde til at sætte kærligheden væk og visdommen ind. Hun har taget sit første forræderiske skridt. Snart venter flere. Riget kommer før sin konge. Dronningen må sikre landets fremtid, når kongen ikke gør det.

*Faing fik alt, da Cawley forsvandt. Han fik magt og fremtid. Og mest af alt fik han sit begærs objekt, da han giftede sig med Isobel kort efter det natlige forræderi.*

*Faing troede det var kærlighed, men dronning Aila kunne se direkte ind i Isobels sorg. Hendes liv var slut. Ingen lykkelige stunder ventede i hendes fremtid. Kun skæbnen som kommende dronning og offer for Faings begær.*

*Isobel bar Cawleys barn, da hun gav Faing sit ord. Ingen vidste det, og alligevel vidste dronningen det. Hun kunne se det i Isobels tårer og hendes blanke øjne. Aila sagde det aldrig, og har aldrig siden spurgt. Heller ikke, da fostret få uger senere blev født som en død og blodig klump. Aila vidste også, at Isobels sorg havde sendt hende på heden. Ud til heksenes grusomme forbandelse.*

“Er alt klar til gæstebudet, min dronning?”  
Kongen har afbrudt sine dybe tanker.

“Ja, min konge,” svarer hun. “Vi venter blot på Faings hjemkomst. Banketten er klar, vinen på tøndes og vildtet er skudt.”  
Faing vender hjem i aften. Han har ledt endnu en krig. Endnu et oprør mod den gale konge er slået ned med blodigt sværd. Faing bringer sejren hjem til borgen, og han venter sin fars hyldest og taknemmelighed. Med sig bringer Faing en krigsherre fra rigets fjerneste egn. En kriger, der har kæmpet bravt i krigen, og som har svoret kongen sin troskab.

Kongen frygter den rejsende, og måske endda også Faing. Dronning Aila kan se hans angst. Ser hvordan hans eget forræderi mod sin egen far nu langsomt fortærer hans sjæl dag for dag. Ser forbandelsens ild brænde bag hans øjne.

Faing skulle aldrig få den søn, han så inderligt ønskede sig. Forbandelsen var evig. Isobels måtte betale dyrt for sit besøg på heden. Dronning Aila ser, hvordan Faing hver eneste dag trygler om sin kones kærlighed. At han skrider for at få hende til at føde ham et barn. At han ser mere og mere efter sin fars taknemmelighed og stolte blik. I korte stunder har Isobel båret livet i sin mave. Men heksene skrider på heden, og blodige fostre bliver født uden liv hver eneste gang. Faing ser det, græder og bliver mere og mere brutal og vred. Han gør krigene værre, sortere og mere blodige. Vil have hævn, men kan ikke få det. Og nu er Isobel med barn igen. Ingen kan se det udover dronning Aila. Hun siger stadig intet, men ved det blot. Isobel frygter Faings hjemkomst. Frygter at hun skal fortælle den nyhed, der snart igen betyder hekseskrig og blodig fødsel.

“McMullan må tage sin straf,” buldrer kongen pludselig. “I aften ved gæstebudets frådseri må hans skæbne forsegles.” Aila bliver stiv. En tanke, hun ikke havde set hos kongen. Hvordan kan han gøre det mod sin egen tjener?

“Hvad er det du siger, konge? Din nærmeste rådgiver? Faderen til din søns hustru? Han har tjent dig vel og loyalt?” Hun ryster nu. Vanviddet har nu fortrængt den sidste rest af kongens fornuft. Og vanvid er det eneste, Aila ikke kan se eller forstå.

“Fordi jeg vil det sådan. Betvivl aldrig din konges tanker eller dømmekraft. Betvivl aldrig at mine valg er de rette,” hvæser kongen.

Aila har forrådt sin konge. Hun kunne ikke gøre andet, da årene gik og mørket blev tættere. Kun Cawley kan redde riget nu. På trods af landflygtighed og straf. Dronningen har skrevet et brev til sin fortabte søn. Tryglet ham om hans hjemkomst. At kun han kan sætte fremtiden på plads. At kun han retmæssigt kan bestige tronen og bringe fred til Skotland. Som bevis på sin angst og sin oprigtighed har hun vedlagt et tørklæde til sit brev. Det er Cawleys tørklæde fra dengang tiden var lys. Et tørklæde med hans og Isobels symbol. Et klæde skabt af deres kærlighed. Tørklædet stjal dronningen fra gemmerne i Isobels kammer. I en sen nat sneg hun sig ind og fandt det blandt de bedst gemte af alle hendes ting. Det lå der blandt breve og minder - gemt væk fra både Faings begærlige blik og Isobels øjesyn.

“Men hvad med Isobel? Og din egen søn? Hvordan ...” trygler dronningen sin konge.

“Stille kvinde!” råber han. “Forsvind fra mit åsyn. Gør alt klart. Gør festen overdådig og isnende kold på samme tid. Tiden er inde til at ulven må smide sine uldne klæder!”

Aila vælter næsten mod gulvet, da hun i hast forlader tronsalen. Blodet pumper, vreden koger. For første gang i mange, mange år har hun mistet sin stoiske ro. Og hun er bange, mere bange end nogensinde. Bange for at planen skal gå galt. For at den sorte konge skal vinde. Og for at Cawley aldrig vender hjem.

## Til spilleren

Som dronningen er din vigtigste opgave at være den mystiske kvinde, der opererer bag tronen. Du besidder ikke magten direkte, men igennem dine intrigante spil og kolde blik kan du påvirke tragediens gang på mange måder. Du er en kvinde bundet i din kærlighed til både din mand og dine børn - og især den forviste Cawley - men skæbnen vil, at du må lægge kærligheden til side og gøre dit bedste for riget. Kongens vanvid er ved at ødelægge Skotland, og det er din tunge byrde at holde sammen på stumperne.

Du er på overfladen iskold og uendeligt beregnende, men faktisk er du i konstant brand for at tøjle dine irrationelle følelser af brændende kærlighed og anst. Du har forrådt kongen og ved, at din straf en dag må komme. Du ved ikke, at Cawley faktisk vender tilbage i forklædning, og den forveksling kan føre tragedien mod sin afgründ.

Din vigtigste evne er, at du kan observere og se igennem folk og dermed forstå dem. Men kongens galskab kan du ikke længere trænge igennem - og det skræmmer dig.

*Mål:* At redde kongeriget fra det sorte vanvid. At se sin ældste søn på tronen.

*Skæbnetræk:* Dømt til at stå i skyggen. Kan aldrig selv få magten. Må handle for rigets bedste og tilsidesætte moderfølelser og kærlighed.

*Evner:* Kan se igennem folk, men ikke ind i galskab. Er den stærkeste brik i spillet. Besidder visdom. Kan smede rænker.

*Svagheder:* Kan ofres for at sikre sejren. Kan ikke opsøge heksene. Er en forræder.

## Kong Cameron I

Skotlands mørke konge og dronningens ægtemand. Engang en dygtig hersker, der nu er så vanvittig, at han dag efter dag fører riget tættere og tættere på sin afgründ. Dronningen elsker sin konge højt for det, han var engang. Man trods sin kærlighed har hun forrådt ham. Ikke for sin egen skyld, men for at redde riget.

## Cawley

Den ældste kongesøn, der blev landsforvist for ti år siden. Om Cawley var skyldig eller ej ved dronningen ikke med sikkerhed, men ligegyldig hvad sandheden er, ved hun, at skæbnens vilje lå bag. Dronningen ved, at Cawleys en dag må vende tilbage for at kræve sin ret som tronarving. Og hun ved, at Cawley er den eneste rette til tronen - trods sin egen modvilje. Som den ægte prins må han se sin fremtid i øjnene og påtage sig sin skæbne.

