

Scenariebogen

9 fremragende danske rollespilsscenerier 2006-2010

DYST SALVATION Kreativ Klasse

Slavehandleren fra **Ascalon**

Vasen **KONGEMORD**

Felicias fortelling **T V I V L**
Gang rape

Redaktører

Frikard Ellemand

Morten Greis Petersen

Klaus Meier Olsen

Layout & Produktion

Claus Raasted

Scenariebogen

9 fremragende danske rollespilsscenerier 2006-2010

Projekt Kæmpers Skuldre vil gerne sige tak til

Deltagere (spillere og spilledere)

Sidsel Sara Juhl, Jacob Severin Nielsen, Anna Emilie Groth, Asbjørn Olsen, Uffe Thorsen, Peter Fallesen, Morten Jaeger, Jakob Pongsgård, Ida Nilsson, Anne Vinkel, Kasper Mosekjær, Jakob K. Zimmermann, Sanne Harder, Simon Steen Hansen, Jorgo A. Larsen, Lise Sand, Troels Ken Pedersen, Elias Helfer. Mikkel Brunberg, Caroline Koren, Mikkel Bækgaard, Peter S. Andreasen, Sarah Cederstrand, Ida Tjell, Peter Munthe-Kaas, Nynne Søs Rasmussen, Marie Holm-Andersen, Jost L. Hansen, Oliver Nøglebæk, Tobias Bindslæt, Niels Ladefoged Rasmussen, Anne Vinkel Hansen, Tina Arbjørn, Steffen Kanstrup, Maj Godsk Kondrup, Joost Haugmark Jensen, Barbara Flindt, Mathilde Brødsgaard, Jeppe B. Tarp, Anne Grove (Pixi), Jeppe Aanæs Steensen, Martin Horn Petersen

Økonomiske støtter

DUF, Bifrost

Hjemmeside og hosting

Peter Brodersen og Projekt Alexandria

Præmiesponsor

Fantask

Hjælp til arrangering af workshop 3

Troa og Troacon

Lokaler

Sanne Harder, Rollespilsfabrikken, Bifrost og Freinetskolen i Valby

Inspiration og hjælp

Anders Berner

Layout og produktion

Claus Raasted

Korrektur

Simon Steen Hansen

Hjælp til lancering

Alea, Jost L. Hansen

En særlig stor tak til Kristoffer Rudkjær, Kristoffer Thurøe og Peter Munthe-Kaas

Kolofon

Scenariet - 9 fremragende rollespilsscener 2006-2010

1. udgave, 1. oplag

ISBN: 978-87-92507-07-5

Tryk: Toptryk Grafisk

Forlag: Rollespilsakademiet [www.rollespilsakademiet.dk]

Indholdsfortegnelse

[s. 10] Slavehandleren fra Ascalon

Spillerne styrer en gruppe helte der kæmper mod den onde slavehandler på en måde, der blander det bedste fra både den gamle og den nye skole.

For en spilleder og 2 eller flere spillere

[s. 56] Dyst

Ensemble intrige scenarie om livet i og omkring en ridderturnering, som formår at binde trådene naturligt sammen i et elegant klimaks.

For en spilleder og 5 spillere

[s. 92] Felicias fortælling

Scenariet fortæller på personlig vis historien om det at blive voksen og begynde at træffe sine egne valg.

For en spilleder, 1 hovedperson og 3 hjælpe-spilledere

[s. 148] Kongemord

Storslået Shakespeare drama med teaterinspirerede virkemidler.

For en spilleder og 5 spillere

[s. 220] Kreativ Klasse

Komedie om overgangen mellem det ubekymrede liv som drengerøv og det alvorfulde hverv som ægtemand.

For en spilleder og 5 spillere

[s. 268] Salvation

Dyster western om en røverbandes fortabelse og frelse.

For en spilleder og 5 spillere

[s. 348] Tvivl

Et forhold sættes på prøve da både manden og kvinden fristes af skæbnen.

For en spilleder og 4 spillere

[s. 398] Vasen

I udkantsdanmark spøger en pige og forsøger at afklare det ingen taler om i den lille hvidevare-familie.

For en spilleder og 4 spillere

[s. 452] Gang Rape

Et alvorligt scenarie om gruppevoldtægt.

Uden spilleder, men med 2 eller flere voldtægtsmænd og 1 offer

En note fra forlaget

“Jo, jo... det skal jeg nok hjælpe med. Det bliver skidegodt.”

I starten af 2011 kom Frikard til os og spurgte om vores firma ville hjælpe ham med at få trykt Scenariebogen (ulønnet). Det ville vi gerne. Det ville trods alt være overkommeligt og selvom vi i Rollespilsakademiet arbejder med rollespil til daglig er vi også nogle gale fantaster i vores fritid. Men nu jeg kigger tilbage, så ryster jeg lidt på hovedet af vores fælles naivitet. Frikard tænkte, at det ville være en smal sag lige at strikke 9 i forvejen layoutede scenarier sammen til en bog og jeg var dum til at tænke det samme. Virkeligheden blev selvfølgelig anderledes, og i sidste ende endte det med at blive noget af et arbejde jeg fik kastet mig ud i. For nogle af scenarierne var lavet til andre formater end A4, nogle var lavet til enkeltsideslayout og nogle var i farver på trods af, at slutproduktet skulle være i sort/hvid. At slutproduktet rent layoutmæssigt er meget uensartet kan derfor ikke undre nogen, og jeg griner nu af at vi troede det ville være nemt.

Men sådan er denne slags projekter nu engang og jeg er glad for, at have været en del af projektet her, selvom jeg blev en noget større del af det end først planlagt. Rollespilsdanmark lever nemlig af sine ildsjæle, og at de tre herrer Klaus, Morten og Frikard falder indenfor ildsjæle-kategorien er endnu en gang blevet bevist. Læs, spil og nyd!

/ Claus Raasted, april 2011
Forlaget Rollespilsakademiet

Læsenøgle

Denne bog indeholder ni scenarier.

Indledningsvis præsenteres bogen som helhed i et kort forord og så præsenteres scenarierne.

Før hvert scenarietekst er først et forord og scenariets foromtale (såfremt foromtalen ikke er at finde i teksten).

Dernæst kommer selve scenarieteksten.

Til sidst kommer eventuelle roller og handouts.

For at gøre det nemmere og mere overskueligt at spille scenarierne er alt materiale i bogen samlet på hjemmesiden www.scenariebogen.alexandria.dk, så det er nemt og overskueligt at printe præcis det, der er brug for.

God fornøjelse!

Forord

Kære læser

Velkommen til Scenariebogen - en udgivelse med undertitlen 9 fremragende danske rollespilscenarier 2006-2010. En undertitel som vi synes meget godt opsummerer bogens formål og væsen. Vi har ønsket at vise, hvilken rivende udvikling det danske rollespil har gennemgået de sidste fem år, og samle 9 rollespil, som på hver deres måde er fremragende.

Vi er kommet meget langt siden Dungeons & Dragons røde boks pakket med terninger og regelhefter blev importeret til Danmark i midtfirserne. De klassiske rollespilssystemer bliver heldigvis stadig nydt og spillet med stor entusiasme rundt i det ganske land, men vi har udviklet vores medie til at kunne så meget mere. Til at kunne fortælle historier om synd og frelse for outlaws som i Salvation. Til at inddrage teatertragedier i rollespil som i Kongemord. Til at kunne spille og reflektere om parforholdets ups and downs som i Tvivl. Som de 9 scenarier i denne bog viser, spænder vores historier og spil meget vidt i dag. Vi kan spille det kendte og hverdagsrealistiske, det fantastisk og historiske og også endda de tunge, svære og til tider ubehagelige emner. Ved siden af denne mangfoldighed i indhold er der mindst lige så stor kreativitet omkring spillets regler og rammer, og en enorm fokus på at tilpasse formen til historien.

Vi lever i digitale tider. Internettet bugner med billige spil til download i pdf og gratis dansksprogede scenarier. De to store kæmper på nettet på nettet er www.alexandria.dk, der søger at samle alt det danske skrevne rollespil, og vores forgængere i Projekt R'yleh (<http://rlyeh.alexandria.dk>), der er en samling af de bedste ældre rollespil. Vi har haft lyst til at samle noget nyt og prøve også at nå dem, der ikke i forvejen kender til vores stolte rollespilstradition, men som allerede har en interesse for det gode rollespil.

Med input fra en flok testspillere har vi udvalgt ni nyere scenarier, som ved hjælp af midler fra DUF, Bifrost og støtte fra en række af miljøets mange hjælpsomme ildsjæle er blevet til denne bog. Her skulle være noget for enhver smag. Nogle af spillene er lettilgængelige og letfordøjelige, andre er mere sprængfarlige og sidder længere i kroppen efterfølgende og kræver derfor lidt mere omtanke og afstemning, inden man går i gang. Måske har du hørt om spillene før, og ellers kan du læse de individuelle forord, som giver en introduktion til scenarierne og en begrundelse for, hvorfor de er værd at beskæftige sig med. Så det handler bare om at finde nogen, som har lyst til at spille dine favoritter med dig.

For hvis vi skal afslutte med en bøn til dig, kære læser, så er det at spille nogle af disse spil. Hvem ved, måske bliver du så inspireret, at du også får lyst til at bidrage med dit eget scenarie engang?

/ Klaus Meier Olsen, Morten Greis Petersen og Frikard Ellemand, marts 2011

Foromtale

Slavehandleren fra Ascalon er et scenarie om en gruppe helte, der kæmper imod en ond slavehandler. Fortalt som en kampagne, der dog kan spilles på under fire timer. Det er alt det bedste fra en D&D-kampagne: levels, monstre og deres skatte. En historie der er sat i et dramatisk Sword & Sorcery Fantasy univers med spektakulære kampe, drabelige modstandere og storslået landskaber. Et univers, som alle har ansvaret for – hvilket bliver understøttet af en mekanik, hvor din spilperson bliver bedre i kamp, hvis du undervejs digter med på spillelederens beskrivelser.

Slavehandleren fra Ascalon (2010)

For en spilleleder og 2 eller flere spillere

Slavehandleren fra Ascalon

Slavehandleren fra Ascalon (Busted Larsen, 2010)

Nostalgi er scenariets drivkraft. Det er drømmen om, at genskabe den spiloplevelse vi havde som unge drenge i 1980'erne, da Dungeons & Dragons var det nye og spændende rollespil. Johannes Busted Larsen giver på let og elegant vis den oplevelse tilbage i en eftermiddags magi med *Slavehandleren fra Ascalon*. Historien er simpel, og den går over stok og sten ud over den store slette, og i fuldt firspring ind i eventyrets rige. Det eventyr, vi finder i *Slavehandleren fra Ascalon*, er ikke kun for børn. Med kæmpe-edderkopper og hekse er der dystre og frække øjeblikke, som vi morer os over på hver vores måde, alt efter hvor voksne vi er i øjeblikket.

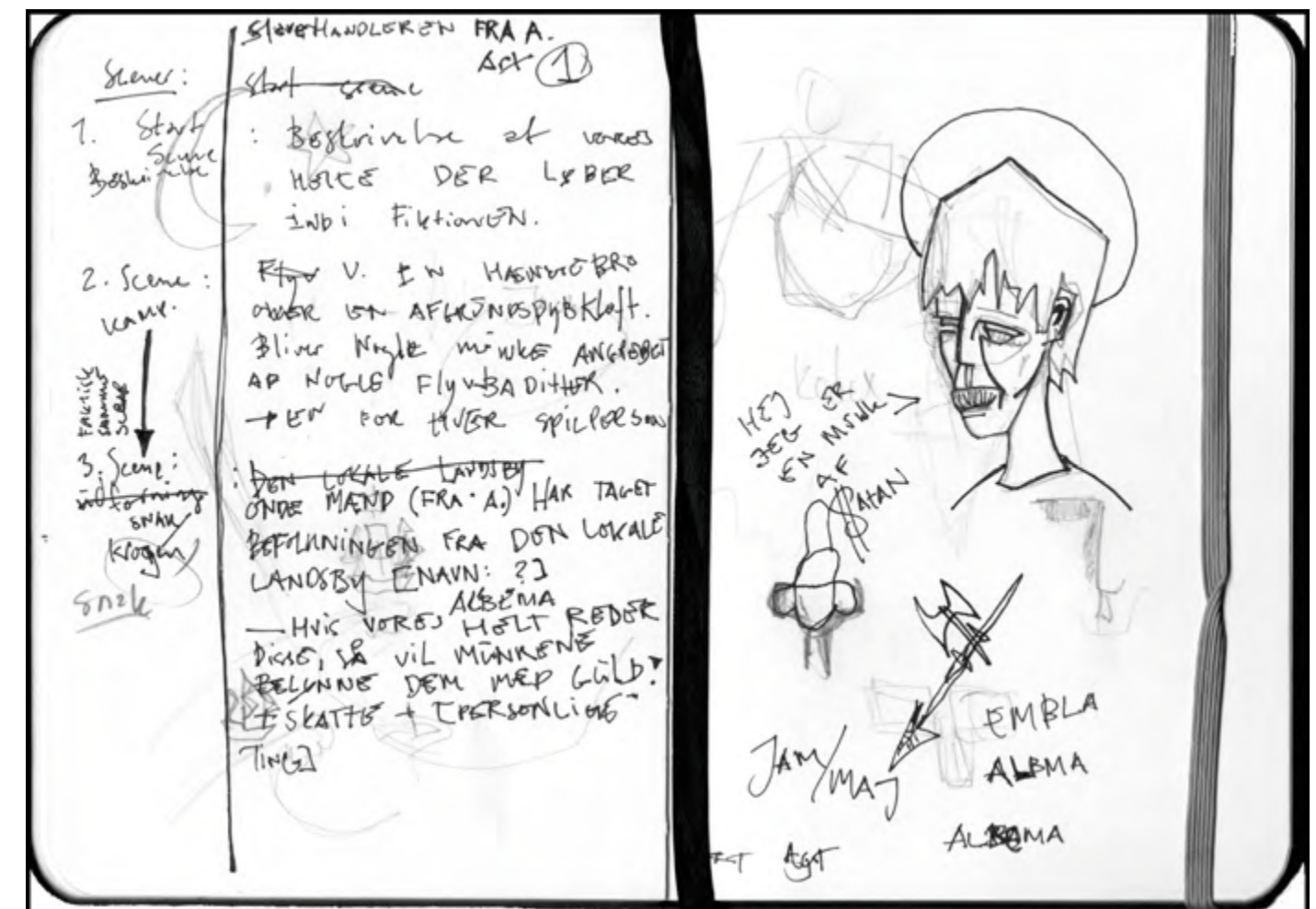
Den rollespiloplevelse, som *Slavehandleren fra Ascalon* giver, handler om mere end kun historien og om at spille rollerne i nuet. Den indfanger hele fornøjelsen af at sidde og rumstere med reglerne, og den glæde, der er ved belønninger for gode bidrag, for at overvinde skurke og slå menneskeædende monstre ihjel. *Slavehandleren fra Ascalon* fortæller os, at terningerne er en del af underholdningen og skjuler således ikke sin brug af regler og terninger. De er i *Slavehandleren fra Ascalon* en nødvendig og sjov del af spiloplevelsen.