## Faing

Den yngste kongesøn, der nu skal arve tronen. Faing bliver aldrig den rette konge. Hans hjerte er tændt af begær efter magten og kongens opmærksomhed. Og især er hans begær tændt af Isobel - kvinden der nok har ægtet ham, men aldrig vil elske ham så meget som en enkel nat. Faings sjæl er sort og ligner sin fars i skræmmende grad. Dronningen ved, at Faing en dag må gøres kold for at redde riget fra krigens vanvid.

## Isobel

Den smukke, men triste kvinde, der engang havde den smukke kærlighed til Cawley. Nu er hun fanget i ægtesengen hos Faing, der elsker og begærer hende over alt andet. Men Isobel elsker ikke Faing, og hun lider hver eneste dag og nat. Hun bærer heksenes forbandelse og skal aldrig føde Faing en søn. Hun bærer igen en arving i sin mave, men Dronningen ved, at det går som altid - at fostret snart vil blive født; dødt, blodigt og længe før tid.

## McMullan

Kongens tro tjener og far til Isobel. Kongen vil ofre sin gamle rådgiver og straffe ham. Ikke så meget for hans forbrydelse som for at skræmme den tilrejsende Sir Duncan.

## Duncan

Thanen fra Fife: En krigshelt som Faing bringer hjem fra krigen for at modtage kongens hyldest. Kongen frygter ham, som han frygter alle andre. Dronningen kan måske bruge ham i sin plan for at redde riget fra mørket.

# Cawley

Den landsforviste kongesøn, der vender hjem efter ti års mismod. Forklædt som feltherren Duncan, Thanen fra Fife.

Cawley ser på sit hjemlands jord. Skotland står nøgent og forrevet mod den grå himmel. Heden strækker sig i alle retninger; kun afbrudt at sorte klipper og bakketoppe. Langt borte som en prik mod horisonten står hans faders borg. Den største og mægtigste i riget. Mørkets konge vogter derinde. Den vanvittige mand, der engang var Cawleys far, men nu blot er en brik sat skakmat af sit eget vanvid.

Cawleys sværd er rødt af blod. Rødt af slaget. Rødt af sejren. Rødt af den meningsløse krig, han netop har udkæmpet. Men Cawley ved, at det sidste blod endnu ikke er udgydt. At meget mere må flyde, før fredens dawning igen kan rejse sig over det skotske rige.

Han lader sig falde på knæ. Vender blikket mod den blygrå himmel. Han græder over alt det, der var engang, og som ikke længere er. Han græder over al den død og al den ulykke, der snart vil ramme riget - og som allerede præger det.

Han hæver sværdet mod himlen og vil sværge ved sin fulde kraft: Retfærdigheden skal sænke sig. Den vanvittige konge må afstå tronen og give den videre til den rette arving.

Men Cawley kan endnu ikke sværge. Hans tvivl er for stor. Han kan endnu ikke tænke den sorte tanke til ende og fuldende det, skæbnen har bestemt ham.

*Cawley ryster, når han tænker på sin sidste nat på borgen. Da kongens vanvid blev til bidende alvor. Hvor drømmens forvrængning blev til virkelighedens klarhed.*

*Cawley vågnede fra det sorte mørke med kongens klinge på sin strube. Så sin egen far i øjnene, mens vreden og frygten mødtes i ét blik. Stålets kulde isnede gennem Cawleys krop.*

*Ved kongens side stod Faing, Cawleys yngre bror, med en kniv i sin hånd. En daggert, der i nattens mørke var boret ind i kongens pude. Det var Cawleys daggert, som burde sidde i hans bælte, men nu var et redskab i et mørkt komplot. Den daggert, kongen selv havde givet ham i tillid og som gave fra far til søn.*

Cawley sænker igen sin klinge. Lader sværdet falde til jorden. Sidder en stund, inden han fra kappens indre finder det skæbnesvangre tørklæde. Han betragter det smukke broderi og det symbol, der præger udsmykningen. Det var hans og Isobels tegn. Betød så meget engang, og nu blot er fjernt minde. Og alligevel betyder det alt nu. Det er en ny tid og en ny dag, og Cawley ved, at tegnet igen en dag skal blive hans.

Han ser på brevet med dronningens segl. Han brød det selv, da det endelige nåede frem til hans skjul hos den danske konge. Det trygler Cawley om at vende hjem til det skotske rige. At han er den eneste,



der kan befri landet fra kongens vanvid. At han må gøre uret til ret og indsætte en ny regent på kongens trone.

Dronningen har forrådt sin konge og ægtemand med dette brev. At sende bud efter den landsforviste kongesøn straffes med døden. Selv ikke Dronning Aila kan undslippe dette. Hun må have skrevet det i den dybeste af al desperation.

Dronningen ofrer sig for kongeriget og dets fremtid. At Cawleys elskede mor og dronning må gå til grunde, kan han næsten ikke bære i sit hjerte. At hun må lade livet, for at han kan vende hjem er så frygteligt, at Cawley næsten ikke kan tro det.



*Det var Isobel, der redede Cawley fra dødens endeligt. Kongen satte prompte sin dom i nattens skær uden betænkning, men Isobel, Cawleys smukke forlovede, forbarmede blodtørsten. Hun tryglede kongen om nåde, og i stedet blev Cawley landsforvist for evig tid.*

*Han fik ingen tid, før han måtte vakle ud på heden i det sorteste nattemørke til mødet med ulve og vandringsmænd. Intet afskedskys til sin elskede Isobel. Intet sidste blik på sin mors kolde ansigt. Og ingen medlidenhed i kongens vanvittige øjne. Han hørte Isobels skrig, da porten smækkede med sit dunkle drøn. Og Cawley havde intet andet valg end at trodse regnen og mørket og flygte ud i det ukendte.*



Tørklædet bærer pletter af det blod, som Faing tror er Cawleys. Det er beviset på hans død. På at helten Duncan - thanen fra Fife - har dræbt den forræderiske kongesøn, der netop var gået i land på Skotlands kyst.

Cawley må spille sit spil. Være forklædt som krigshelten Duncan. Den stolte than, der har kæmpet bravt ved tronarvingens side i det blodige slag mod et forræderisk oprør. Uden sit dække kan Cawley intet udrette, og døden vil ramme ham, før han når at se sin mor og elskede Isobel igen.

Den ægte Duncan døde uskyldigt for Cawleys sværd på kysten ved Fife. Cawley var gået i land fra sit skib og kyssede sit fædrelands jord for første gang i ti år. Men på stranden ventede Duncan. En lokal lensherre, der straks så, hvem den fremmede var. Der var intet andet valg, end at drage sværdet og lade thanen dø uden ære og kamp.

Cawley tog Duncans klæder, iførte sig dem og smurte thanens blod på det tørklæde, dronningen havde sendt med sit brev. Han var nu Sir Duncan, der straks og uden betænkning havde dræbt den forræderiske Cawley ved sin landgang ved Fife. Han var nu kongens tro mand og drog ud for at bekæmpe det oprør, der lurede i rigets fjerneste provinser.



*Cawley har aldrig nærret kronen. Magten har aldrig været hans ønske eller drøm. Den har blot været et forudbestemt skæbnetræk, som skulle forme hans liv og fremtid. Han var den førstefødte og dermed den naturlige tronarving.*

*Trods sin modvilje var Cawley en dygtig prins. Kongen glædede sig over hans store evner som skakspiller og kriger, og ingen kunne udsætte noget på hans fremtid som konge af Skotland. Alt gik let for Cawley, men han var aldrig den lykkelige prins, alle ville se. Kun når han var sammen med sin kærlighed Isobel - datter af kongens tro rådgiver McMullan - følte han glæden. Sammen havde de alt, og deres giftermål kastede en stund lys på Cawleys ellers uvildige rolle.*

*Men alt blev forandret den nat, da forræderiet fandt sted. Cawley flygtede. Først over heden, siden over havet og endelig til det fjerne danske kongerige. Cawley blev ligeglad. Levede blot i sit mismod og uden tanke for handling. Han drak tæt af vinen og åd af kongens vildsvin. Tjente sin vært med jagt og historier. Men aldrig med sandheden og uden ønsket om hævn. Cawley blev en skygge, en mand uden anden skæbne end øjeblikket.*

Cawley hører heste bag sig. Han trækker forklædningens kappe omkring sig, og sætter sværdet i bæltet. Han rejser sig og er klar til igen at være Duncan, der snart skal møde kongens hyldest. Ingen aner nu, hvem der virkelig gemmer sig bag heltens blik og brynjens stål.