Reglerne i *Slavehandleren fra Ascalon* er hentet fra Red Box Hack, som er et hjemmelavet spil af Eric Provost. Det er en kærlig tolkning og hyldest til Dungeons & Dragons basis-sættet, som kom i netop en rød æske. Den røde æske blev udgivet i sin mest kendte form i 1983, og den har en så legendarisk status blandt D&D-spillere, at æskens form og udseende blev genanvendt i 2010, da en begynder-udgave af seneste version af Dungeons & Dragons blev udgivet.

Eric Provost har afsluttet sit arbejde på Red Box Hack, men det lever imidlertid videre for Eric har inviteret spillets fans til at lave nye og personlige versioner af det. Således har Johannes bidraget til de forskellige udgaver af Red Box Hack med sit scenarie. I Ascalon-versionen finder vi en række klasser som f.eks. Nordboere, Hashashiner og Ørkenløbere, som vi ikke umiddelbart kan genkende fra World of Warcraft eller andre populære fantasy-spil, men som alligevel taler til vores fantasi fra den fjerne tidsalder, som disse helte kommer fra. For Ascalon er ikke en fremmed fantasy-verden, men vores egen legendariske fortid, som den eksisterer på kanten af oldtidens fjerne verden for tusinder af år siden. Vi finder i Ascalon en anden forståelse af, hvad fantasy-genren kan rumme, og denne forståelse går under sin egen betegnelse: Sword & Sorcery, der har sine rødder i 1920'ernes og 1930'ernes pulp litteratur. Genren udfoldede sig inden, at værker som Tolkiens Ringenes Herre eller spil som World of Warcraft satte sig tungt på, hvad vi forstår, som fantasy.

Så kom med på eventyr i en mytisk tid på randen af menneskehedens historie med et spil, der står på kanten af rollespillets fjerne fortid i 1980'erne. Begge blegner de vage minder, men drømmene står for evigt.

Og hvis du er nysgerrig, venter der mange flere historier om Ascalon derude.



spilmodulet til slavehandleren fra ascalon

F2010

Indholdsfortegnelse

FORORD.....S.2

HVAD ER DET HER FOR NOGET.....S.3

slavehandleren fra ascalon.....S.3

SWORD & SORCERY.....S.3

sejhedspoint.....S.4

spilpersonerne & motivation.....S.5

HISTORIEN.....S.5

SCENEGENNEMGÅNG.....S.6

udover stepperne.....S.6

munken jako le.....S.6

ind i sumpen.....S.7

kæmpeedderkoppen.....S.8

ind i kællingen.....S.9

ascalons tårer.....S.10

badstuen, en lukket klub.....S.11

badstuekampe.....S.11

fra dampen til dungeons.....S.12

slangedæmonen før enden af scenariet.....S.13

vulkanen ascalon går i udbrud.....S.13

Tak

Først og fremmest tak til dig for at læse og spille scenariet.

Tak til Jonas Harlid, Ask Johan Blicher Møller, Asger Norskov Bak, Asger Segel for larm og ballade under spilletesten.

Tak til Morten Greis Petersen for system- og stavehjælp.

Tak til Uffe Thorsen for at overbevise mig til at oversætte systemet.

Tak til Lars Kaos Andreasen for layoutskabelon og indirekte inspiration.

Tak til Klaus Meier Olsen for lade mig opretholde radiotavshed, selvom jeg gik mere end to uger over deadline.

Allermest tak til Simon Steen Hansen for at springe til med korrekturlæsning i sidste øjeblik.

FORORD

Velkommen til et scenarie der handler om en gruppe helte, der kæmper imod den onde Slavehandler Slavoz fra Ascalon. Det er et klassisk "giv den gas" action fantasyscenarie. Målet med dette scenarie er, at I kommer til at spille det slut 80'er D&D-scenarie, som vi ikke formåede at spille i 80'erne.

Scenariet består af to dele og lidt bilag. Den første del er et regelsæt, som har det mundrette navn "Redbox Sword & Sorcery Hack". Det er simpelthen et rollespilssystem, som jeg har oversat og bearbejdet. Den anden del er et spilmodul, som hedder "Slavehandleren fra Ascalon". Det er spilmodulet du læser i nu. Af bilag er der fire grundplaner til kampene, karakterark og ekstra beskrivelse af spilpersonsklasser.

Ud over alle disse papirer skal du bruge noget rollespilsgear for at kunne spille Slavehandleren fra Ascalon.

Det er:

- En figur/dims der kan repræsentere hver af spilpersonerne (man kan bruge warhammerfigurer, men man kan også bruge andre dims - slikstykker, terninger, knapper osv.).
- En figur/dims for hvert monster i scenariet (fire til seks flyvelemmordere, 1 kæmpeedderkop, tre til syv mindre edderkopper, fire til otte bodyguards, fire til seks badstuetjenerne, en slavehandler (Slavoz), tre til syv (andre) dæmontilbedere og 1 slangedæmon).
- Mange dims til at repræsentere sejhedspoint (fx små sten/magic-glas-dims).
- Terninger! En d12 og mindst to d10 til hver (også til dig selv). Det er vigtigt, at alle har en rød d10.

Hvis du har spørgsmål omkring hvordan man spiller Slavehandleren fra Ascalon, så er du mere end velkommen til at kontakte mig på:

e: johsbusted@gmail.com eller t: 22 57 30 44.

Alt godt
Johannes Busted Larsen, Fastaval 2010.

Hvad er det her for noget ?

Hvad er slavehandleren fra ascalon?

Slavehandleren fra Ascalon er et scenarie om en gruppe helte, der kæmper imod en ond slavehandler, fortalt som en kampagne der dog kan spilles på under fire timer. Det er alt det bedste fra en D&D-kampagne: levels, monstre og deres skatte.

En historie der er sat i et dramatisk Sword & Sorcery Fantasy univers med spektakulære kampe, drabelige modstandere og storslået landskaber. Et univers, som alle har ansvaret for - hvilket bliver understøttet af en mekanik, hvor spillernes spilpersoner bliver bedre i kamp, hvis de undervejs digter med på spillelederens beskrivelser.

Det er et rollespilsscenario for fem til syv spillere, hvor en af dem er spilleleder. Det er skrevet til Fastaval 2010.

Hvad er sword & sorcery?

Hvis man googler "Sword and Sorcery" finder man ud af, at den var amerikanske fantasyforfatter Fritz Leiber der opfandt genrebegrebet. Leiber er fantastisk, da han med sine noveller der omhandler Fafhrd og The Grey Mouser har skrevet noget af det bedste fantasy litteratur. Af andet Sword & Sorcery findes der Michael Moorcocks serie om antihelten Elric og ikke mindst Robert E. Howards serie om Barbaren Conan. Hvis du kender disse forfattere, så ved du hvor jeg vil hen.

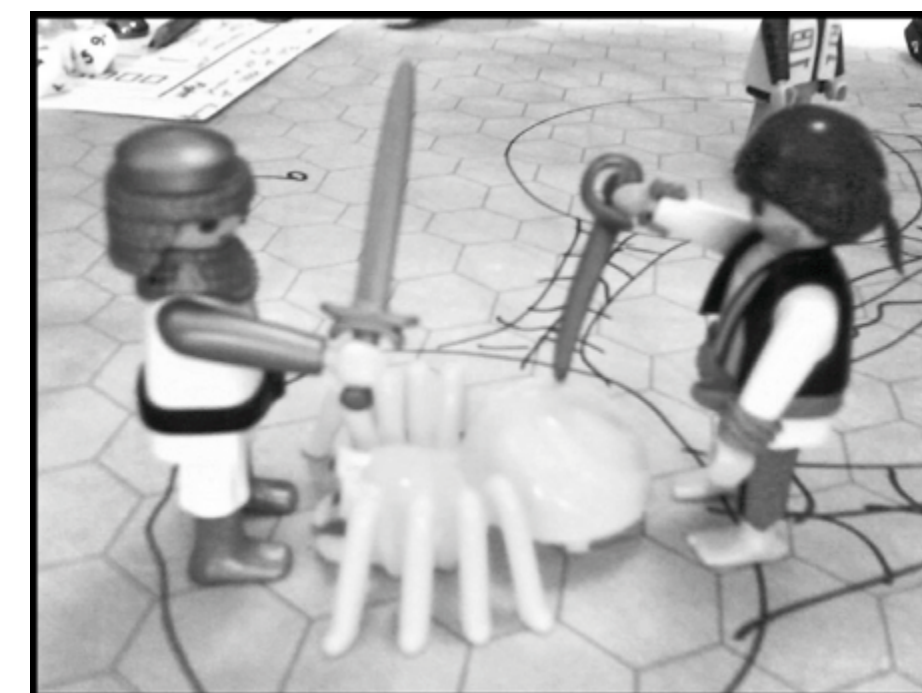
Der er ingen skam i at namedroppe disse, når scenariets stemning skal beskrives, men hvis du skulle stå overfor nogle mindre (fantasy)belastede spillere (eller hvis du har brugt din læsetid mere fornuftigt end jeg), så kan Sword & Sorcery heldigvis også forholdsvis let forklares uden de store nørdede referencer. Sword & Sorcery er først og fremmest, hvad man kan kalde en æstetisering af volden. Det er en beskrivelse af vold, hvor det voldelige gøres smukt.

Det gør man ikke kun i Sword & Sorcery litteratur. Man gør det også i en masse andre genrer (både i hollywoodfilm og noget politisk retorik). Inden for fantasygenren er Sword & Sorcery den undergenre, hvor man gør det mest. Grundtanken i Sword & Sorcery er, at nogle unikke og enestående individer står overfor en kaotisk og modbydelig verden, der kun vil dem noget ondt eller beskidt. Disse individer er så heldigvis formet af denne verden og kan uden noget moralsk filter slå tilbage på, hvad omverden kaster efter dem. Slå hårdt tilbage. Verden er ikke smuk i sig selv - den er rodet og farlig, men vores heltes (primært voldelige) interaktion med verden indeholder en æstetik.

Det er den æstetik I skal fremelske. Når nogen bliver såret af et sværdhug, så er det ikke nok, de bløder og det gør ondt. Det skal beskrives, at de bløder og det gør ondt på en smuk (og ikke mindst sej måde). Det samme gælder de verdensbeskrivelser I laver undervejs. De skal beskrive en ond, beskidt, modbydelig og dog smuk verden. En sej verden med rå typer (og hvor spilpersonerne viser sig som dem, der er allermest rå).

GRUNDPLANER TIL KAMPENE

Jeg har tegnet fire vedlagte grundplaner, men du kan også selv tegne grundplaner undervejs i scenariet, hvis du synes det kunne være sjovt. De grundplaner der er vedlagt, tegnede jeg under spilletesten.





LÆS REGLERNE

Nu bør du nok læse regelsættet "Redbox Sword & Sorcery Hack" (hvis du ikke allerede har været der, regelbøger).

HVAD ER
SEJHEDSPONT?

I dette scenarie er der en spiløkonomi, hvor spillerne bliver belønnet med bedre kampevne, hvis de blandt andet tager medansvar for beskrivelserne undervejs. Det fungerer ved at de optjener såkaldte "sejhedspoint" ved at byde ind med seje beskrivelser i de forskellige scener. Det kan være svært at fortælle og digte, så hjælp dine spillere på vej ved at spørge ind til deres beskrivelser (hvordan ser sværdet ud? Hvor meget blod taler vi om? osv.) og brug alle dine superspilledertricks. Jeg skal ikke fortælle dig, hvordan du skal være spilleleder, men det virker utrolig godt for mig at smile. Det virker også at give spillerne god tid og hele tiden understrege og gentage de seje detaljer, de fandt på (hvor mange eller få det måtte være). Mine erfaringer siger mig, at halvdelen af det at være en god fortæller er mod. Du kan indgyde dine spillere mod og selvtillid ved at være deres største fan. Det virker for mig. Hvor mange point de kan optjene for deres fortællinger i hver scene, er angivet under scenen.

HVOR ER
SPILPERSONERNE
OG HVAD ER
MOTIVATION FOR
NOGET?

I dette scenarie er der ingen præskrevne spilpersoner. I stedet for er der syv forskellige spilpersonsklasser. Det betyder ikke, at spilpersonerne nødvendigvis skal være hule af den grund. Det betyder blot, at det er op til dig og (især) spillerne at lave interessante spilpersoner ud fra spilpersonklasserne. Det kan I godt, men det kræver noget særligt af scenariet og ikke mindst af dig som spilleleder. Hver spiller skal finde på, hvorfor hendes spilperson er på eventyr. Hendes spilpersons motivation. Motivation er vigtigt, da det kan give en spilperson dybde. Du skal søge for, at spilpersonens eventyrsmotiver (motivation) kommer i spil i løbet af scenariet. Hvis en spilperson er draget på eventyr for at finde sin kidnappede lillesøster – så skal han have mulighed for at finde lillesøsteren, og hun skal være i livsfare.

Hvis en spilperson vil hævne drabet på sin broder, så skal broderens banemand være en biperson i scenariet. Jeg har forsøgt at skrive nogle af de første scener, så de kan let kan befolkes af rygter om lillesøstre, banemænd – og for den sags skyld tabte familieskatte og æresoprejsninger. De sidste scener skulle på samme måde være så åbne, at motivationsobjekterne kan indgå i scenerne.

Historien

UDOVER
STEPPERNE

Vores helte kommer løbende ind i fortællingen. Imens de løber hen over stepperne, kommer de forbi en ensom og barfodet munk på en hængebro. Munken Jako Le bliver angrebet af en flok lejermordere. Vores helte reder munken, for så får de nemlig xp for at dræbe lejermorderne.

munken
og kællingen

Her begynder vores episke eventyr. Jako Le lover vores helte guld og grønne skove (flere xp), hvis de reder nogle lokale bønder, der er blevet kidnappet/hugget af en ond slavehandler. Hel-

tene kender hverken slavehandlerens navn eller ved, hvor han er fra. Det gør munken heller ikke, men han råder dem til at opsøge den gamle kloge kælling Morra i sumpen. Hun er nemlig synsk. Sumpen er pissefarlig, og de skal slås med en kæmpeadderkop for at komme frem til den kloge kone. Den gamle Morra er også farlig. Hun er kun villig til at fortælle dem, at slavehandleren hedder Slavoz og er fra den dekadente storby Ascalon, hvis de først giver hende deres sæd. Altså hvis en af dem knalder med hende. Som om det ikke er nok, så forsøger Morra også at trylle dem om til svin.

ascalon

Ascalon er en kæmpe by, der ligger op ad en vulkan af samme navn. Heltene roder rundt i byen. Her finder de ud af, at Slavoz og resten af byens overklasse holder til i badstuen. Hvor han er, når

han ikke er der, ved ingen. Badstuen er en stor marmorbygning, der hænger udspændt af kæmpekæder ud over hullet i vulkanens top. Vandet bliver ført med slavekraft op ad vulkanens side i en kæmpekvædukt. Der er åndssvagt mange vagter ved badstuen. For at få adgang til badstuerne må vores helte bryde ind.

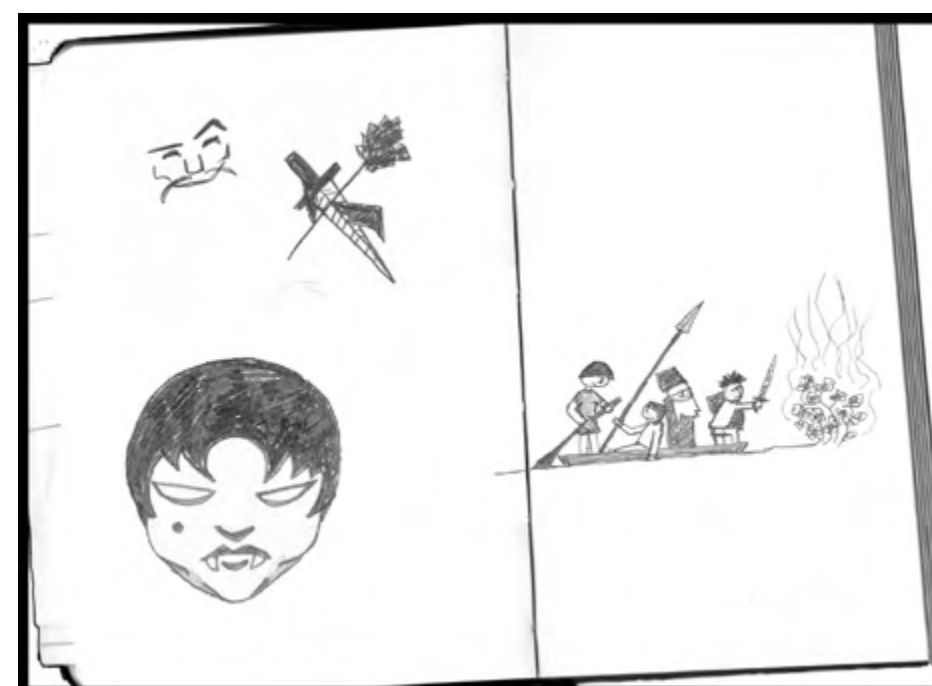
De får adgang til Ascalons badstuer. Her konfronterer de slavehandleren og hans livvagter, men netop som de er ved at vinde kampen, så forsvinder marmor-gulvet og slavehandleren og vores helte sluges ned i vulkanen. Her er der dungeons, som ender ud i slangedæmonen Tsotha-lantis tempel. Hun er den virkelig bagmand. Her har kultister (med slavehandleren som overkultist) netop dræbt næsten alle bønderne i et ondt ritual og fremmanet Tsotha-lanti. Her er en afsluttende end of level kamp.

UDOVER
STEPPENE IGEN

Afslutningsvis springer vulkanen i luften, når slangedæmonen dør. Vores helte når at få de overlevende bønder med sig ud. Munken Jako Le takker og betaler dem. Vi ser vores helte løbe udover stepperne, som ægte helte gør.

helbrede sår

Efter hver kampscene helbreder vores spilpersoner alle deres slag og kommer på max sår. Det er ikke realistisk, og det er netop det fine ved det.



Scenegennemgang

scene 1: udover stepperne

scenetype:

Beskrivelsesscene.

Formål:

At få spillerne til at fortælle med og få startet scenariet i et højt tempo.

sejhedspoint:

Hver spiller kan optjene to sejhedspoint for to seje beskrivelser. Et point for én beskrivelse af deres egen spilperson og ét point for en beskrivelse af en af de andres spilpersoner.

lokation:

Vide græsstepper. Grønne og gyldne farver imod en klar azurblå himmel.

spil:

Du starter med at beskrive, hvordan vores helte kommer løbende ind i scenariet. Vi ser dem først som en samlet lille prik i den højstemte, blålysende horisont. Snart bliver det til en samling af adskilte, selvstændige prikker, der bevæger sig som en hurtig vind ind over de vide stepper. Spillerens spilpersoner kommer til syne i et hav af lysende ringe fra solen.

Hjælp spillerne med at fortælle om, hvordan deres spilpersoner kommer løbende. Få dem til at beskrive deres spilpersoner dynamisk og i bevægelse. Få dem til at beskrive omgivelser og de andres spilpersoner.

scene 2: munken jako le

scenetype:

Kampscene.

Formål:

Scenariets krog.

sejhedspoint:

Spillerne kan optænde sejhedspoint i kamp (blærehandling).

lokation:

En hængebro over en afgrundsdyb kløft (kort 1).

spil:

Spilpersonerne kommer løbende til en kløft, og længere nede er der en hængebro. På broen er der en lille munk og hans kæmpestore moskumuldyr. På himmelen bag spilpersonerne viser der sig en stor sort plet på solen. Den lægger sig som en skygge over munken. Som et lyn fra en klar himmel kaster en gruppe østlige lejesoldater sig over munken. Lejesoldaterne kommer fra pletten på himmelen. De kaster sig ud fra en stor flyveøgle i flossede faldskærme. Lejesoldaterne står omkring munken. Det er meningen, at spilpersonerne skal blande sig i kampen på munkens side. De er tæt nok på til, at munken kun får nogle få slag (han er ikke meget bevendt i kamp).

kampen:

Lejesoldaterne er blot medløbere (altså lorte våben, 0 i alle stats, kun 1d10, ingen ansigtsterning og kun et sår). Antallet af lejesoldater er afhængigt af antallet af spilpersoner. Hvis der er fire spilpersoner, er der seks lejesoldater, hvis der er fem spilpersoner er der otte lejesoldater, og hvis der er seks spilpersoner, er der ni medløbere.

Hvis spilpersonerne taber denne kamp har I gjort et eller andet galt. Kig på reglerne igen, lav evt. nye spilpersoner og spil kampen en gang til.

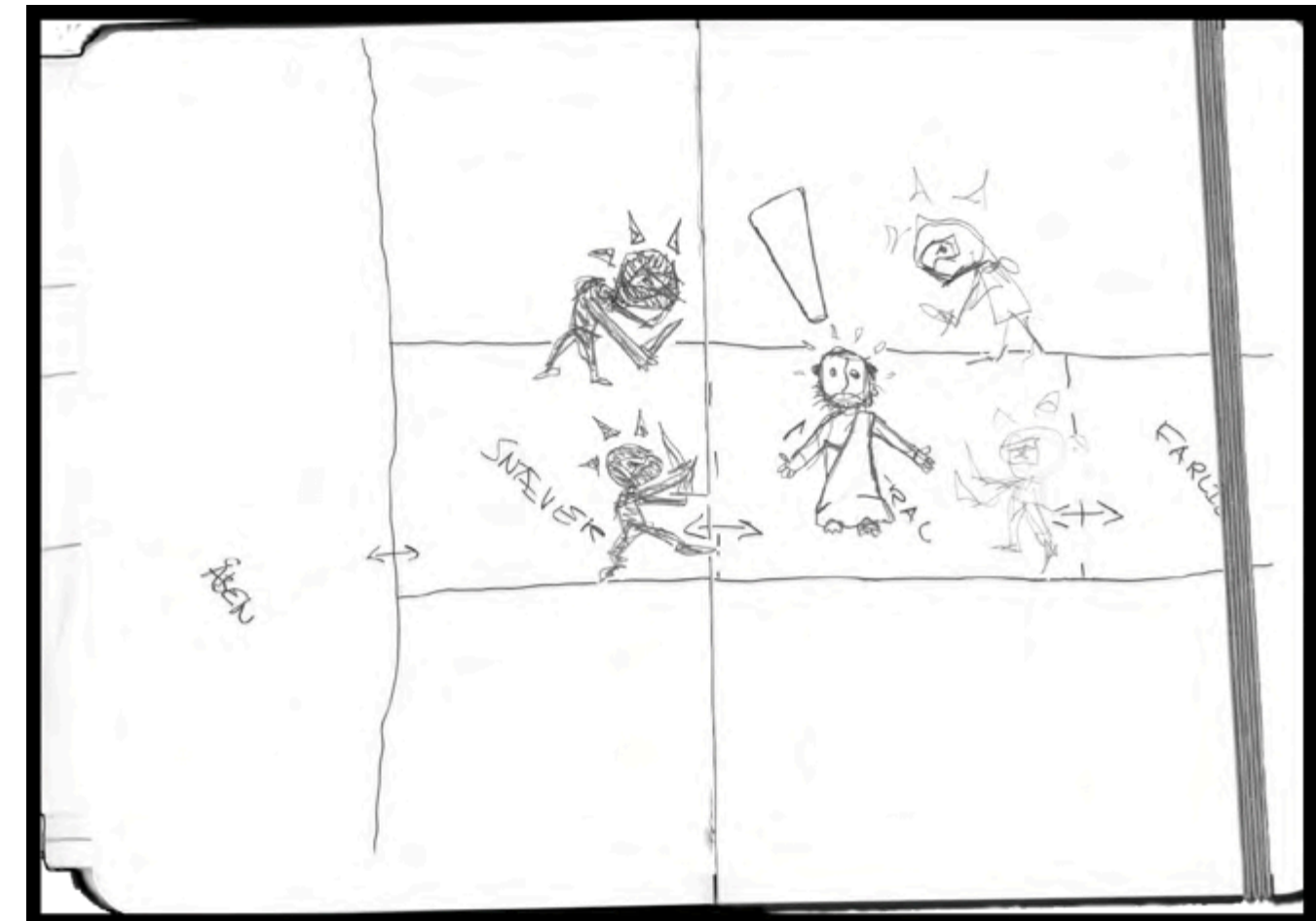
Brug kort nummer 1 til kampen.

efter kampen:

Efter kampen fortæller Jako Le, at landsbyen ved hans tempel er blevet bortført af en ond slavehandler. Han var selv på vej ud for at rede dem, men efter denne oplevelse, har han fået kolde fødder. Derfor tilbyder han spilpersonerne guldmønter, silke og myrra, hvis de redder de stakkels landsbybeboere. Alle disse værdier er hjemme i templet, så spilpersonerne får ikke meget ud af at plyndre ham. Jako Le ved ikke, hvor slavehandleren har taget fangerne hen eller endsige, hvad slavehandleren hedder. Dog tror han, at den gamle kloge kælling Morra ved det, da hun er synsk. Morra lever i sit hus midt i en nærliggende sump.

SÅR

Husk at spilpersonerne får alle deres sår igen og kommer til fuldt helbred ved slutningen af kampen.



scene 3: ind i sumpen

scenetype:

Udfordringsscene.

Formål:

At udfordre spilpersonernes ressourcer.

sejhedspoint:

Et hver for en sej sumpbeskrivelse. Et hver for en sej beskrivelse af hvordan spilpersonerne klarer/fejler udfordringerne.

lokation:

Sumpen.

ARVESTYKKER

Husk spillerne på, at spilpersonernes særlige arvestykker kan give dem +2 på deres egenskabsdrag.

spil:

Det er en sump, og der er giftige gasser og ildelugtende brungrumset vand. Inden de kommer til næste scene er der tre udfordringer: de farlige sumpadder, de giftige duftblomster og kæmpeadderkoppens spindelvæv.

DE FARLIGE SUMPADDER:

I vandet i udkanten af sumpen finder vores helte en lille flad båd – perfekt til sumpbrug. En flok sumpadder har i midlertidigt lagt sig på lur i det lave vand omkring båden. For at undgå at blive bidt af disse padder, skal hver spiller teste en egenskab. Det er en fysisk fare, så hvis man misser, får man to sår i skade. Padderne har en modstandsværdi på 2 (altså 1d12+2). Du og spilleren vælger, hvilken egenskab de skal slå. Fx kan den første slå et årvågenhedsslag, om hun opdager padderne eller ej. Den næste et størrelseslag, en tredje et mod- eller snigeslag.

GIFTIGE DUFTBLOMSTER:

Et sted i sumpen sejler vores helte igennem et hav af smukke, røde og sødeligt duftende duftblomster. De er giftige. Slå et passende egenskabsdrag, blomsterne har en modstandsværdi på 3. Alle der ikke klarer slaget skal beskrive en ubehagelig hallucinationsscene for deres spilperson. Hvis alle misser dette slag vågner spilpersonerne op i kæmpeadderkoppens spindelvæv.

KÆMPEADDERKOPPENS SPINDELVÆV:

Midt inde i sumpen bliver grunden mere fast. Det er mørkt, og der er et kæmpespindelvæv. I vævet hænger der poser af spindelvæv med udsugede kroppe. Slå et egenskabsdrag (fx årvågenhed, størrelse, stædighed). Modstandsværdi på 1. Hvis man klarer det, er man ikke fanget i næste scene. Hvis man ikke klarer det, er man.

scene 4: kæmpeedder- koppen

scenetype:

Kampscene.

Formål:

Meningsløs vold.

sejhedspoint:

Ved blærehandling.

lokation:

I spindelvævet (kort 2).

spil:

I vævet bor kæmpeedderkoppen og dens unger. Ungerne er medløberne. Spilpersonerne starter i hver sin arena. Hvis en eller flere spilpersoner er fanget i starten af kampen, skal de først klare et størrelsesegenskabsslag imod en modstandsværdi på 1 for at kunne gøre andet. Pga. vævet skal man klare et størrelsesegenskabsslag for at flytte mellem arenaerne. Edderkopperne har ingen problemer med at bevæge sig.

kæmpeedder- koppens stats:

Årvågenhed: +2, Mod: +3, Veltalenhed: -1, Snige: 0, Størrelse: +5, Stædighed: 0

våben:

Kæmpeedderkoppens lemmer er rækkeviddevåben.

rustningstype:

let + rækkeviddevåben = 12.

sår: 10.

xp: 200

(alle der har slået på edderkoppen får altså 200 xp hver).

antal unger:

Fire spillere er lig tre unger. Fem spillere er lig fem unger. Seks spillere er lig syv unger.

efter kampen:

Hvis vores helte taber kampen, så vågner de op omhyldet af spindelvæv. De er fanget, men på fuldt helbred igen. Efter nogle tests kan de godt komme fri. Evt. kan du lade deres flugt forsøg blive opdaget af kæmpeedderkoppen, hvis de misser nogle test. Hvis de misser for mange, så tag et par sår fra dem. Find selv på en passende modstandsværdi.