Faing og hans følge dukker op bag bakkekammen og rider frem mod Cawleys udsigtspunkt. De har hentet forsyninger til rejsens sidste dag. De har fanget vildt og hentet vand. Alt er klart til det sidste ridt, inden Cawley igen skal se det indre af den borg, han ikke har betrådt siden den sorte nat for længe siden.

Faing springer af sin hest og går op på Cawleys side. Han betragter tavst horisonten en stund, inden han ser på den helt, han ikke ved er sin egen bror.

“Du har kæmpet som hundrede mand, Sir Duncan. Ladet usle fjender falde for din klinge. Og du har forhindre min forræderiske bror i at vende hjem for altid. Kongen vil være dig evigt taknemmelig. Du er i sandhed en heltmodig mand.”

“Jeg gjorde blot min pligt overfor min konge og hans tro arving,” siger Cawley koldt. Han stemme ryster let, men kulden skjuler hans virkelige frygt.

*I Duncans skikkelse fik Cawley foretræde for Faing, der ledte kampen mod et nærliggende oprør. Cawley knælede for sin usle bror og svor troskab til ham og kongen. Han knugede det blodige tørklæde i sin hånd, som han viste frem for at bevise sit drab.*

*Faing blev begejstret ved nyheden om sin brors falske død og udråbte straks Duncan til helt. Sammen kæmpede de i krigens blodige slag, og ikke et sekund opdagede Faing, hvem der i virkeligheden stod ved hans side.*

*Alt var dog ved at bryde sammen i vanvid, da Faing åbenbarede for Cawley, at han havde giftet sig med Isobel. At hun elskede ham, og de sammen skulle forme Skotlands storladne fremtid. Cawley havde nær grebet sværdet og myrdet Faing øjeblikkeligt. Men han lod sin vrede tøjle og viste ingen mine - ikke før han en stund var sig selv og kunne skrike sin desperation ud over de enorme vidder.*

På bakkedraget bærer vinden is, og hestene vrinsker af utålmodig venten. Cawley kaster et blik mod borgen i horisonten, mens han stiger op på sin sorte hingst.

“Er du rede, Sir Duncan? Kongen venter dig.”

Cawley tøver, men nikker så endelig.

“Jeg er rede.”

## Til spilleren

Som Cawley, den fortabte prins, er det din rolle at vende hjem til borgen for at sætte gang i opgøret med kongens vanvid. Du har taget den tunge beslutning at vende hjem, men du føler dig endnu ikke endeligt rede til at udføre din gerning. Du er tynget af afmagt og ligegyldighed og skal nok bruge den første del af scenariet på at samle modet og påtage dig den tunge skæbne, der hviler på dine skuldre.

Som spiller er det dig, der for alvor skal sætte gang i tragedien. Først som krigsherren Duncan, som kongen frygter er en forræder - og siden når du åbenbarer, hvem du virkelig er. Det er vigtigt, at du er varsom med at afsløre din forklædning, for det skal helst virke godt i forhold til dramaet og tragediens udvikling - og især hvis nogle af personerne kender din identitet, mens andre ikke gør. Husk, at dine afsløringer skal føre tragedien tættere og tættere på afgrunden.

Din væsentligste konflikt er spørgsmålet om, at du skal acceptere din skæbne og stå op som den prins, du er født til at være. Men udviklingen skal ikke være nem - du skal give dig selv modstand.

*Mål:* At generobre sin tabte kærlighed til Isobel. At samle mod til at påtage sig skæbnen som den, der skal gøre uret ret og afslutte kongens vanvid. At hævne sig på sin onde bror.

*Skæbnetræk:* Kan aldrig blive lykkelig. Er født som Skotlands tronarving og er derfor dømt til tronen.

*Evner:* Kan ikke genkendes i sin forklædning. Er en dygtig sværdkæmper.

*Svagheder:* Mangler styrken til at påtage sig den opgave, skæbnen har pålagt ham. Den udødelige kærlighed til Isobel. Evig tvivl.

Cawley

## Kong Cameron

Skotlands vanvittige konge og Cawleys far. Kongen sidder i sin sorte borg og er med årene blevet mere og mere mørk i sjælen. Hans galskab har kastet riget ud i flere meningsløse krige mod indbildte oprøre, og overalt ser kongen tronranere og sammensværgelser. Cawley ved ikke, om det var faderens sorte sjæl eller et regulært komplot, der fik ham landsforvist for ti år siden.

## Dronning Aila

Dronningen af Skotland er en kølig og beregnende kvinde. Hun synes kold og trofast på overfladen, men spiller sine kort i det skjulte. Det er dronningen, der har sendt bud om, at Cawley må vende hjem fra sit skjul. Cawley forstår ikke fuldt sin mors bevæggrunde, men han ved, at hun aldrig handler uden omtanke. Bag dronningens overflade gemmer der sig tilmed en moder med kærlighed og stor visdom.

## Faing

Den yngre bror, der er blevet tronarving efter Cawleys landsforvisning. Måske er det Faing, der stod bag komplottet mod sin bror, men Cawley ved det ikke. Faing har altid stået i skyggerne af sin bror, der var forudbestemt til lede Skotland. Han har dog altid været den prins, der ville have magten, men aldrig har været bestemt til det. Cawley kan se, at Faing nu har taget magten til sig og besidder begyndelsen til vanvid, der også præger hans far.

## Isobel

Cawleys elskede, som den mørke skæbne tvang ham væk fra. De var én lykkelig enhed, som ingen skulle skille - og alligevel skete det. I de ti år, der er gået, har Cawley drømt om hendes skønhed og kærlighed hver eneste dag. Han tænkte hver time på den dag, de igen skulle mødes. Men skæbnen viste sin ondskab, da Cawley erfarede, at hun nu har giftet sig med Faing.

## McMullan

Isobels far og kongens tro rådgiver.



# Faing

Den yngste kongesøn og arving til tronen. Præget af begær efter både magten og sin hustru Isobel. På vej hjem fra krigen sammen med den stolte krigsherre Sir Duncan fra Fife.

Den skotske tronarving betragter sin faders borg. Kun en prik i horisonten mod den stålgrå himmel. Men der ligger den. Sort og almægtig. Snart er han hjemme. Kun en enkelt dagsrejse venter. Krigen er ovre. Nu venter freden og det storladne gæstebud. Sejren skal fejres med vin, vildsvin og fornem hæder.

Han knæler ned ved den rislende kilde. Vasker ansigtet og dernæst den plettede klinge, der har fældet så mange fjender, at han end ikke husker deres antal. En bøn til himlen om, at alt må gå vel nu. At oprør og kamp ikke må genskabe det kaos, landet en stund er befriet for. Og at han selv må leve op til den byrde, han som tronarving er pålagt.

Faing løfter sit sværd og svinger det et par gange. Han er en stolt kriger og kommende konge. Retfærdigheden har gjort ham til den, han er. Bag ham ligger forræderi og ulykke. Foran ham ligger fred og nye tider.