Hvis de leder efter skatte i væv efter, at de har basket edderkoppen, så finder de guld og smukke sten på de udtørrede lig til en værdi af 50 xp til hver spilperson.

Husk at spilpersonerne er fuldt helbredt efter kampen.

scene 5: ind i kællingen

scenetype:

dramascene.

Formål:

At få scenariet tilbage på sporet.

sejhedspoint:

et til den der knalder kællingen, et til den der dræber hende og et for at gøre et eller andet du synes er sejt.

lokation:

Hos Morra.

MOTIVATION

Morra er synsk og kan godt fortælle spilpersonerne noget om deres motivationer. Særligt hvis motivationen er ting eller personer, der er blevet væk. De er gerne hos slavehandleren eller er fanget inden i vulkanen.

spil:

Ikke langt fra kamppladsen ligger kællingens faldefærdige hus. Der er kun ét rum. Gulvet er belagt med knogler, under loftet hænger der urter og døde smådyr. Kællingens sengelag er et par gamle tæpper og ligger frit. Der er en stor, sort gryde over ildstedet, det er en meget smagfuld og velduftende tryllesuppe. Kællingen er gammel, grim og beskidt. Derudover er hun synsk.

I denne scene er der flere konflikter på spil. For Morra, som kællingen hedder, vil kun fortælle dem, at slavehandleren hedder Slavoz og er fra den dekadente storby Ascalon, hvis de først giver hende deres sæd. Altså hvis en af dem knalder med hende. Hun er ret påståelig, og forsøger de at overtale hende til at udlevere information alligevel (med egenskaben veltalenhed), så er hendes modstandsværdi på +5 og de har kun ét forsøg. Det er ret vigtigt, at du gør dem klart, at de ikke kan dræbe hende, da de så ikke ved, hvor landsbyboerne er.

unge spillere

Hvis du har fået ungdomsskoleholdet (eller på anden måde unge spillere) på Fastaval skal du selvfølgelig ikke overskride deres teenagerforlegenhed. Det er der ingen grund til. Få kællingen til at lade dem gøre andre ydmygende ting, som at vaske hendes fødder.

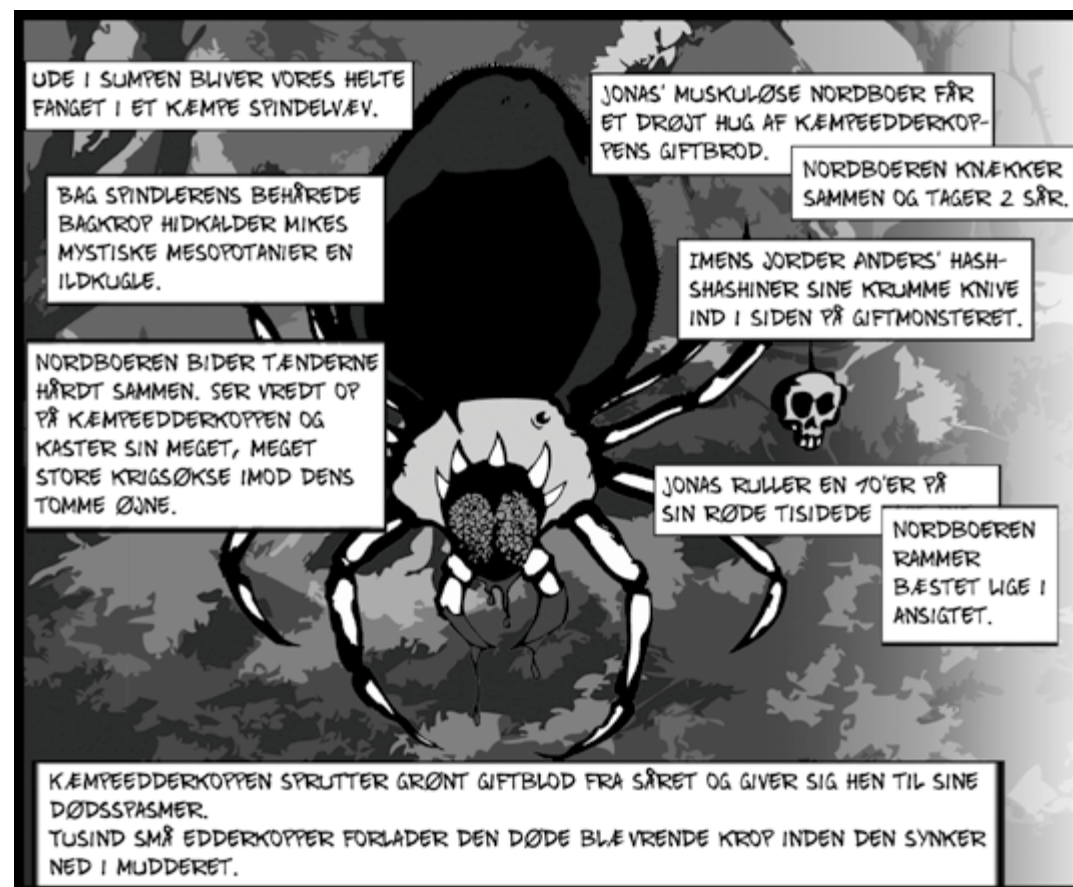
Efter de har fået informationen ud af Morra på den ene eller anden måde, så tilbyder hun dem suppe. Hvis en af spilpersonerne har bollet med hende, så falder hun i søvn, imens de drikker. Det er en trylledrik, og hvis de drikker suppen, så skal de klare et stædighedsslag imod en modstandsværdi på +2 eller blive tryllet om til et svin.

SVINESTATS:

Som svin har man -1 i størrelse, -1 i mod og -3 veltalenhed – til gengæld har man +1 i stædighed, snige og årvågenhed.

Hvis man bliver tryllet om, bliver man først menneske igen, når Morra bliver dræbt, eller når de når til Ascalon, hvor de kan opsøge en heksedoktor. Hvis alle bliver tryllet om til svin, bliver det et meget mærkeligt scenarie.

Hvis de røver Morra, så finder de en hemmelig hekseskat til en værdi af 100 xp (til hver).



scene 6: ascalons gader

scenetype:

Bipersons- og stemningsscene.

Formål:

At komme på sporet af badstuen.

sejhedspoint:

et for at spille en biperson – et ekstra for at spille den sejt og et for at sætte en af de andres motivation i spil.

handout:

Liste over bipersoner.

lokation:

Ascalon.

spil:

Ascalon er en kæmpe by, der ligger op ad en vulkan af samme navn. Spillerne skal finde ud af, at Slavoz, ligesom resten af byens spidser, holder til i badstuen på toppen af bjerget.

Hver spiller skal spille en biperson, der leder dem videre i deres søgen efter informationer. Start med at fortælle spillerne, at den sidste biperson netop fortæller dem, at Slavoz nok holder til i badstuen. Den sidste biperson spilles også af en spiller. Sådan ved de, hvor de skal hen, og de kan koncentrere sig om Ascalons befolkning.

Inden I starter bipersonspillet, så skal spillerne lige huske hinanden på deres motivationer og evner. Her er det oplagt, at bipersonerne kan fortælle spilpersonerne noget om deres motivationsgenstande (og det giver sejhedspoint at gøre det). Ligesom det er sejt at få evner som "Slavefolk" og "Drømmetyv" i spil i disse scener.

bipersonerne er:

- Jhark, bøffel- og bjørnetæmmer.
- Juk, freelance natmand.
- Et sæt meget fulde siamesiske tvillinger: Brow og Jural.
- Krisshe, en virkeligt ubehagelig kosmetolog.
- Gadedrengen Ruben
- Lirda, den lykkelige skøge.
- Slaven Hag.
- Mystikeren Sært.

De behøver ikke alle at blive spillet og ej heller i nævnte rækkefølge.



scene 7: badstuen, en lukket klub

scenetype:

Udfordringsscene.

Formål:

At udfordre spilpersonernes ressourcer.

sejhedspoint:

et til dem der bidrager med at komme på en plan.

lokation:

På toppen af Ascalon.

spil:

Man kommer ikke bare lige sådan ind i badstuen. Badstuen er en stor marmorbygning, der hænger udspændt af kæmpekæder ud over hullet i vulkanens top. Vandet bliver ført med slavekraft igennem forskellige sluser op til badene i en kæmpeakvædukt. Der er mange vagter ved badstuen, og spilpersonerne kan ikke kæmpe sig vej ind.

De bliver nødt til at byde ind. Alt efter hvilken metode, de vælger, så kan du give dem to eller tre egenskabsslag med en modstandsværdi på +1 til +4. Hvis de vælger at gøre smarte ting eller bruge deres særlige evner, så er det lettere (måske slipper de endda for terningslag). Du bestemmer.

Kun ét af slagene må være fysisk farligt (og giver 2 sår). For at det andet/de andre slag ikke bliver ligegyldige, kan det være udfordringer, der forsinker de spilpersoner, der ikke klarer dem, så de, der misser et eller flere slag, først kommer til næste scene, der er en kampscene, en runde eller to senere end de andre. Hvis alle misser, så lad dem blive fanget og ført ind til slavehandleren (og lad derfor slavehandleren have en til to flere bodyguards end ellers).

scene 8: badstuekampe

scenetype:

Kampscene.

Formål:

Snyde showdown.

sejhedspoint:

Ved blærehandling.

lokation:

I badstuen (kort 3).

spil:

Badstuen er hugget i lækkert marmor. Store flader er belagt med guld og sølv. Der er hurtigt og lummert. Varmen og kampene udvikler sig hurtigt til at være svedig hud imod endnu mere svedig hud. Dampende kødsår. Når de kommer ind, skal de slås imod slavehandlerens bodyguards og badstuetjenere. Der også nogle rigmænd og deres slaver, men løber bare rundt og gør hverken til eller fra (de er en slags medløbere, der ikke slår igen og kun giver 5 xp).

Der er ligeså mange bodyguards, som der er spilpersoner. Ligesom der er ligeså mange badstuetjenere, som der er spilpersoner. Badstuetjenere er blot medløbere.

Midt i det hele står Slavehandleren. Hvis han bliver ramt, eller når alle hans bodyguards dør, griner han og råber "Troede I, at I kunne få mig så let." og gulvet forsvinder under alle (spilpersoner, bodyguards, rigmænd, slavehandleren og resten).

Klip til næste scene.

bodyguards stats:

Årvågenhed: +3, Mod: +2, Veltalenhed: 0, Snige: 0, Størrelse: +1, Stædighed: +2

våben:

kortsværd (let).

rustnings type:

tung = 12.

sår: 5

xp: 100

slavehandlerens stats:

Årvågenhed: +3, Mod: +1, Veltalenhed: +2, Snige: +2, Størrelse: 0, Stædighed: +4

våben:

Kasteknive (afstandsvåben) - og han er så paranoid, at han har dem med i bad.

rustnings type:

ingen = 8.

sår: 10

(men kan ikke dø i denne scene – hvis han får for meget i skade forsvinder gulvet i stedet).

xp: 500

Hvis spilpersonerne taber kampen vågner de op i en fangekælder nede i vulkanens hulesystem. Uden for døren er der en sovende fangevogter (samme stats som bodyguards).

Hvis spilpersonerne på et eller andet tidspunkt før kampen gennemroder badstuens omklædningsrum, finder de guldmønter til en værdi af 50 xp (til dem hver).

scene 9: Fra dampen til dungeons

scenetype:

Udfordringsscene.

Formål:

At udfordre spillernes ressourcer.

sejhedspoint:

ved udfordringerne.

lokation:

Inde i vulkanen Ascalon.

spil:

Krydsscene. Et sted i hulesystemet knæler Slavehandleren foran en stor, mørk skikkelse. Han siger noget i stil med "Ja, herre. Ja, de er på vej. Ja, vi må aflive slaverne, inden de kommer. Tak herre, vi skal nok være hurtige".

Spilpersonerne vågner op efter faldet. De får alle deres sår tilbage igen, så de er fuldt helbredt. De er i et meget varmt hulesystem midt i vulkanen. Der er foldere af lava og mange små gange. Spillerne ved det ikke endnu, men de er ikke langt fra slangedæmonen Tsotha-lantis tempel. Inden de kommer derhen, skal de forbi tre udfordringer: de skal nemlig finde vej igennem hulesystemet, undgå lavaen og lade være med at blive fortryllet af troldomsorben.

Find vej igennem hulesystemet:

En spilperson leder vejen, og er den der slår for at kunne finde vej. Modstandsværdi på +4. Hvis han klarer det, får han 2 sejhedspoint. Hvis han ikke gør, ser vi en krydsscene, hvor nogle kultister ledet af Slavehandleren begynder at myrde landsbyfolkene.

lava:

Der er masser af lava, og det gør nas. Hver spilperson skal klare et slag imod en modstandsværdi af +2, ellers tager de 2 sår i skade af lavaens varme undervejs.

Troldomsorben:

Hulesystemet munder ud ved en ældgammel og kæmpe stor jernport. Bag den ligger Tsotha-lantis tempel. Lige ved porten står Troldomsorben. En smuk lysende kugle. Hver spiller skal på skift slå et stædighedsegenskabs slag over for en modstandsværdi af +3. Den første der misser, skal digte en lykkelig begivenhed fra sin spilpersons barndom. Hun skal udpege nogle af de andre spillere til at spille de bipersoner, der indgår i mindet.

Og derefter skal du overtage instruktionsretten. For det starter lykkeligt, men så bliver det ondt. De andre spillere skal spille bipersonerne ondt og ondt. Mere og mere absurde. Til sidst skal de spise spilpersonen. Simplethen.

Efter denne mindescene er spilpersonen fanget, indtil de andre enten ødelægger orben eller slår spilpersonen (hvis de slår spilpersonen tager hun et sår i skade).

scene 10: slangedæmonen for enden af scenariet

scenetype:

Kampscene.

Formål:

Showdown.

sejhedspoint:

Ved blærehandling.

lokation:

I tempelsalen (kort 4).

spil:

Tsotha-lantis er en gammel, ond slangedæmon, som Slavehandleren og resten af slangedæmonkulten lige har fremmanet. I rummet er Slavehandleren, slangedæmonen, resten af kulten og en håndfuld levende og døde fanger/slaver. Templet er et stort rum hugget ud i klippen. Lige inden for døren er der en lille bro over en lavasø. Der er et område med slanger og ild. Hele venstre side er en lang offerplads, hvor landsbyboerne er ofret (hvor mange kommer an på om spilpersonerne har været gode til at finde vej eller ej). Hele højre side er et fangeområde, hvor traumatiserede fanger står og venter på at blive ofret. Modsat porten ind til salen er der er slangedæmonens alter.

antal kultister:

Fire spillere er lig tre kultister. Fem spillere er lig fem kultister. Seks spillere er lig syv kultister.

Hvis spillerne taber denne kamp, bliver de ofret til/spist af slangedæmonen, men det skal beskrives sejt. Lad dem sige nogle sidste ord. Lad dem beskrive, hvordan deres spilpersoner forholder sig til dette nederlag. Lad dem tabe med stolthed og ære. Episke taler er velkomne.

husk motivation

Det er kun i denne og næste scene, at endnu uforløste motivationer kan blive forløst.

slangedæmonen tsotha-lantis

stats:

Årvågenhed: +5, Mod: +3, Veltalenhed: +2, Snige: -1, Størrelse: +5, Stædighed: +3

våben:

Flammesværd (meget tungt).

rustnings type:

meget tung+ rækkeviddevåben = 14.

sår: 10

xp: 1000

slavehandlerens stats:

Årvågenhed: +3, Mod: +1, Veltalenhed: +2, Snige: +2, Størrelse: 0, Stædighed: +4

våben:

Kasteknive (afstandsvåben).

rustningstype:

Ingen = 8.

sår: 10

xp: 500

kultisternes stats:

Årvågenhed: +2, Mod: +1, Veltalenhed: +3, Snige: +2, Størrelse: +1, Stædighed: +4

våben:

Spyd (rækkevidde).

rustnings type:

Let = 10.

sår: 5

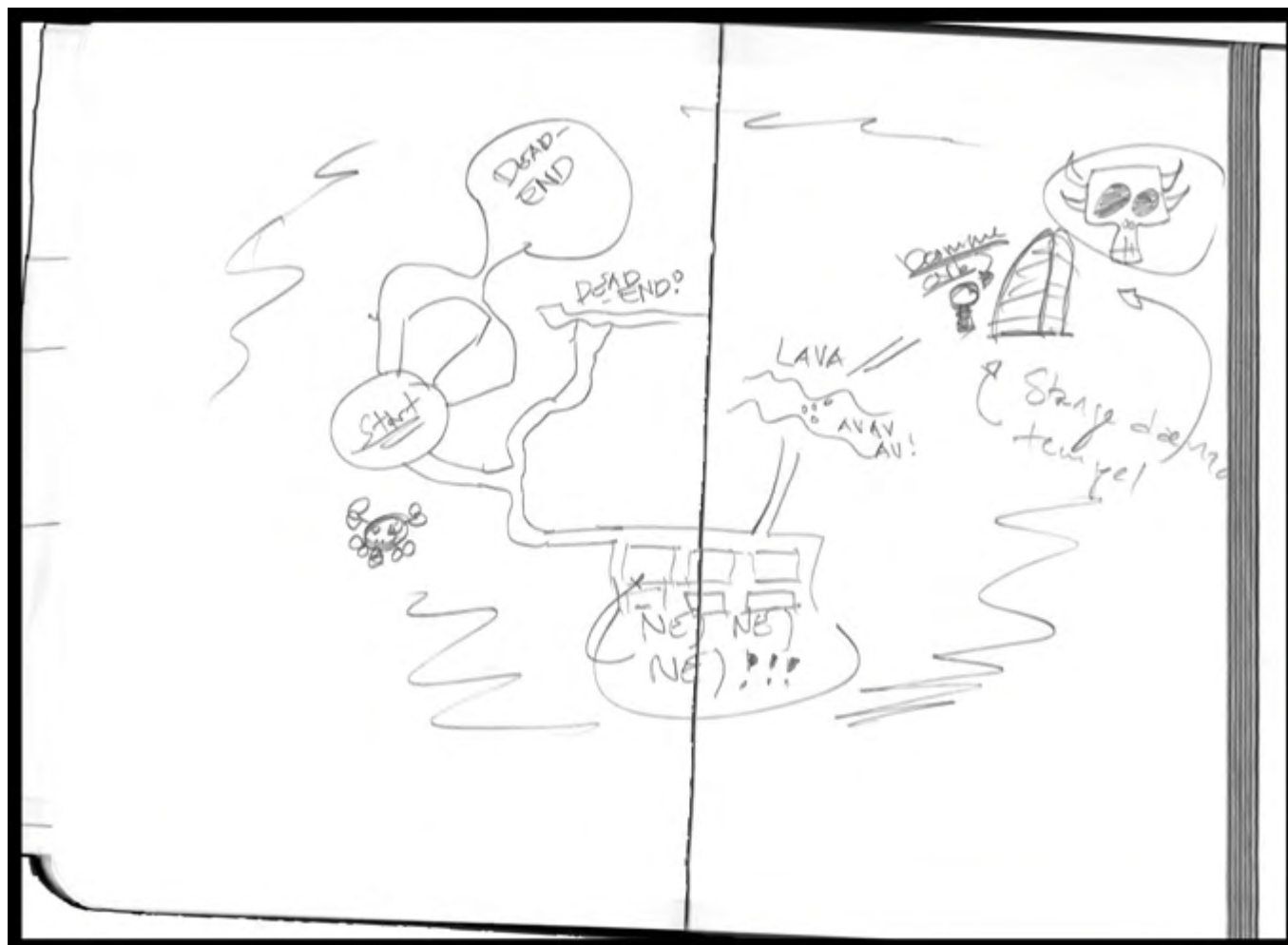
xp: 100

scene 11: vulkanen ascalon går i udbrud

eller ud over stepperne igen

Hvis spilpersonerne vinder kampen, går vulkanen selvfølgelig i udbrud. Lad dem finde en hemmelig udgang bag ved alteret og lad dem komme væk sammen med de overlevende fanger. På afstand kan de se, hvordan vulkanen Ascalon begraver byen Ascalon i lava. Og klip derefter til hvordan de løber hen over stepperne. Beskriv de skatte, de har fået af Jako Les munkeorden. Beskriv hvordan munken og landsbyboernes lovprisninger stadigvæk beklæder dem. Lad dem så beskrive sig selv. Lad dem evt. stoppe kort op og lad den spiller, der ejer slavefolksspilpersonen, beskrive hvordan han frigiver slaven (han behøver ikke – men der skal være plads til det, hvis det ligger i luften).

Og lad dem så løbe ud af scenariet igen, som rigtige helte gør.



Sword & Sorcery Redbox ✓ hack



regelsæt til slavehandleren fra ascalon

F2010

Indholdsfortegnelse

FORORD.....S.2

KARAKTEROPBYGNING.....S.3

egenskaber.....S.3

våbentyper.....S.4

rustningsstyper.....S.5

et særligt arvestykke.....S.5

MOTIVATION.....S.5

klasseerne.....S.6

nordboer.....S.6

nekropolianer.....S.6

hashshashiner.....S.7

slavefolk.....S.7

lurifax.....S.8

mesopotamier.....S.8

ørkenløber.....S.9

konfliktsystemet.....S.10

kampsystemet.....S.11

initiativ.....S.11

handlinge.....S.11

medløberne.....S.12

arenaer.....S.12

xp & levels.....S.13

FORORD

The Redbox Hack (RBH) er opfundet og skrevet af Eric Provost. I sit forord til 2. udgave beskriver Provost spillet som:

”Et forsøg på at lave et spil kun bestående af de elementer fra D&D Redbox, som jeg fandt underholdende. Nu er det dog blevet til noget mere og har fået sit helt eget liv. Det er ikke svært at se, at dette spil bygger på klassiske D&D elementer, såsom: klasser, levels og et system, hvor det handler om dræbe monstre og tag deres skatte. Dog at der også kommet en del indie-sensibilities ind i spillet.”

Det er mit Redbox Sword & Sorcery Hack for så vidt også, men jeg har forsøgt tilpasse reglerne til Sword & Sorcery genren, historien i Slavehandleren fra Ascalon og den danske rollespilstradition. Derfor er dette ikke blot en oversættelse af RBH, men et hack. Det meste af teksten er dog stadigvæk forfattet af Provost.

Jeg kan kun opfordrer enhver læser til at downloade og læse Provosts oprindelige version. Den findes som gratis pdf på internetadressen: <http://story-games.com/eprovost/>

Alt godt
Johannes Busted Larsen, Fastaval 2010.

Karakteropbygning

**FOR BRØMMELSE
OG ÆRE**

Spilpersoner i Redbox Hack er alle professionelle eventyrere på udkig efter berømmelse og lykke. De er som regel unge og uerfarne, men det behøver ikke nødvendigvis at være sådan.

egenskaber

Din karakter får seks egenskaber, som kan gå fra værdien -1 og op til 5. Tallet anvendes som modifier på dine terningerul.

årvågenhed

Holder din spilperson et vågent øjne? Eller er hun let at overraskede? Værdien af denne egenskab fortæller os, hvor opmærksom din spilperson er på verden omkring hende. Når der sker noget vigtigt, kan GM bede dig om at rulle din årvågenhed for at se, om din spilperson bemærker det. I kamp bruges årvågenhed til dit initiativ-rul og til at lave ”hjælpe-handlinger”.

mod

Har din spilperson modet til at springe over en flod af lava? Eller hvad med at snige sig forbi en gruppe bevæbnede vagter? Brug denne egenskab, når din spilperson forsøger at gøre noget, som kan have katastrofale følger. I kamp påvirker din spilpersons mod hans evne til lave ”blær”.

veltalenhed

Glat oplæser eller grød-mund? Når din spilperson forsøger at udrette noget med snak, skal du bruges hendes veltalenhed. Veltalenhed har ingen direkte indflydelse på kamp.

snige

Kan din spilperson liste sig på tåspidserne forbi mus uden at vække dem, eller vækker han de døde, når han slentrer forbi graven? Rul snigeevne, når din karakter forsøger at gøre noget uden at blive bemærket.

størrelse

Store eventyrere er stærke eventyrere, og de kan bære masser af ting. Denne egenskab kan bruges i en masse ikke-kamp situationer (fx når man ønsker at true andre, eller når man skal nå ting på øverste hylde). Størrelse har en indirekte indflydelse på kamp, da det er ens størrelse, der afgør, hvor mange tunge våben og rustning man kan bruge. Man bruger sin størrelse i kamp mere direkte, når man forsøger at skubbe rundt på ens modstander (hvilket man gør overraskende tit).

stædighed

Stædighed er ens defensive egenskab. Den bruges i mange forskellige situationer: Hvis nogen forsøger at forføre dig, eller hvis de forsøger at overtale dig til noget, ruller du din stædighed for at stå imod. Stædighed har ingen direkte indflydelse på kamp.

egenskabsværdier

19 eller 20:	+5
17 eller 18:	+4
15 eller 16:	+3
13 eller 14:	+2
11 eller 12:	+1
7 til 10:	0
6 eller lavere:	-1

slå

egenskaber

For at finde ud af hvor meget du har i de forskellige egenskaber, ruller du 2d10 og ser på diagrammet ”egenskabsværdier”. Tildel modifier til en egenskab efter eget valg.

eksempel:

Lad os sige, du har rullet en 17. Det svarer til en +4 bonus i diagrammet. Hvis du så ønsker at tildele din +4 bonus til din spilpersons størrelse, så skal du bare skrive +4 i feltet ved siden af størrelse på din spilpersons ark. Det er ret nemt. Derefter gentager du processen, indtil hver af dine egenskaber har en bonus (eller et minus).

bytte rundt

Hvis du bare ikke kan lide, hvordan dine egenskaber ser ud, så byt rundt på et par tal eller slå hele lortet om. Husk, at disse værdier ikke vil se så høje ud som regulære D&D-egenskaber.

Hvis dine egenskaber tilsammen bliver til +6 eller bedre, og du har fået mindst en score på 3 eller bedre, så har du et ret godt sæt egenskaber, og du har ikke brug for at slå dem om. Man må kun slå om en gang, og man skal bruge andetslaget!

**hvilken egenskab-
sværdier har du brug
for?**

I modsætning til D&D behøver du ikke nogen særlig talværdi for at lave en sej spilperson. Hvis du ønsker at lave en Nordboer med -1 i Mod og -1 i Størrelse, er det helt acceptabelt. Sjovt og mærkeligt, men helt acceptabelt.

klasse

Nu, hvor du har din spilpersons egenskaber, skal du vælge en klasse til den. Din spilpersons klasse bestemmer de særlige færdigheder som den bidrager med på eventyret.

Der er syv klasser at vælge imellem: Nordboer, Nekropolianer, Hashshashiner, Slavefolk, Lurifax, Mesopotamier, Ørkenløber.

Det næste kapitel beskrives de syv klasser.

helle for

Der bør altid kun være en spilperson af en given klasse i hver gruppe af eventyrer. Hvis to eller flere spillere ønsker at spille den samme klasse, så sammenligner man spilpersonernes egenskaber. Spilleren med laveste sammenlagte værdi vælger først. Har man samme værdi, så må de slå om det, eller slå plat og krone.

begrænsninger

Hver klasse har en medfødt begrænsning. Der er visse ting, hver klasse er hæmmet af på hver sin måde. Det er op til spilleren at spille sine begrænsninger, som hun synes passende.

evner

Hver spiller udvælger en evne fra din klasse. Du kan vælge et hvilket som helst af evnerne på listen. Hver evne er enten noget, som ingen andre kan, eller noget, som alle kan, men som du kan ekstraordinært godt.

CROSS-klasse evner

Når din karakter leveler op, må du godt vælge talenter fra andre klasser lister. Du må dog aldrig have flere talenter fra andres klasser end fra din egen. Du skal desuden spørge, den spiller, der spiller klassen, om tilladelse før du må tage talentet.

våben og rustning

Bruger din kriger en beskidt ringbrynde eller lakerede træplader? Kæmper din spilperson med en økse? En bue? En træstav med et ældgammelt og (u)helligt jernsymbol?

Uanset hvilket våben din spilperson kæmper med, kan du sikkert let kvalificere det som en af fem forskellige kategorier af våben: Lette, Rækkevidde, Afstands, Tunge eller Meget Tunge. Eller en af fire kategorier af rustninger: Ingen, let, tung og meget tung.

bæreevne

Nogle ting er tunge. Nogle ting er meget tunge. Din spilperson kan bære ligeså mange tunge ting som sin størrelses bonus. Meget tunge ting tæller som to tunge ting. Hvis din størrelse bonus er nul, eller mindre end nul, kan du ikke bære nogen tunge ting overhovedet.