*Forræderiet mod kongen blev klart en skæbnesvanger nat for ti år siden. Det var den sorteste nat, da Faing vågnede ved sin faders brøl. En kniv var boret ind i kongens pude, mens han sov. Det var Cawleys daggert; den daggert kongen i tillid havde skænket ham. Faings bror og tronarving havde fejtsøgt at myrde sin egen far i ly af mørket. Kongen var straks bevidst om komplottets sammenhæng. I sin drøm havde han set Cawley sidde hoverende på tronen. Med Faing liggende død ved sin side.*

*Det var Faing, der trak kniven ud af puden og som den første gik til Cawleys kammer. Der lå han og gemte sin skyld bag sønnens maske. Med Isobel ved sin side som en uskyldens engel. Fanget i sin naive forblændelse af kronprinsens magt. Fanget i en kærlighed, der aldrig ville gøre hende andet end ulykkelig. Faing hadede sin bror mere end nogensinde i det øjeblik. Han ville dræbe ham på stedet, hvis ikke kongen var kommet til i det samme. Han ville begrave daggerten dybt i forræderens bryst. I stedet vågnede Cawley forskræmt med sin fars klinge på struben.*

Faings mænd samler forråd til det sidste af rejsen, mens Sir Duncan er redet i forvejen. Han venter ved næste bakkekam og tilbage ved bækken er Faing, Skotlands tronarving, alene en stund, mens han hviler sig efter den udmattende rejse. Han tænker på tiden, der nu skal komme. På at han skal berette om krigens gang og oprørernes fejhed. Og på, at han stolt kan fortælle at Cawley, den landsforviste bror, er død.

Han næsten ryster ved tanken om den fryd, den blodige nyhed vil give hans far. Kongens angst vil få sin ende, når han hører om Sir Duncans

gerning. At denne krigsherre med sit eget sværd modigt og uden tøven har taget livet fra den forræderiske Cawley.

Det var aftenen før det afgørende slag mod oprørerne, at den stolte lensherre dukkede op i Faings telt. Han bad om foretræde for kronprinsen. Han havde blodige nyheder, sagde han.

I sin hånd bar Duncan et blodigt tørklæde, og der var ingen tvivl om dets herkomst. Det bar Cawleys tegn - den fortabte kongesøn, der for evig tid var forvist fra det skotske rige.

Cawley var gået i land ved Fife, men thanen havde modtaget uslingen med sværdets sprog. Af troskab til kongen havde Duncan uden tøven dræbt den landsforviste. Ingen nåde. Kun fuldendt handling.

Som bevis for sin gerning havde Duncan taget tørklædet fra den dodes lommer og draget afsted for at videregive nyheden til Faing og hans hær.

Faing blev rystende opstemt ved thanens nyhed. Han så på beviset i hans hånd. Ikke nok med, at klædet bar Cawleys tegn. Det bar også Isobels, og nu var det badet i blod. Det endegyldige bevis på, at den kærlighed de engang havde følt, nu for altid var død. Og det var beviset på, at Isobel nu efter mange år kunne give sig fuldt ud i det ægteskab hun havde indgået med Faing. Intet stod længere i mellem deres fælles kærlighed.



*Cawley blev landsforvist samme nat, som hans forræderi fandt sted. Kongen ville først ingen nåde vise, og døden stod lysende i hans øjne. Men Isobels skrig og vanvittige tårer fik kongen forbarmet, og i stedet blev Cawley sendt på heden. Han måtte aldrig mere betræde Skotlands jord. Straffen ville være døden uden tøven.*

*Faing stod i baggrunden, da straffen faldt. Hans vrede var næsten umulig at skjule. Han ville se Cawley død med det samme. Han ville straffe storebroderens arrogance og forbandede position som den førstefødte. Og over alt ville han hævne al den smerte, hans bristede hjerte havde følt, når Cawley og Isobel var sammen i deres lykke.*



Faing bider lystigt af det saftige lår. Ilden fra bålet varmer den ellers så fugtige morgen, mens vandet fra bækken slukker tørsten. Mændene er vendt tilbage med harer som bytte, og bålet varme skaber glæde i kulden.

Faing står for sig selv. Han smasker, mens han ser på sine tro soldater. De glæder sig alle til hjemkomsten og har til fulde fortjent kongens gæstebud. De har kæmpet modigt og ikke udvist tøven, når oprøret brutalt skulle slås ned. Faing vidste lige så godt som dem, at ingen nåde skulle vises dem, der forrådt kongens bud. Og de vidste også, at i selv den vigtigste krig er der ofre. Alle gik med oprejst pande ind i krigen. Uden tøven, uden fejhed og uden frygt. Faing er stolt af de mænd, han har med hjem.

Fedtet driver ned af Faings hage. Vildtet bekommer ham vel, men trods det saftige kød banker hans hjerte med en usikkers kraft. Nok bringer han stolte nyheder til den sorte borg, men tvivlen sidder stærkt i hans bryst.

Hvad vil Isobel sige, når hun hører om Cawleys død? Måske vil hun endelig elske Faing, så inderligt som hans begærlige hjerte skriger efter. Men måske vil hun synke ned i desillusionens mørke. Måske vil hun afsværge Faing for hans gerning.

Faing koger pludselig i sin vrede. Tænk, hvis hun virkelig ikke elsker ham. Tænk, hvis hun virkelig ikke vil bære hans barn. At det ikke er skæbnens onde vilje, men kvinden selv, der har gjort ham barnløs indtil nu.

*Kort efter Cawleys forræderi blev Faings lykke endelig fastlagt. Isobel sagde ja til at indgå ægteskab. Hun valgte kærligheden frem for sorgen over Cawleys forræderi, og snart stod det overdådige bryllup.*

*Faing var nu tronarving og gift med den smukkeste af alle kvinder. Han stirrede mod himlen og takkede skæbnen. Hans storhed var endelig blevet sat, og hans lidelser havde haft sin belønning. Intet kunne stoppe ham nu. Han skulle være konge, lede Skotland ind i stolthed og være den største kriger i landets ældgamle historie. Han skulle lede krige og Isobel føde hans børn. Stolte drenge med kongeblood i deres årer.*

*Men tiden skulle ikke blive så smuk som Faing havde troet. Kærligheden udeblev, mens Isobel længtes mere og mere efter Cawleys genkomst. Hun sagde det aldrig, men Faing vidste, hvad der var på spil i hendes fløjlsbløde hjerte.*

*Han kunne skribe ved tanken og ønskede mere og mere, at han havde placeret daggerten i forræderens bryst den nat. Men Faing hadede aldrig Isobel for hendes længsel. Elskede hende blot mere og mere. Blev mere og mere sort i sit begær.*

*I starten ventede han på tidens glemsel, men med årene er hans vrede steget til vanvittige højder. Han har taget hende med magt og tryglet hende om kærlighed.*

“Hvor er Sir Duncan?” spørger Faing sin næstkommanderende. Han er rystende angst.

“Vi så ham længere fremme. Han venter os ved bakkekammen. Ville være alene for en stund,” svarer soldaten med en mærkelig ro.

Faing mærker igen tvivlen i brystet. Sir Duncan er en stolt kriger, der har vist sin ypperste trofasthed for riget. Og alligevel er Faing ramt af en dyster anelse om at noget frygteligt vil ske. At fredens tid endnu ikke helt har indfundet sig.

Han tænker på sin fader. På kongen i den iskolde tronsal. Den forbitrede mand, som Faing skylder alt. Men også den forbitrede mand, som Faing ved, er i færd med at drive Skotland ud i det sorteste vanvid.

Faing ved ikke, hvordan han skal handle. Hans troskab må ingen betvivle, og alligevel næres han af tanker, han aldrig burde tænke. Han drømmer om magten, og om at han kan lede landet langt bedre end den gamle mand på den store trone.