Hvis din spilperson bærer flere tunge ting end dens størrelse, så er din spilperson belastet. Du kan stadig bevæge dig og snakke, men du vil autofejle hver terningerul du skal slå, indtil du ikke længere er belastet. Så det er ikke særligt smart at tage et tungt våben og tung rustning, hvis din spilpersons størrelse er mindre end to (for eksempel).

våbentyper

et let våben...

er lille, let at svinge, let at skjule og handy til at få ind imellem sprækkerne i fjendens panser. Hvis du kæmper med et let våben må du rulle en ekstra d10 og vælge de to bedste af de tre terninger. Et let våben er fx et kortsværd.

et rækkeviddevåben...

er et meget langt våben. Du kan bruge den til at holde dine fjender på afstand. Din rustningsklasse er en højere, når du

slås med et rækkeviddevåben. Et rækkeviddevåben er fx et spyd.

et afstandsvåben...

kan ramme fjender over store afstande. Du kan angribe mål i tilstødende arenaer med afstandsvåben. Et afstandsvåben er fx en bue.

et tungt våben...

kræver en stor eventyrer. Det er ikke et smukt eller elegant våben, men det gør virkelig ondt, der hvor det rammer. Et tungt våben giver 2 point i skade i stedet for 1, når du rammer med det. Et tungt våben er fx en stor tohåndsøkse.

et meget tungt våben...

er endnu større end det tunge våben. Det tager en meget stor eventyrer til at kæmpe med et af disse monstre. Et meget tungt våben giver 3 point i skade. Et meget tungt våben er fx en virkelig, virkelig stor tohåndsøkse.

RUSTNINGSTYPER

let rustning...

dækker kun de vitale organer eller de dele af din krop, som mest udsat, når du står overfor din fjende.

TUNG RUSTNING...

dækker det meste af kroppen med huller ved dine led for at tillade fri bevægelighed.

MEGET TUNG RUSTNING...

dækker hele din krop. Led er dækket til med rustning, der er lidt mere fleksibel end resten.

ARMÉR DIN SPILPERSON

Vælg et våben og en form for rustning til din spilperson. Vær sikker på at dit våben og rustning ikke besværer din spilpersons bevægelighed. Skriv dit våbens bonuser og begunstiget arena ned. Læs mere om arenaer i afsnittet af samme navn.

ET SÆRLIGT ARVESTYKKE

Ud over dit våben og din rustning har din karakter en helt særlig genstand, som han bruger, imens han er på eventyr. Det kan være næsten alt. Det kan være et sæt af dirke, et ridedyr, nogle papirer fra en højt rangerende dommer med lovformlige lakstemper, eller måske endda et virkelig fancy sæt tøj.

Når du bruger din spilpersons særlige arvestykke i en konflikt, får du en ekstra bonus på +2 til dit terningerul. Du kan aldrig bruge dit arvestykke i kamp. Notér dit særlige arvestykke på dit karakter ark. Det behøver ikke være noget du har arvet, men kan fx også være købt eller stjålet.

sekundært våben

Du kan vælge at have et sekundært våben, som dit særlige arvestykke i stedet for de mere tekniske genstande. I kamp kan du skifte mellem dine primære våben og din sekundære våben til enhver tid som en gratis handling.

MOTIVATION

Det sidste du skal lave, når du laver en spilperson, er at finde på hvorfor din spilperson er ude eventyr. Hvorfor løber din spilperson rundt, dræber monstre og er på jagt efter skatte? For at blive rig og berømt, yeah. Men hvorfor? En motivation kunne være at, for at lede efter ens fortabte bror, for at finde en brud, for at genvinde familiens tabte besiddelser eller ære?

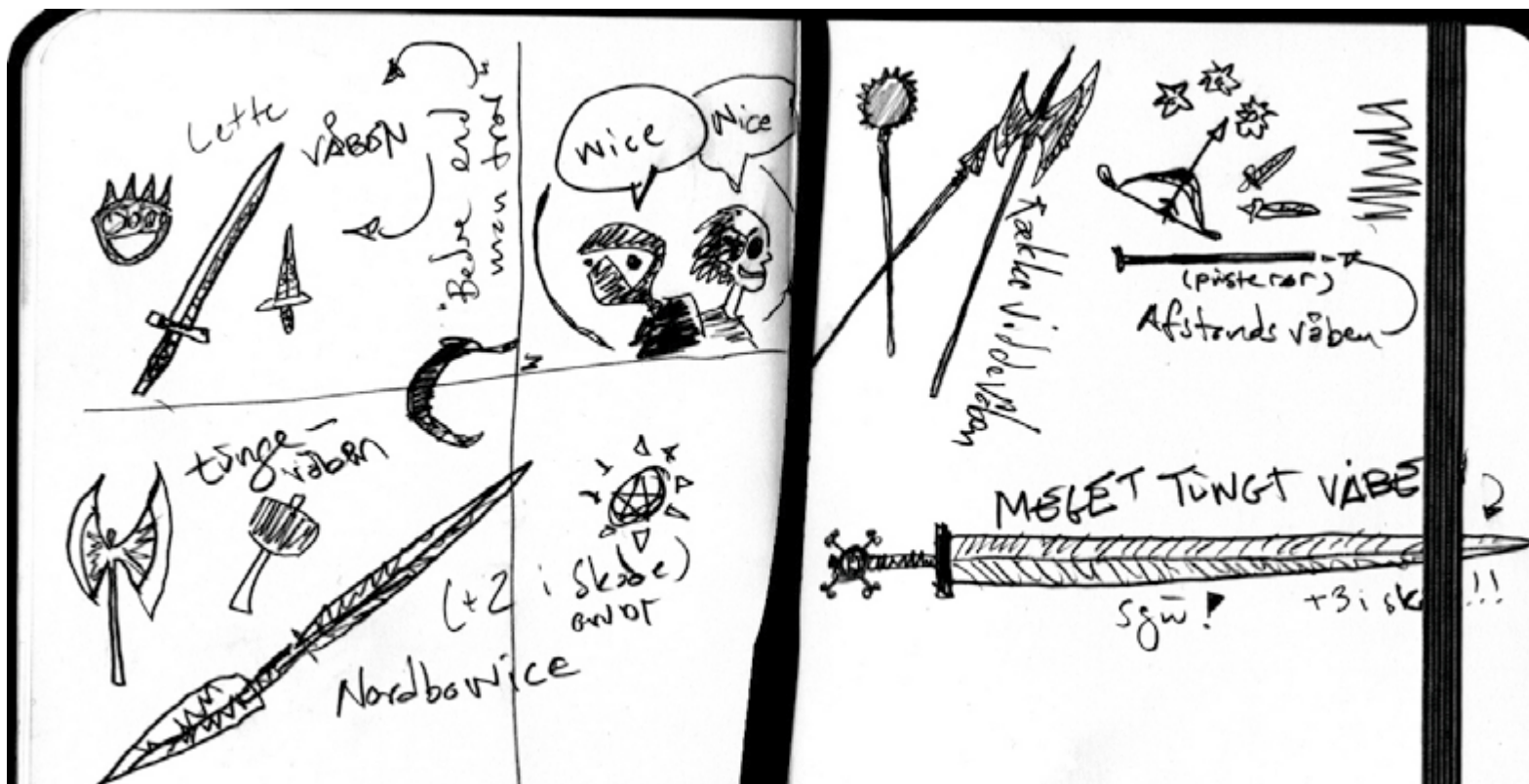
En eller to sætninger vil være tilstrækkeligt.

Motivation er en måde, hvor spillerne elegant kan vise spillederen, hvad de gerne vil have eventyret – også - skal indeholde. Hvis en spiller anfører "finde en passede brud", så bør spillederen inkludere mindst en sådan (og gerne også nogle upassende). Ligesom at hvis en spilperson er taget på eventyr for at genfinde et familieklende, så bør spilpersonen også have mulighed for genfinde klenodiet (og gerne i hænderne på Slavehandleren).

I scenariet er der forskellige scener, hvor der er gjort plads til at disse motiva-

tioner kan komme i spil. Nogle motivationer er lettere at sætte i spil end andre.

Hvis en spilperson er taget på eventyr for at lede efter sin søster, så er det oplagt, at Slavehandleren har taget hende til fange, og at munkene i scene 2 fortæller spilpersonen det. Men det er ikke alle motivationer, der behøves at udfries igennem Slavehandleren – kællingen i scene 6 kan også være skyld i alverdens dårligdomme (eller være en af spilpersonernes moder, hvis nogen er på udkig efter hende).



Klasserne

NORDBOER

De kommer fra det kold nord, hvor barbariske stammer kæmper om landets knappe ressourcer. Nordboerne er fødte krigere, som er optrænet til sejr igennem en række af legendariske manddomsprøver i 5, 10, 13 og 15 års alderen.

BEGRÆNSNING: KRIGERISK

Nordboerens løser konflikter med vold. Alle problemer, der ikke forsvinder ved hjælp af en serie sværdhug, gør Nordboeren utrolig utryg og vred.

EVNER

AR AF STÅL

Du er blevet tævet på så meget, at din hud er blevet hårdere. Meget hårdere. I stedet for fem sår du har otte. Du kan altså tage mange flere pryg end andre.

HELT EKROP

Du kan godt se godt ud i fuldrustning, men du ser meget bedre uden en. Du får en +2 bonus på veltalighed og en +2 bonus på blær rul, når din spilperson ikke er iført rustning.

VÅBENBÅND

Vælg et specifik våben til din spilperson. Igennem et særlig Nordboerritual er dit våben blevet bundet til din spilpersons sjæl. Så længe spilpersonen lever, kan våbenet ikke brydes, det kan ikke stjæles, gå tabt eller beskadiges på nogen måde. Derudover gælder terninger, som du slår, når du angriber med dette særlige våben, som ansigtsterning (hvilket er en helt særlig og sej form for skadesterning).

NEKROPOLIANER

De kommer fra den forladte og nu glemte nekropolis. Omrejsende bedemænd, der mindes de ældstes hemmeligheder og ritualer. Dødemager med indsigter, som kun få drømmer om, men som mange flere frygter.

BEGRÆNSNING: RESPEKT FOR LOVEN

Nekropolianerne foragter måske ikke alt levende, men de har svært ved at acceptere den uorden livet generelt bringer. Selv lever de efter et komplekst regelsæt, såsom at man omgås døde med respekt, man bør holde sit ord og man bør altid drikke vandet, før man spiser brødet (find selv på flere). De forventer ikke, at alle kender alle de gamle traditioner af for- og påbud, men de forventer at alle bør overholde dem, når de får dem fortalt.

EVNER

DUKKEFØRER

Du kan animere døde ting. De er for det meste blot marionetter under din kontrol. En stol kan gå hen til dig, en origami guldsmed flyve over dit hoved (Animeringen gælder også døde kroppe). De animerede genstande har ingen egen intelligens, men de kan følge meget enkle instruktioner såsom "Bring dette brev til Fafhrd". Animationen holder op efter et par timer, eller når Nekropolianeren vælger at frigive genstanden.

TREDJE ØJE

Du har fysisk ladet et tredje øje gro et eller andet sted på din krop. Du kan nu se immaterielle ting som spøgelser og usynlige monstre. Du kan også se gennem faste ting som vægge. Øjet gør også, at du kan tale med en død krops sjæl, og hvis den døde var venlig stemt overfor dig, så er sjælen ligeså og omvendt.

SPYDOMESTER

Du kan foretage et gratis angreb med et rækkevidde våben hver tur, forudsat du bruger et rækkevidde våben.



HASHSHASHINER

I den vandløse ørken under østens nådesløse sol mærkede lærlingen den første tredjedel af 1000 hemmeligheder. På en bjergtop lige under himmelens tag hviskede hans lotusædende læremester ham den næste tredjedel. I de krogede gyder i sultanens stad lærte han, da næsten udlært, den sidste tredjedel af hemmelighederne - på nær en. Den sidste hemmelighed, nummer 1000, lærte snigmorderen, da han stod over sultanens kun 4 årige søns livløse krop.

BEGRÆNSNING: RUSEN

Det er ikke tilfældigt, at hashshashineren hedder sådan. De er altid påvirkede af euforiserende stoffer og i en konstant rus. Det gør dem ikke fjollede, men bare utroligt uklare.

EVNER

ØRKEN- OG NATTESYN

Dit syn er super udviklet, og det gør dig sikker. Du kan se, selvom der kun er et svagt lys, overhovedet intet lys eller blændende meget lys. Når der enten er intet, meget lidt lys eller blændende meget lys, føler du dig ekstra sikker, og det giver dig en +2 bonus til alle dine attribut rul. Både i kamp og udenfor.

DRAGEBEN

Enhver overflade kan støtte dig, mens du løber. Vand, blade, sammenfaldende hustage, faldende snefnug, osv. Holder du op med at løbe, falder du.

SYDEKÆMPE

Din spilperson er særligt farligt, når den er fanget i en krog. Når du er i den snævre arena, gør du en ekstra i skade på alle dine angreb.

SLAVEFOLK

De adskiller sig fra andre slaver ved, at de er født som slaver og ikke kender deres etniske ophav. Slavefolk kommer alle steder og ingen steder fra. De kan være tavse, stærke arbejdere eller storsnakkende, filosofiske rådgivere. De dygtigste slavefolk er begge dele.

BEGRÆNSNING: HERRES ORD ER LOV

Du skal vælge hvem af de andre karakterer, der er din herre. Vælg med omtanke, for Slavefolk kan godt udfordre sin herre, men kan aldrig gå direkte op imod deres herres ord.

Din herre kan vælge at frigive dig. I så fald bliver du "frigivet slavefolk", som har de samme evner som slavefolk, til gengæld skal du selv finde på en ny begrænsning.

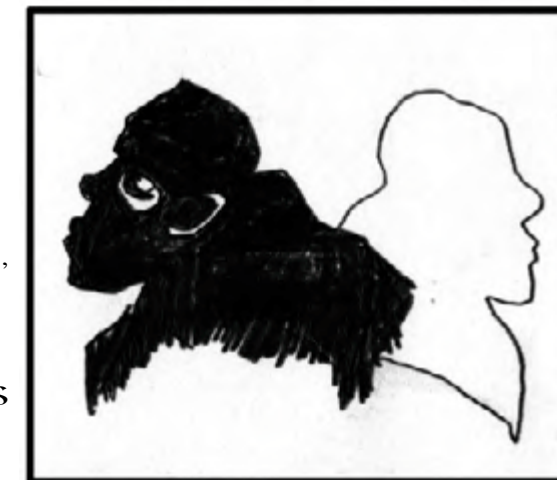
EVNER

Slavefolk er den eneste klasse, der har fire evner at vælge imellem.

MANGE HÆNDER SMÅ

Igennem et komplekst og klamt ritual, kan du opdele dig selv i to identiske individer. Det betyder, at du kommer til at styre to spilpersoner i stedet for en. De har samme erindringer og erfaringer helt frem til tidspunktet for opdelingen. Du bliver nødt til at splitte din HP mellem de to versioner af din spilperson. Men, det er det eneste, du splitter. Hvert eksemplar har identiske egenskaber og talenter. Hvis den ene kopi spiser (ja, æder) den andens hjerte, så har du igen en spilperson med den kombinerede HP.

Bemærk, at det er muligt for den ene eller den anden af de to kopier at dø. Den første der mister alle sine HP er den døde. Den tilbageværende del holder fast i sit plotmæssige immunitet fra døden. Hvis den ene tvilling dør, genvinder den anden sine fulde HP ved begyndelsen af næste scene. Man kan maksimalt have to spilpersoner.



SLAVEFOLK

Uanset hvor din karakter tager hen, er der altid nogen af din slags. De er altid villige til at hjælpe dig og dine herre (og resten af gruppen). Alt du skal gøre er at lede, og der er de. De er et socialt netværk, som du kan stole på. De er slavefolk, og derfor har de ikke mange ressourcer, men de kan hjælpe dig med informationer, et sted at sove og hugge lidt mad til dig, hvis det skulle være.

DET MÆGTIGE GREB

Du er i stand til at bruge nogle vanvittigt, store våben. Du har fem våben kategorier til rådighed, som ingen andre har. Tungt rækkeviddevåben, tungt afstandsvåben, Meget tunge rækkeviddevåben, meget tunge afstandsvåben, og meget, meget tunge våben. Meget, meget tunge våben er ligesom meget tunge våben, men de giver 4 point i skade i stedet.

BESKYTTER

Når du beskytter og vogter en person, så beskytter du virkelig godt. Du kan vælge at beskytte som kamphandling. Hvis du har valgt at beskytte som kamphandling, og nogen i din arena bliver angrebet, så kan du vælge at være mål for angrebet i stedet for den, der blev angrebet. Med andre ord: du kan tage slaget, men ham, der angriber, skal kunne ramme dig. Desuden kan du altid forsøge at forhindre nogen i at forlade eller komme ind i den arenaen, du befinder dig i, med et størrelse versus størrelse rul.

LURIFAKSE

Er en verdensmand. Nogle ville sige tyv, andre ville sige spagsmager, og selv holder han sig ikke for fin til den slags pral. Lurifakse kommer fra civiliserede egne. De findes ofte ved de store hoffer ved metropolerne, men de er altid – af en eller anden grund - faldet i unåde.

BEGRÆNSNING: LETSINDIG

Lurifakse elsker en god spøg og tager ikke nogen noget nær. Til gengæld forventer de det samme af andre og kan ikke begribe, hvordan nogen kan holde dem det imod, at de er kommet til at forføre en eller anden datter, kone eller mand. Derudover har de utrolig svært ved ikke at lave sjov og tage ting alvorligt.

EVNER

DRØMMECTYV

Din spilperson har evnen til fysisk at træde ind i andres drømme. Når du er der, kan du endvidere stjæle ting fra deres drømme. Hvis du kan holde genstanden i hånden, kan du tage den med dig.



Hvis drømme ikke viser dig, hvad du ønsker at se, kan du foretage et stædighed versus stædighed-rul til dirigere drømmen. Ting, du stjæler fra folks drømme, fordamper i direkte sollys, eller når den drømmende vågner. For at bevæge sig ind i en andens drøm skal du inhalere deres ånde, mens de sover.

VINGER

Du har vinger. De tillader dig at flyve. Du bestemmer selv, hvilken slags vinger det er. Alt efter hvilken slags vinger du har, kan de måske gemmes under tøjet.

FORMSKIFTER

Du kan glide mellem tre forskellige former. En menneskeform (som er din normale form), en stor monstrøs halvform og en dyreform. Du vælger selv hvilket dyr, din spilperson skifter til, og det må godt være forskelligt fra gang til gang. Det skal dog være et pattedyr. Lige gyldigt hvilken form du er i, kan folk, der kender dig, godt genkende dig. Dine egenskaber ændrer sig en smule, når du ændrer form. Du får +1 i størrelse/-1 i årvågenhed i den monstrøse form og -1 i størrelse/+1 i årvågenhed i dyreformen.

MESOPOTAMIER

Da Babelstårnet i Sinear smulrede under gudens vrede, grinte de i Mesopotamien, for de havde lavet en handel med den jaloux gud. Det var også i denne den første by at de opfandt skriftsproget, handel, magi og organiseret krigsførelse. Det var først meget senere barbarerne, græshopperne, pesten og borgerkrigen ødelagde byen. Byen, som alle andre byer er et spejlbillede af.

BEGRÆNSNING:

KRÆMMERSJÆL

Selvom Mesopotamiere både er kriger og troldmænd, så er de først og fremmest handelsmænd. Grådige handelsmænd med en "de kloge narre de mindre kloge"-moral. De er altid på udkig efter mulighederne for en handel.

EVNER

STRATEZ

Din spilperson har et særligt godt øje for at lede og hjælpe andre i kamp. Du får en +5 bonus til hjælpehandlinger. Ydermere kan du fordele de sejhedspoint, som hjælpehandlingen giver, mellem alle de allierede, du kan kommunikere med. Du kan altså lave hjælpehandlinger, hvor flere kan få sejhedspoint på samme tid.

KRIDTØR

Din spilperson behøver ikke at bekymre om huske sine nøgler. Hvis du har nogle kridt, kan du tegne en dør på enhver væg og gå ind af den. Disse døre kan kun åbnes og bruges af dig. For alle andre er de bare tegninger.

ILDKUGLE

Din spilperson kan hidkalde et flammehav fra hans fingerspidser. Så længe du kan bevæge dine hænder frit, kan du foretage et afstandsangreb, som giver 2 sår i skade. Dit flammehav virker lige godt i alle slags arenaer. Faktisk virker det rigtig godt i alle slags arenaer og giver dig derfor en +2 bonus til dit angreb uanset i hvilken arena, dit mål befinder sig. Med andre ord har Ildkuglen alle arenaer som sin favorit arena.

ØRKENLØBER

Det særlige ørkenfolk, der efter sigende kan løbe under en brændende sol uden vand i flere uger. De kender den Store Ørken som deres egen bukselomme, og ingen ved sine fulde fem rejser ud i ørkenen uden følgeskab af disse nomader.

BEGRÆNSNING:

NOMADESARKASME

Ørkenløberen har kun foragt for byer, civilisationens goder og stillestående folkeslag. En afsky som de viser ved enhver mulig lejlighed med en tyk og hånlig sarkasme. Ofte er de så sarkastiske at deres ofre ikke fanger det, hvilket blot får dem til at være endnu mere sarkastiske.

EVNER

ØGLEKALD

Dit folk har en særlig tilknytning til ørkens flyveøgler. På et tidspunkt i enhver Ørkenløbers liv får han tilknyttet en særlig flyveøgle til sig igennem et ældgammelt bånd, der både løber i øglen og spilpersonens blod. Din spilperson kan tilkalde flyveøglen, så længe han er under åben himmel. Øglen er intet bevænt i kamp, men kan løfte ørkenløberen og to personer.

TO TING PÅ ÉN SANS (HVIS DEN EN ER AT LØBE)

Din spilperson er så vant til bruge sine fødder, at han samtidig med kan gøre alle mulige andre ting. Uden problemer kan han spise, sove, eller endda skrive formfuldende, poetiske kærlighedsbreve, imens han løber. I kamp du lave to handlinger i din tur, hvis den ene er at "flytte sig". Eller med andre ord, du har en gratis "flytte sig" handling i runden.

ILLUSIONER

Din spilperson har evnen til at narre andre med realistiske illusioner. Rul din stædighed kontra modstandernes årvågenhed.

I kamp, du kan bruge stædighed i stedet for mod, når du blærer dig.



Konfliktsystemet

UDFORDRINGER

Teknisk set er kampsystemet en form for konfliktløsning for udfordringer. Men, for klarhed skyld, så er det sådan at når disse regler henvises til en udfordring, mener jeg en konflikt, som ikke skal varetages af kampsystemet.

I løbet af scenariet vil spillersonerne prøve at gøre alle mulige ting. De vil prøve på at gøre ting som at forføre unge damer (forhåbentligt), springe over en flod af lava og overtale en ond kælling at give dem deres menneskekroppe tilbage. Der er en chance for disse handling vil mislykkes.

Ofte betyder et mislykket forsøg, at man, når man når frem til næste kampscene, er lidt dårligere stillet end hvis man havde haft succes med sit forehavende. Det er aldrig sådan, at spillersonernes evner bliver prøvet mere end tre gange mellem hver kampscene.

TERNINGSLOT

For hver gang, der bliver prøvet en evne, skal spilleren rulle 1d12 plus bonus fra en relevant egenskab. Samtidig skal spillederen rulle 1d12 og tilføje modstanderens relevante egenskab eller modstandsværdi. Bipersoner har egenskaber. Passive forhindringer såsom høje mure, låste døre og lavafloeder har en modstandsværdi. Hvis summen af spillerens d12 og egenskab er lig med eller højere end spillederens sum, er faren afværget. Hvis spillederen har den højeste sum, så er spillersonen på røven.

DET SÆRLIGE ARVESTYKKE

Hvis man bruger sit særlige arvestykke i en konflikt så får man en +2 bonus. Et arvestykke kan og skal bruges ofte, og tit mere kreativt end man tror. Det er spillerne, der skal være kreative og fortælle, hvordan deres spillerson bruger genstanden, men det er op til spillederen at opfordre dem til bruge det (tit og ofte).

FYSISK FARE

Fysisk fare er, når en spillerson er i fare for at blive såret, fx er ved at falde ned af en stejl klippe eller i et hul med spidse pæle. Hvis man fejler her, resulterer det i et tab af sår. En fysisk fare tager altid 2 sår, hvilket hverken er for meget eller for lidt.

IKKE-FYSISK FARE

Gælder alle de "farer" og udfordringer, der ikke gør ondt at mislykkes i forhold til. Mislykkede forsøg bør aldrig stoppe scenariets fremdrift. Man skal fx aldrig slå for, om spillersonerne opdager et vigtigt spor, men hvis en spillerson mislykkes i et eller andet forehavende, så skal det have en konsekvens. Det betyder, at mislykkede forsøg tit åbner op for ekstra sidesporsscener.

FAREN "AT MISLYKKE"

Det er klart, at det nogle gange ikke vil være sjovt, at en af farerne er, at forsøget mislykkes. Men igen er det virkelig vigtigt, at den mulighed nogengange er der. Spillet ville blive ret fladt og tamt, hvis man ved, at alt vil lykkes for ens spillerson.

Når faren "at mislykkes" er en af de farer, spillersonen står overfor, er det vigtigt at huske to ting. For det første skal faren for det "at mislykkes" rulles til sidst. Det skal være klimakset for handlingen. For det andet skal de andre farer ikke modsige faren for det "at mislykkes". De andre farer rammer (måske) en, idet man slår dem, så det skal ikke bagefter vise sig, at de slet ikke skete, fordi de kun giver mening som "straffe" ved, at handlingen faktisk lykkedes.

TALENTER TRUMFER FARER

Nogle gange glemmer spillederen måske, hvilke seje evner din karakter har, og kommer til at beskrive en fare, som din karakter umuligt kunne bukke under for. En karakter med dragefødder er ikke i fare for at falde igennem et sammenfal-

dende tag. Hvis spillederen ved en fejl smider en fejl efter dig som et af dine talenter trumfer, så mind ham om hvor sej din karakter er, og inviter ham til at prøve igen.

FLERE KARRIERER I FARE

Hvad gør man, når mere end en spillerson prøver den samme handling? Der er tre mulige måde at rulle på, hvilken du bruger, er afhængig af situationen. Når spillersonerne samler deres kræfter og hjælper hinanden, såsom når alle prøver at løfte noget tungt, så ruller alle, og man bruger det højeste resultat. Når en spillersons fejlen bringer skade til hele gruppen, såsom når alle prøver at snige sig forbi nogle vagter på samme tid, så ruller alle og man bruger det laveste resultat. Når faren er individuelt, såsom når alle er i fare for at falde igennem et smadret tag, så ruller alle og kun dem, der fejler, lider under det.

Kampsystemet

INITIATIV

Initiativ er et simpelt 1d12 + Årvågenhed rul. Dem, der ruller højest, handler først. Initiativ rulles kun en gang hver kamp. Når to spillere ruller lige højt, skal de blive enige om hvem, der kommer først. Ruller en spiller og en NPC lige højt, handler spilleren først.

HANDLINGER

I en given tur har din spillerson mindst én handling. Nogle evner giver din spillerson bonushandlinger under særlige omstændigheder. Der er fem grundlæggende handlinger, som enhver karakter kan foretage sig: Angrib, Flyt, Skub, Blær og Hjælp.

ANGRIB

Du kan vælge at angribe hvem som helst i samme arena som din spillerson, or enhver i en tilstødende arena hvis din karakter bruger et afstandsvåben. Rul 2d10 mod det talmæssige mål, der svarer til din modstanders rustnings. Læg de bonuser til du måske får fra arenaen og fra evt. sejhedspoint, du vil bruge. Hvis du rammer målet eller derover, gør du skade. Som regel et point. Hvis du misser, er der ingen skade. Næste tur.

SEJHEDSPONT

Du skal ikke bruge din sejhedspoint før efter, du har rullet terningerne. Hver polet, du bruger, giver dig enten +2 til rullet, eller +1 til skaden. Bland endeligt. Hvis du rullede 13, men skal bruge 14 for at ramme en Meget Tung rustet modstander, kan du bruge en polet til at få dit rul op på 15 og to mere for at gøre 2 ekstra points skade.

RUSTNING OG MÅL- NUMMER

Der er fem mulige mål, man slår efter, hvoraf fire er repræsenteret ved rustningstyper, du selv kan bære. Den femte klasse, "Uber" er ikke en type rustning man bærer. Det er en pladsholder for at være endnu bedre beskyttet end "Meget Tung".

RUSTNING & MÅL

ÜBER:	16
MEGET TUNG:	14
TUNG:	12
LET:	10
INGEN:	8

ANSIGTSTERNINGEN

En af dine d10'ere bør være rød. Det er din ansigtsterning. Hvis ansigtsterningen lander på 10, og du har ramt dit mål, så har du ramt dem i ansigtet. Du giver yderligere 5 points skade.

AT RULLE EKSTRA TERNINGER

Nogle gange har du muligheden for at rulle mere end to 10-sidede terninger. Som når du bruger et let våben. I sådanne tilfælde rulles alle terningerne samlet, og man tager de to bedste resultater og lægger sammen.

FLYT

Du må flytte din karakter ind i en tilstødende arena som en handling.

SKUB

Nogle gange vil man ikke bare flytte sig, men tage en modstander eller to med sig når man flytter sig. Du ruller størrelse imod deres størrelse. Hvis bare én af dem ruller højere end dig, så har du slet ikke flyttet dig. Derfor er det også sikrere at flytte en fjende af gangen. Og generelt kun når de er lidt mindre end dig.

BLÆR

For at få en taktisk fordel gør din spillerson noget dramatisk og dumdrigt. Det specifikke omkring stil og drama er op til dig. Bare imponér. Rul 1d12 plus Mod for at se hvor imponerende og brugbar din handling var. Sammenlign dit rul med Sejhedspoint-tabellen og tag det passende antal sejhedspoint til dig selv. Hvis du ruller lavere end 8, har du givet fjenden en åbning. Giv en enkelt sejhedspoint til en modstander.