Faing skubber tvivlen til side og påtager sig krigsherrens blik. Han retter sin kappe og råber til sine mænd. De skal samle deres ting, for straks vil de ride af sted mod borgen for enden af heden.



*Isobel har endnu ikke skænket Faing den søn, hans ellers har krav på. Flere børn har ellers taget liv i hendes skød, men hver gang har ondskaben ramt med sin ubarmhertighed. Flere fostre har ventet på dagens lys, men kort efter den stolte nyhed har blodet flydt fra Isobels skød, og dystre fostre med misdannede lemmer blev født uden det mindste tegn på liv.*

*Tre gange har Faing troet, at lykken var på vej, men han kender nu skæbnens vanvid. At de tre gange har været tegn fra det sorteste hjerte. At det onde vil prøve Faing. Det vil så galskab i hans sjæl og kaste ham ud i mørket.*

*Men Faing lader sig ikke tøjle af dunkel heksekunst. Han vil have sin søn, sin arving og sin kommende konge. Han vil elskes af Isobel, se kærlighed i hendes øjne.*

Faing springer af hesten, da han når den sidste bakkekam. Sir Duncan venter på Faing og hans følge. Med kappen trukket op som beskyttelse mod den isnende kulde. Kongesønnen går op på heltens side og ser en stund mod borgen i horisonten.

“Du har kæmpet som hundrede mand, Sir Duncan. Ladet usle fjender falde for din klinge. Og du har forhindret min forræderiske bror i at vende hjem for altid. Kongen vil være dig evigt taknemmelig. Du er i sandhed en heltemodig mand.”

“Jeg gjorde blot min pligt overfor min konge og hans tro arving,” siger Duncan med blikket mod den sorte prik langt borte.

De er tavse et øjeblik, inden de begge bestiger deres heste. De vrinsker uroligt og venter på det lange ridt.

“Er du rede, Sir Duncan? Kongen venter dig.”

Kulden tager til, og vinden bærer is.

“Jeg er rede,” siger Duncan endelig, hvorefter han sporer sin hest og rider ud mod heden.

Faing giver tegn til følget og hestene sætter ud på det sidste ridt mod kongens borg.

## Til spilleren

Som Faing vender du tilbage fra krigen på toppen af din magt. Du kæmper konstant for kongens anerkendelse og på at bevise dit værd som kronprins. Samtidig er du sygeligt besat af dit begær efter Isobel og vil gå meget vidt for at sikre dig hendes kærlighed. Du ønsker dig brændende en søn. Du vil kræve din ægteskabelige ret og måske endnu engang prøve at få Isobel til at skænke dig et barn.

Hvor langt, du vil gå i dit magtbegær, er op til dig som spiller. Men husk på, at hver handling helst skal føre tragedien videre mod den endelige katastrofe. Også selvom du handler i bedste overbevisning.

Som spiller er det vigtigt, at du forstår, at Faing er en formørket og ond mand. Du handler efter begær, egoisme og jalousi, og du skyer ikke mange midler for at opnå det, du gerne vil have. Du er brutal og kynisk, men også følelseladet og irrationel.

Det er vigtigt, at du i enten første eller anden akt får bragt Duncans tørklæde ind i spillet - hvis ikke Duncans spiller selv gør det. Det er dit ansvar, at Cawleys død kommer frem i lyset, så de andre spillere kan bruge denne frygtelige nyhed til at udvikle tragedien.



*Mål:* At vinde Isobels kærlighed for altid. At stadfæste og bevare sin status om arving til tronen og måske endda erobre kongemagten før tid.

*Skæbnetræk:* Kan aldrig opnå Isobels kærlighed. Er dømt til at være den yngste søn og stå i skyggen af den ægte tronarving.

*Evner:* Kriger. Kan svinge sit sværd bedre end andre. Brutal.

*Svagheder:* Begær efter både magten og Isobel. Vrede og utålmodighed. Jalousi.

## Kong Cameron

Skotlands konge og Faings far. Den sorte mand, der burer sig inde på borgen af angst for tronranere og forrædere. Faing både respekterer og frygter sin far, men vil gøre alt for hans opmærksomhed og anerkendelse. Kongen er brutal, men retfærdig. Faing ser kun toppen af sin fars vanvid.

## Isobel

Faings smukke hustru, som han begærer over alt andet. Hun var forlovet med Cawley, men da hans forræderi viste sig, tog hun i stedet Faing som ægtemand. Faing vil gøre alt for bare en enkelt nat at føle Isobels ægte kærlighed, men han bliver kun mødt med kulde og afstand. Tilmeld har Isobel endnu ikke skænket ham den søn, han som kronprins har krav på.

## Cawley

Den onde bror, der forrædt kongen for ti år siden. Cawley var en lovende tronarving, og Faing hadede ham for det hver eneste dag. Landsforvisningen var alt for blødsøden mente Faing, men nyheden om brorens nylige død gør ham syg af begejstring. Cawley var alt det, Faing ikke var - og han brændte af jalousi over det.

## Dronning Aila

Kongens hustru og Faings moder, der lever sit liv med lyttende ører i skyggen bag tronen. Faing kender ikke sin mor, men frygter hende i stedet. Han kan ikke se, hvilket menneske, der gemmer sig bag den kølige overflade og det intense blik. Han ved, at hun elsker og ærer kongen, men hun viser aldrig Faing den samme opmærksomhed. Det er, som om han blot er luft for hende - også selvom hun burde respektere sin søn og tronarving.

## Sir Duncan, Thanen fra Fife

Den modige krigsherre, der sluttede sig til Faings hær og slog oprøret ned. Duncan har desuden bragt nyheden om Cawleys død, og hans store heltegerninger har bragt ham med til borgen for modtage kongens hyldest og taknemmelighed.

## McMullan

Kongens tro rådgiver og mor til Isobel.

# Isobel

Ulykkelig dronning in spe. Forbandet til aldrig at blive lykkelig. Fortabt i en kærlighed, der var engang.

Kulden sidder tæt i Isobels kammer. Selv knoglerne er kolde, og end ikke den buldrende kamin kan fjerne det. Det er, som om kulden sidder i selve borgen. I klipperne og den skotske hede. Eller måske er kulden en del af Isobel selv.

Faing er på vej tilbage fra krigen. Hjem til den sorte borg midt på heden. Hjem fra blod og død. Isobel ryster ved tanken, mens hun betragter kniven i sin hånd. Måske skulle hun bare gøre en ende på det. Fuldende hans sorte frustration og kaste ham ud i evig sorg.

Kniven er skarp og enkel. Vil så let som ingenting kunne gennembore hendes eget bryst. Den vil hurtigt kunne fjerne livet fra den spinkle krop. Og livet i hendes mave vil også lide en langt fredeligere død, end det ellers vil gøre. Hun vil undgå forbandelsens skrig og blodets strøm.

Isobel lægger kniven på den tomme seng. Hun kan ikke gøre det. Det er for let og alligevel ikke til. Hun må fuldføre sit liv i stedet. Leve i det sorte ægteskab, skæbnen har tvunget hende i. Finde sig i ulyksalighed og heksenes dom.

Hun rejser sig og går nogle skridt rundt i sit kammer. Kniven fanger konstant hendes blik. Måske skulle hun i stedet bore den i Faings bryst. Eller i kongens. Eller endda i dronningens.

Det er, som om kniven har sin egen vilje. Den vil bruges. Som kongen selv brugte den i sit forræderi mod sin far. Og som den blev brugt den nat, da skæbnen sendte Isobels kærlighed bort på heden.

*Isobel elskede Cawley siden sin spædste barndom. Han var kongesøn, arving til den skotske trone. Og han elskede hende mindst lige så højt, som hun elskede ham. Alt var smukt dengang de forenede deres kærlighed på heden under månen. Til fjerne ulvehyl og bækkens rislen.*

*Hun var datter af kongens rådgiver McMullan. De var bestemt for hinanden, og deres bryllup planlagt siden før de kunne gå. De fik vævet et tørklæde med deres kærlighed. Deres tråde forenet i et klæde af både sølv og simpelt stof.*

Tørklædet er væk! Isobel er stiv af rædsel. Nogen har fjernet hendes og Cawleys tørklæde. Det var gemt på hendes mest hemmelige sted, og nu er det forsvundet.

Hun stirrer ned i det lille skrin. Alt andet er der stadig. Ringene med guld, kammen af sølv.

“Hvilken ondskab kan være så sort?” siger hendes spinkle stemme.  
“Hvilken skæbne vil kaste dette over mig? Hvem vil mig dog ondt? Hvilken ugering har jeg gjort, siden denne skæbne skal ramme mig?”

Isobel er bleg som månen. Sætter sig langsomt på sengen. Ryster stadig. Prøver at bevare klare tanker, mens vanviddet lurer.

Når mørket rammer heden, vil porten til borgen åbne sig. Så vil Faing og hans følge vende hjem. Så er det tid til gæstebud og fest, til vildt og vin. Krigens helte skal modtage kongens hyldelse, mens Faing igen vil kræve sin ret som ægtemand. Han har været længe væk, og hans begær tager altid til, når krigen har været hård.

Og denne gang har Isobel end ikke sit tørklæde at trøste sig med. Denne gang har nogen sendt onde tanker mod hende, mens livet endnu engang sparker på lånt tid i hendes mave.



*Isobel fik aldrig sin Cawley. Skæbnen var for ond, og en mørk nat for ti år siden faldt verden i grus. Isobel vågnede ved Cawleys side, men alt var forandret. Over ham stod kongen med sit sværd på hans strube og med Faing ved sin side. Cawley var en ussel forræder og tronraner, sagde de. Beviset var klart i Faings hånd. Det var Cawleys daggert, der var i lillebrorens næve. Den daggert kongen selv havde givet sin kronprins. Et komplot mod kongens magt og et udslag af ondt begær.*

*Kongen var vågnet efter en dystre drøm. I drømmen sad Cawley på tronen med blod på samvittigheden. Kongen var borte, og Faing lå dræbt for sin brors klinge. Et tydeligt varsel på ondskab og forræderi.*

*Cawley blev landsforvist selv samme nat, som forræderiet fandt sted. Isobel kunne ikke tro, at hendes elskede kunne gøre en sådan gerning, men intet kunne overbevise kongen om andet. Først skulle Cawley lide døden med øjeblikkelig virkning, men Isobel skreg så meget om nåde, at kongen omstødte sin egen dom. I stedet blev Cawley dømt til heden og til aldrig at sætte sin ben i det skotske rige igen.*

*Samme nat buldrede portene, da de smækkede bag forræderen, der uden klæder eller føde blev sendt ud på heden. Ulvene hylede, heksene skreg og Cawley vaklede ud i den iskolde nat. Hverken Isobels jamren eller dronningens isblik kunne redde ham fra kongens vrede. Hans skæbne er uvis, og Isobel ved stadig ikke, om han er død eller levende.*



Isobel tager den enkle kam fra bordet. Hun må gøre sig klar til aftenen. Hun må være smuk og stærk. Kan ikke gøre andet. Hun må glemme sin sorg og sin vrede. Den slags har en kommende dronning ikke plads til. Her gælder kun rigets fremtid.

Kammen møder modstand i det lange hår. Isobel hiver til. Trækker og flår, mens modstanden tager til. Hun er ligeglad, men bliver blot ved. Hun vil være smuk. Skal være smuk. Hun kan ikke møde Faing uden skønhed. Alt andet vil koste hende dyrt, og hans vrede og begær bliver umuligt at tøjle.

Isobel ser på sine hænder. De er røde af blod og det samme er kammen. Hun stirrer en stund på den varme væske. Blodet er ikke koldt som resten af rummet. Det varmer og skaber liv. Blodet må flyde, før nyt liv kan opstå.

Hun rejser sig, forfærdet over sine onde tanker. Måske er det forbandelsen. Hun mærker på maven, på livet mellem hofterne. Blodet er overalt nu. Hvor kommer det fra? Fra heksene måske? Eller fra den skæbne, der snart vil ramme hendes ufødte barn? Den skæbne, der så mange gange har slået til og gjort hendes sorte liv endnu mørkere?

Isobel skriger nu højt. Lader sig falde til jorden, mens blodet flyder mere og mere. Hun vil dø.



*Isobel bar Cawleys ufødte barn, da hun giftede sig med Faing. Hun havde intet andet valg efter den forræderiske nat, end at indgå ægteskab med den nye tronarving. Alt andet ville bringe vanære over både hende og hendes far McMullan - kongens tro rådgiver.*

*Ingen vidste noget om barnet i hendes skød. Hun mærkede dets gryende liv, men på selveste sin bryllupsnat gik hun ud på heden. Hun opsøgte heksene og bad dem om hjælp. Til at beskytte det ufødte barn mod Faings vrede. Og til at han aldrig ville opdage, at barnet ikke var hans.*

*Allerede næste nat vågnede Isobel skrigende fra sin drøm. Blodet var overalt, og hun fødte den misdannede klump, der skulle have været Cawleys søn. Isobel skreg om og nåde, men ingen hørte hendes desperate udråb. Kun en hylende ulv besvarede hendes kald. Natten var sortere end nogensinde, imens heksene dansede deres dans derude på heden.*



Isobel vågner på det isnende gulv. Hendes blod er størknet i små pletter. Hun er træt som aldrig før, da hun langsomt sætter sig op. Men hun er ikke død - ikke endnu. Hun lever, og det samme gør barnet i maven.

Når Faing vender hjem, skal hun måske fortælle ham det. At hun igen venter hans arving. Og at hun måske denne gang leverer sin pligt som hustru og skænker ham en levende søn.

Det vil købe hende tid og fjerne hans krævende blik for en stund. Hun vil kunne tøjle hans begær og måske endda se ham glad. Måske kan det endda være, at lykken smiler og forbandelsen er ovre.

Men Isobel kan aldrig føle lykken mere. Det ved hun. Hun er dømt til ulyksalighed og smerte. Til et liv i savn og sorg, uden kærlighed eller glæde.

Hun ved, at heksenes forbandelse venter igen. At barnet i maven kun lever på lånt tid. At den mørke hede kræver sin ret.

Isobel rejser sig vaklende op og ser på det revnede spejl, som præger kammerets endevæg. Hun er smuk trods blodet, der klæder hendes kjole i sortrøde nuancer. Kammen ligger stadig på bordet, og hun samler den op. Den er enkel og elegant som hende selv, og hun kigger længe på den, inden hun langsomt igen begynder at rede det kulsorte hår.

Hun må gøre noget, tænker hun. Hun må få sig en plan. Faing kommer snart hjem og vil kræve hende et svar.



*Heksenes pris var høj. Langt højere, end Isobel nogensinde havde frygtet. Højere end selv den sorteste herre burde tillade.*

*Isobel har endnu ikke født et levende barn. Endnu mangler hun at mærke livet i sine arme. At se sit barn vokse op og blive tronarving. At føle sin udelte kærlighed.*

*Tre gange har Isobel troet, at heksenes pris endelig var betalt. Tre gange har hun troet, at hun denne gang skulle føle moderskabets velsignelse. Og tre gange er Isobel vågnet efter sorte drømme med blod i sit skød.*



Isobel er smuk og rank, da hun langsomt går ned af den kolde stentrappe. Blodet er væk, og blikket er stift.  
I aften skal gæstebudet stå, og hun ved at skæbnens time strammer til. Hun kan mærke, at nye tider er på vej med Faings hjemkomst. At mørket er ved at sænke sig endeligt over borgen.

Isobel mangler stadig sin endelige plan, men stumper er begyndt at forme sig. Hun vil have blod, hævn og skrig. Afgive den smerte, der år efter år har tvunget hendes sjæl i brand.

Hun mærker daggertens stål mod sin hud, da trappen bliver til sort korridor. Det er den forræderiske daggert, der kæler mod mavens skind. Den daggert, der for ti år siden sendte Cawley på heden, og den daggert, kongen selv dræbte sin egen far med. Det er dødens daggert, og nu skal den måske for tredje gang gøre onde gerninger.

Retfærdigheden må ske, tænker Isobel - for kongerigetets skyld, og for Cawleys, hvis han da stadig lever.  
Isobel ved, at hun må handle. Men hun ved også, at hun ikke kan. At det bliver det sværeste, hun nogensinde kommer til. Men handle, det må hun, hvis ikke hun for evigt til være tabt i enten Faings eller dødens favn.

# Til spilleren

Som Isobel er det din rolle at være den under-skuede kvinde, der bag det smukke ydre er ved at eksplodere i sorg og afmagt. Du er fanget i skæbnens onde spil, hvor intet håb endnu har befriet dig.

Du havde engang alt: Kærlighed, lykke og fremtid. Men alt er nu revet fra dig, og du lever et liv, som kun er til for ærens og kongerigets skyld.

Du er et gennemført ulykkeligt menneske, der efterhånden har mistet enhver tro på, at livet nogen sinde igen skal blive godt. Men du er også et stærkt menneske, der nu i ti år har affundet dig med dit liv og stolt set skæbnen i øjnene - uden gråd eller voldsomme reaktioner.

Du er fra scenariets start forholdsvis handlingslammet, men historiens udvikling skal nok give dig plads til at komme til. Du er fanget i et dilemma mellem, at du brændende ønsker at gøre noget ved din desperate situation, samtidig med at du ikke har modet eller styrken til at gøre det. Du er dog på grænsen af din beslutning og skal bruge scenariet på at afgøre, om du virkelig vil gå til yderligheder for at sikre retfærdighed og hævn.

Som Isobel er du sikkert tilbagetrukket og stille, men derfor skal du nok få plads til at rollespille. Måske deltager du ikke så meget i spillets dialoger, men kan komme til orde igennem især monologer og små rænkespil bag facaden.



*Mål:* At slippe ud af heksenes forbandelse. At genforene sin kærlighed til Cawley. Måske at få hævn over sin desperation og smerte. At beholde det barn, der igen vokser i hendes mave.

*Skæbnetræk:* Kan aldrig få sin vilje i det lange løb. Forbandet til aldrig at få et levende barn.

*Evner:* Udholdenhed. Skønhed. Kvindelig styrke og intuition.

*Svagheder:* Affinder sig let med sin skæbne. Mangler mod til at handle.

## Kong Cameron I

Skotlands mørke hersker, hvis galskab kaster riget ud i blodige krige og vanvittige opgør. Kongen ser forræderi overalt, og han trækker sig mere og mere ind i sig selv og forlader sjældent sin tronsal. Isobel frygter den mægtige mand på tronen lige så meget som hun også holder af ham.

## Cawley

Skotlands forviste kongesøn. Engang var Cawley udset til at være Skotlands konge, men skæbnens onde spil fik ham landsforvist. Isobel elsker ham stadig højere end noget andet, og det er kun tanken om, at han måske en dag vender hjem, der holder hende i live.

## Faing

Cawleys bror og Skotlands nye tronarving. Isobel havde ikke andet valg, end at gifte sig med Faing efter landsforvisningen. Hun måtte redde både

sin egen og sin fars ære, og hun måtte lægge sin afsky væk og acceptere sin skæbne. Faing er en begærlig og ondsindet mand, der vil have både tronen og Isobels kærlighed - hun håber, at han aldrig får nogen af delene.

## Dronning Aila

Dronningen har et stift og borende blik som Isobel ikke forstår. Hun gemmer sig ofte i skyggen og betragter borgens gang, men Isobel ved, at dronningen er mægtig og vis. Dronningen er smuk og stærk, og bag sin kolde facade gemmer hun et ægte hjerte, som Isobel gerne ville kende nærmere. Hun er den eneste person på borgen, som Isobel virkelig tror, kan ændre rigets fremtid. Isobel ville gerne stole på hende, men ved ikke hvordan, hun kommer ind i hendes nærvær.

## McMullan

Isobels elskede far, der er kongens mest betroede rådgiver. Det eneste lys i Isobels verden, og den eneste, som virkelig forstår hendes desperation.



# Regler og virkemidler

## Tragediens dramaturgi

Kongemord består af fem akter:

- 1. Eksposition. Hvor hovedpersonerne introduceres og konflikten antydes.
- 2. Komplikation. Hvor konflikterne kommer frem i lyset og tingene begynder at stramme til i form af misforståelser og lignende.
- 3. Konfrontation. Hvor konflikterne fører til direkte konfrontationer, og hvor historien når det midterpunkt, hvorfra den endelige tragedie er umulig at undgå.
- 4. Desperation. Hvor skæbnen synes besejlet og de sidste ting bliver lagt på bordet. Hvor der er plads til følelsesudbrud, monologer og de endelige beslutninger og misforståelser, som fører tragedien med sig.
- 5. Resolution. Hvor tragedien når sit klimaks og tragedien endeligt indfinder sig.

## Tidens og stedets enhed

Scenariet foregår nu-og-her. Ingen store spring i tid eller sted.

## Ingen flashbacks

Da Kongemord foregår nu-og-her kan I ikke lave flashbacks og andre skift i tid. I kan dog fortælle om fortiden gennem både monologer og dialoger.

## Undgå beskrivelser i tredje person

For at skabe et så dramatisk og teaterlignende spil som muligt bør I så vidt muligt undgå for mange beskrivelser i tredje person. Brug en persons ord til at understrege en handling, i stedet for at beskrive den udefra.

## Undgå lange beskrivelser

I stedet for at beskrive omgivelserne igennem traditionelle beskrivelser kan I i stedet bruge karakterernes ord til det. Det er f.eks. kongen, der taler om hedens skønhed og ikke spillederen.

## Asides

En aside-kommentar er en kort kommentar henvendt til publikum - og som de andre personer ikke kan høre. Disse kan bruges til at videregive vigtigt information eller en persons tanker om en given situation.

## Monologer

Minder om aside-kommentarer, men det er længere forløb, hvor en person fremlægger sine tanker, sin tvivl og sine mulige handlinger. Monologer er gode til at vise, hvilke dilemmaer en karakter står i.

## Faste locations

Forsøg så vidt muligt, at holde tragedien på så få locations som muligt.

## Dramatisk ironi

Når "publikum" ved mere end personerne på scenen kaldes det dramatisk ironi. Dette kan bruges til at styrke dramaet og stramme tragedien til. Ved at bruge spillerviden til at skærpe konflikter kan I lave en mere dramatisk højspændt historie.

## Regler

### Evner og skæbnetræk

Evner og skæbnetræk er vejledende størrelser, der skal hjælpe jer til at skabe den fælles historie. Skæbnetræk er store tragiske kendetegn, der karakteriserer den enkelte person og som ikke kan ændres - f.eks. at dronningen aldrig selv kan få magten.

### Objekter skal introduceres

For at et objekt kan få væsentlig indflydelse på tragedien skal de introduceres eller varsles inden. Man kan således ikke begå mord med en tilfældig køkkenkniv, med mindre den er introduceret i fortællingen på forhånd.

### Brug af bipersoner

Bipersoner kan ikke direkte påvirke tragedien. De kan kun agere, hvis en af hovedpersonerne sætter dem til det. Ligesom objekter skal de også introduceres og varsles på forhånd.

### Heksene på heden

Ude på heden er de tre hekse eller skæbnesøstre: De kan:

- Lave forudsigelser og varsler.
- Opfylde ønsker og være til hjælp
- Tage en høj og urimelig pris for deres hjælp

# Karakterernes mål, skæbnetræk, evner og svagheder

## Kongen

*Mål:* At bibeholde sin magt for enhver pris. Er villig til ofre næsten alt.

*Skæbnetræk:* Er varslet til at skulle forrådes af sit eget kød. Har selv forrådt sin egen far.

*Evner:* Har magten. Kan opsøge heksene en tredje gang. Har sorte drømme. Kan stadig svinge sit sværd med ungdommelig kraft.

*Svagheder:* Isobel. Mangler den arving, der har evnerne til at overtage riget efter kongen. Mistænker alle som forrædere.

## Dronningen

*Mål:* At redde kongeriget fra det sorte vanvid. At se sin ældste søn på tronen.

*Skæbnetræk:* Dømt til at stå i skyggen. Kan aldrig selv få magten. Må handle for rigets bedste og tilsidesætte moderfølelser og kærlighed.

*Evner:* Kan se igennem folk, men ikke ind i galskab. Er den stærkeste brik i spillet. Besidder visdom. Kan smede rænker.

*Svagheder:* Kan ofres for at sikre sejren. Kan ikke opsøge heksene. Er en forræder.

## Cawley

*Mål:* At generobre sin tabte kærlighed til Isobel. At samle mod til at påtage sig skæbnen som den, der skal gøre uret ret og afslutte kongens vanvid. At hævne sig på sin onde bror.

*Skæbnetræk:* Kan aldrig blive lykkelig. Er født som Skotlands tronarving og er derfor dømt til tronen.

*Evner:* Kan ikke genkendes i sin forklædning. Er en dygtig sværdkæmper.

*Svagheder:* Mangler styrken til at påtage sig den opgave, skæbnen har pålagt ham. Den udødelige kærlighed til Isobel. Evig tvivl.

## Faing

*Mål:* At vinde Isobels kærlighed for altid. At stadfæste og bevare sin status om arving til tronen og måske endda erobre kongemagten før tid.

*Skæbnetræk:* Kan aldrig opnå Isobels kærlighed. Er dømt til at være den yngste søn og stå i skyggen af den ægte tronarving.

*Evner:* Kriger. Kan svinge sit sværd bedre end andre. Brutal.

*Svagheder:* Begær efter både magten og Isobel. Vrede og utålmodighed. Jalousi.

## Isobel

*Mål:* At slippe ud af heksenes forbandelse. At genforene sin kærlighed til Cawley. Måske at få hævn over sin desperation og smerte. At beholde det barn, der igen vokser i hendes mave.

*Skæbnetræk:* Kan aldrig få sin vilje i det lange løb. Forbandet til aldrig at få et levende barn.

*Evner:* Udholdenhed. Skønhed. Kvindelig styrke og intuition.

*Svagheder:* Affinder sig let med sin skæbne. Mangler mod til at handle.

# Tragediens fem akter

**Prolog.** Hvor heksene varsles tragediens komme. De tre hekse på heden kommer med et varsel. Måske skal du spille den ene af heksene

**1. Eksposition.** I dette første akt præsenteres scenariets hovedpersoner og univers, mens den ulmende konflikt antydes.

Faing vender hjem. Gæstebud. Dom over McMullan.

**2. Komplikation.** Efter kongens dom over McMullan strammer tingene til. Kongen har vist sit vanvid, mens hans rådgiver enten er død eller i fangehullet.

En jagt. Tørklædet i spil. Misforståelser om Cawleys død. Måske hekse, der frister.

**Intermezzo.** Hvor heksene kommenterer tragediens gang og udvikling

**3. Konfrontation.** Denne akt er scenariets midterstykke, hvor historien når sit vigtige vendepunkt, hvorfra tragedien er uundgåelig. Konflikter bryder åbenlyst ud, og der må opstå direkte konfrontationer.

Et genfærd og et gæstebud. At vise eller ikke vise sit ansigt. Konfrontationer og tanker om hævn.

**4. Desperation.** Skæbnen synes beseglet. Alle konflikter er introduceret, og nu kan historien kun gå i én uundgåelig retning. Det er i denne akt, at de forskellige hovedpersoner skal beslutte sig for, hvordan de vil handle. Både beslutsomhed og tvivl hører hjemme her.

Monologer og store tragiske frustrationer. Vreden tager for alvor over.

**5. Resolution.** Denne sidste akt er scenariets store klimaks, hvor tragedien når sit højdepunkt. Konfrontationer må nødvendigvis finde sted. Historien ender sandsynligvis med, at de fleste af spillpersonerne slår hinanden eller sig selv ihjel. De, der overlever, går ingen lykkelig fremtid i møde.

**Epilog.** Hvor heksene runder historien af og måske giver et sidste varsel om fremtiden.

# Opvarmning og introduktion til virkemidlerne

*Kongemord* benytter en række virkemidler og stiltræk, der måske kræver lidt tilvænning fra spillerne. Det er således ikke let at blive kastet direkte ud i at skulle spille teatralisk rollespil med monologer, højstemt sprog og regler for introduktion af objekter.

Derfor kan det naturligvis være en god idé at varme op med spillerne, hvor I prøver scenariets spillestil, før I kaster jer ud i selve scenariet. Jeg vil derfor anbefale, at du først forklarer om scenariets spillestil, regler og virkemidler, hvorefter I giver jer tid til at spille et par scener, der kan introducere det hele fra spillerne. Her er det naturligvis oplagt at spille et par kendte scener fra nogle af Mesterens store tragedier.

## Romeo og Julie

*Monolog og lange beskrivelser in-character*

Julie står på balkonen og har ikke set, at Romeo gemmer sig nedenfor. Hun forbander i en monolog, at hun og Romeo er af hver sin stridende slægt, og at de derfor ikke kan få hinanden: "*Oh, Romeo, oh Romeo, hvorfor er du Romeo ...*" Et stykke inden i monologen dukker Romeo op på balkonen og forfører endnu engang sin Julie.

## Hamlet

*Eksposition fra et spøgelse*

Hamlet er oprørt over sin fars død, men ved ikke, at han er blevet myrdet af sin egen bror. Hamlet går i haven, da faderens genfærd dukker op for at forklare sammenhængen for Hamlet: At Claudius (Hamlets onkel) har slået sin egen bror ihjel, taget kongemagten og siden giftet sig med hans kone (Hamlets mor).

## MacBeth

*Brugen af heksene*

MacBeth er på vej hjem fra krigen og ser frem til at møde sin hustru Lady MacBeth. På heden møder han de tre hekse, der varsler, at han skal være Skotlands konge. Senere møder MacBeth sin manipulerende hustru, der prøver at overtale ham til at udføre heksenes spådom og myrde kong Duncan.

## Othello

*Introduktion af objekter*

Den onde tronraner Iago vil spille slet spil og erobre kongemagten. For at skabe intrige, planter han den fagre Desdemonas (Othellos kone) tørklæde hos Løjtnanten Cassio. Othello finder tørklædet og dræber af jalousi først sin kone og siden sin løjtnant.

## Romeo og Julie

*Tragedien indtræffer med forviklinger og misforståelser*

Får at undgå ægteskab med den forkerte mand begår Julie falsk selvmord ved at drikke en gift, der får hende til at se død ud i 42 timer. Romeo hører nyheden og ser hende ligge i sin "falske" død i krypten. Af ren og skær sorg drikker han en stærk gift og lægger sig til at dø ved hendes side. Siden vågner Julie og opdager den døde Romeo ved sin side. Hun kan ikke bære sorgen og tager sit eget liv med Romeos daggert og dør ved sin elskedes side.