SEJHEDSPONT-TABEL

RUL	POINT
16 eller højere	5
14 eller 15	4
12 eller 13	3
10 eller 11	2
8 eller 9	1

HJÆLP

Mekanisk set er det at hjælpe meget lig at Blære sig. Men istedet for at gøre noget dumdrigt for dig selv, gør du noget hjælpsomt for at give nogle poletter til en anden. Rul 1d12 plus din Årvågenhed. Sammenlign dit rul med sejhedspoint-tabellen, og giv det passende antal poletter til en (men kun en) anden spiller i samme arena som dig. Glem ikke at fortælle hvordan du hjælper (eller prøver at hjælpe) den anden figur.

SKADE

Når din karakter er på nul sår er de ude af kampen. De har ikke nødvendigvis mistet bevidstheden, men de kan heller ikke gøre noget til eller fra at vinde kampen. Der er ingen negative sår i spillet. Nul er så lavt som du kan komme.

medløberne

Ikke alle NPC'er er skabt lige. Nogle er bare navnløse håndlangere der bliver kastet ind i kampen udelukkende for at falde ind i din spidse ende af dit sværd. Vi kalder denne navnløse masse for medløbere, og vi bruger et par specielle regler for dem.

- En medløber har altid lortevåben. De har ingen begunstiget arena og ingen arvestykker eller andre special effects.
- En medløber får kun 1d10 til angreb. Medmindre de angriber som en gruppe, så får de lige så mange d10'ere som de angriber og lægger de bedste to sammen.
- Medløber har aldrig ansigtsterninger.
- Medløbere har kun et sår hver. Når du gør mere end 1 skade til en enkelt medløber dræber du lige så mange medløbere som du gav skade. Hvis vi antager der er så mange i arenaen.

ARENAER

En arena er et sted hvor du kæmper. Forskellige arenaer har forskellige fordele for forskellige våben. En arena kan være en vej, en mark, et travlt marked i byen eller en dyb vandfyldt grotte. I løbet af en kamp vil man ofte se forskellige arenaer komme i spil. Det kan være din figur løber fra midten af byens marked til et højt tag for bedre at kunne bruge sin bue. Din mål gemmer sig måske i en butik og tvinger dig til at rykke dig ind på loftet af butikke for at kunne skyde.

Vi kan definere hvert af disse steder (markedet, tagtoppen, butikken og dens loft) som helt forskellige arenaer, hver med forskellige egenskaber og sammenhænge med andre arenaer.

arena-typer

Der er fem forskellige kategorier af arenaer: Farlig, Snæver, Åben, Tæt og Neutral. De fleste arenaer giver en bonus til at ramme med en bestemt våbentype. Denne bonus afspejler generelt den idé, at det særlige våben har en fordel i det givne terræn. Når du har den rette type våben i den rette type arena får du +2 til at ramme.

FARLIG

I en farlig arena er fodfæstet dårligt eller sigtbarheden lav. Det sammenfaldende tag eller det lukkede kammer uden lys er farlige arenaer. Farlige arenaer giver +2 bonus til rækkeviddevåben.

ÅBEN

Der er intet til at blokere dit udsyn eller et skud i det åbne terræn. En mark eller en lang vej kan være åbne arenaer. Åbne arenaer giver +2 bonus til afstandsvåben. Husk at du kun kan få arena bonusen hvis dit mål er i det åbne terræn.

SNÆVER

En snæver arena er en hvor der er meget lidt plads at bevæge sig på. En lille soveværelse, en svæver gang eller et loft med lave spær kan være snævre arenaer. Snævre arenaer giver +2 bonus til lette våben.

TÆT

En tæt arena er en hvor dele af omgivelserne hele tiden kommer i vejen for at svinge med et våben. En sti i skoven eller midt i en travl butik kan kvalificere som en tæt arena. Tætte arenaer giver +2 bonus til tunge og meget tunge våben.

NEUTRAL

Når du virkelig ikke kan forestille dig hvilken type arena det kan være, eller det lader til at området kunne være flere slags arenaer på en gang, så kald det neutralt. Ingen får bonuser i en neutral arena.

XP og Levels

ERFARING

Efterhånden som din spilperson dræber monstre, overvinder karakterer og finder skatte, bliver han eller hun mere og mere rig og berømt. Og det er netop målet. At blive rig og berømt. Vi holder styr på spilpersoners rigdom og berømt med den ene møntfod erfaringspoint. Forkortet XP.

Der er flere forskellige måder at få XP på, for din spilperson.

DRÆBE EN MODSTANDER

Modstandernes XPværdi er angivet i scenariet under de scener, hvori de optræder. Alle, der var med i kampen, får det fulde antal XP. Man deler ikke XP i dette spil. Medløbere giver hver ingen XP (udover de 50 xp man får for det dræbende slag).

KAMP UDEN RUSTNING

Hvis du har nosserne til klare dig igennem en hel kamp uden at bruge rustning af nogen slags, giver den en yderligere +50 XP bonus.

FØRSTE I GULVET

Hvis du er den første spiller, der rammer 0 sår i kamp, giver det yderligere en +50 XP bonus. Denne gang handler det om, at din karakter lærer af sine fejltagelser. Eller i det mindste bliver berømt for dem.

DET DRÆBENDE SLAG

Hvis din karakter lavede angrebet, der fældede monstret (og kun et monster), får du en +50 XP bonus.

FINDE SKATTE GIVER

OSÅ XP

Hvad de forskellige skatte i scenarie er værd, står i de scene, hvori de optræder. Hvis spillerne hugger noget uforudset og sælger det, så er det som udgangspunkt 50 XP hver (til dem hver).

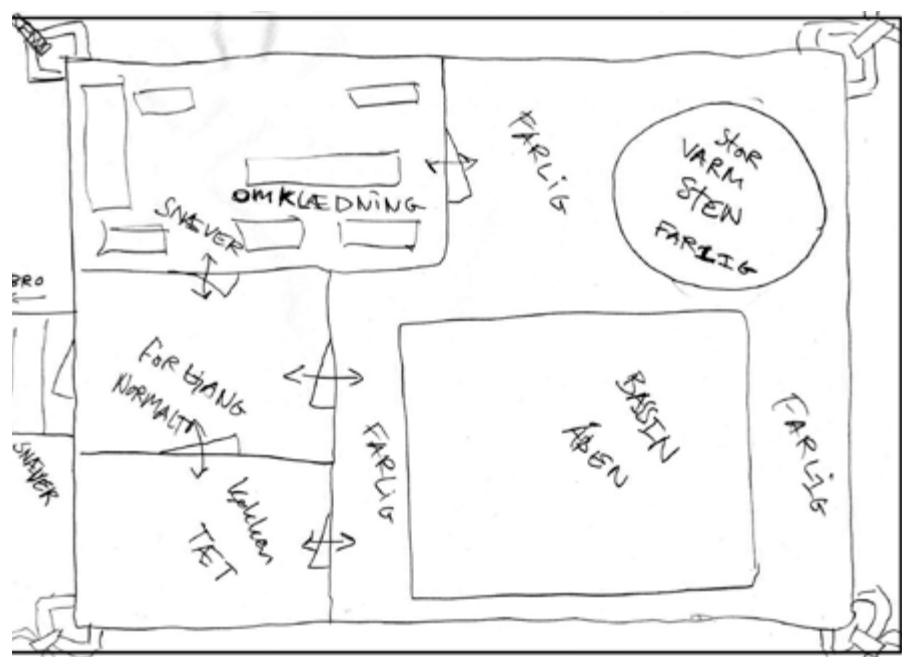
STIGE LEVEL

Des flere XP man får, des sejere bliver ens spilperson. Når man stiger i level, må man tage et nyt talent og kan fordele to ekstra point til sine egenskaber. Levelstigeri gøres løbende igennem scenariet. Egenskaberne kan stige over +5 på denne måde.

STIGNINGS-TABEL

XP	level
0 (START)	1
250	2
700	3

3. level er max for i dette scenarie, men så er man også ret sej.



Slavehandlerens Errata

Udover en pinlig stavfejl på forsiden, så har Uffe har læst mit scenarie, og fundet nogle fejl.

UFFE:

Rækkeviddevåben giver en bedre rustningsklasse. Betyder det, at der er 1 sværere at ramme eller 2 sværere? Desuden tror jeg, der har sneget sig en fejl ind på armor tabellen på spilpersonarkene. Reglerne siger über er 16, arket 18.

SVAR:

En bedre rustningsklasse betyder, det er 2 sværere at ramme. Det er rigtigt, der er en fejl på spilpersonsarkene. Øv. Det må man være opmærksom på som spiller.

UFFE:

+5 skade ved FACE giver mega god mening for spillere, men for en bad-guy er det et one-hit-kill. Er det meningen?

SVAR:

Bad-guys giver kun 2 i skade på en 10'er på facedice. Heltene har her en fordel.

UFFE:

Kan man ikke dø? Det forventer jeg, at man ikke kan, men det fremgår ikke eksplicit.

SVAR:

Man kan ikke dø. Man går ned, og hvis alle spilpersonerne går ned, bliver de taget til fange.

Hvis de taber den sidste kamp (imod slangedæmonen):

I så fald bliver de spist. Det skal de havde vide inden kampen! De bliver kun spist, hvis de alle går ned. It sucks to lose!

Spil herefter en epilog, hvor du og spillerne beskriver nogle nye helte der løber udover stepperne. Du starter beskrivelsen men prøv at få spillerne til jamme med. Lad dem beskrive nye (og måske endda sejere) helte, der kommer løbende.

Når I har fået beskrevet nogle seje helte, som I er glade for, er det tid til at slå nye spilpersoner eller gå i baren.

UFFE:

I reglerne for XP for at dræbe en modstander skriver du, at medløbere ingen XP giver undtagen for at levere det afgørende slag. Under det afgørende slag står der, at de 50 bonus XP kun gælder ved monstre (og altså ikke medløbere).

SVAR:

Der er en fejl i teksten. En medløber giver 50 xp til den, der dræber den.

det skal nok blive godt

Øversigt over handouts:

klasserne:

nordboer

nekropolianer

hashshashiner

slavefolk, side 1

slavefolk, side 2

lurifax

mesopotamier

andere handouts:

liste over bipersoner

liste over bipersoner

kort 1 : scene 2

kort 2 : scene 4

kort 3 : scene 8

kort 4 : scene 10

Nordboer

De kommer fra det kold nord, hvor barbariske stammer kæmper om landets knappe ressourcer. Nordboerne er fødte krigere, som er optrænet til sejr igennem en række af legendariske manddomsprøver i 5, 10, 13 og 15 års alderen.

BEGRÆNSNING: KRIGERISK

Nordboerens løser konflikter med vold. Alle problemer, der ikke forsvinder ved hjælp af en serie sværdhug, gør Nordboeren utrolig utryg og vred.

EVNER

AR AF STÅL

Du er blevet tævet på så meget, at din hud er blevet hårdere. Meget hårdere. I stedet for fem sår du har otte. Du kan altså tage mange flere pryd end andre.

HELT EKROP

Du kan godt se godt ud i fuldrustning, men du ser meget bedre uden en. Du får en +2 bonus på veltalshed og en +2 bonus på blær rul, når din spilperson ikke er iført rustning.

VÅBENBÅND

Vælg et specifik våben til din spilperson. Igennem et særlig Nordboerritual er dit våben blevet bundet til din spilpersons sjæl. Så længe spilpersonen lever, kan våbenet ikke brydes, det kan ikke stjæles, gå tabt eller beskadiges på nogen måde. Derudover gælder terninger, som du slår, når du angriber med dette særlige våbnet, som ansigtsterning (hvilket er en helt særlig og sej form for skadesterning).

Nekropolianer

De kommer fra den forladte og nu glemte nekropolis. Omrejsende bedemænd, der mindes de ældstes hemmeligheder og ritualer. Dødemager med indsigter, som kun få drømmer om, men som mange flere frygter.

BEGRÆNSNING: RESPEKT FOR LOVEN

Nekropolianerne foragter måske ikke alt levende, men de har svært ved at acceptere den uorden livet generelt bringer. Selv lever de efter et komplekst regelsæt, såsom at man omgås døde med respekt, man bør holde sit ord og man bør altid drikke vandet, før man spiser brødet (find selv på flere). De forventer ikke, at alle kender alle de gamle traditioner af for- og påbud, men de forventer at alle bør overholde dem, når de får dem fortalt.

EVNER

DUKKEFØRER

Du kan animere døde ting. De er for det meste blot marionetter under din kontrol. En stol kan gå hen til dig, en origami guldsmed flyve over dit hoved (Animationen gælder også døde kroppe). De animerede genstande har ingen egen intelligens, men de kan følge meget enkle instruktioner såsom "Bring dette brev til Fafhrd". Animationen holder op efter et par timer, eller når Nekropolianeren vælger at frigive genstanden.

TREDJE ØJE

Du har fysisk ladet et tredje øje gro et eller andet sted på din krop. Du kan nu se immaterielle ting som spøgelse og usynlige monstre. Du kan også se gennem faste ting som vægge. Øjet gør også, at du kan tale med en død krops sjæl, og hvis den døde var venlig stemt overfor dig, så er sjælen ligeså og omvendt.

SPYDMESTER

Du kan foretage et gratis angreb med et rækkevidde våben hver tur, forudsat du bruger et rækkevidde våben.

Nordbo: KRIGERISK

navn []

[] Årvågenhed level [*] [2] [3]

[] Mod

[] Veltalshed CVNER

[] Snige

[] Størrelse

[] Stædighed

MOTIVATION

XP

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

kamp!

våben/type []

ARVESTYKKE []

RUSTNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

SÅR

Kamphandler:

Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Nekropolianer: RESPEKT FOR LOVEN

navn []

[] Årvågenhed level [*] [2] [3]

[] Mod

[] Veltalshed CVNER

[] Snige

[] Størrelse

[] Stædighed

MOTIVATION

XP

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

kamp!

våben/type []

ARVESTYKKE []

RUSTNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

SÅR

Kamphandler:

Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

Hashshashiner

I den vandløse ørken under østens nådesløse sol mærkede lærlingen den første tredjedel af 1000 hemmeligheder. På en bjergtop lige under himmelens tag hviskede hans lotusædende læremester ham den næste tredjedel. I de krogede gyder i sultanens stad lærte han, da næsten udlært, den sidste tredjedel af hemmelighederne - på nær en. Den sidste hemmelighed, nummer 1000, lærte snigmorderen, da han stod over sultanens kun 4 årige søns livløse krop.

BEGRÆNSNING: RUSEN

Det er ikke tilfældigt, at hashshashineren hedder sådan. De er altid påvirkede af euforiserende stoffer og i en konstant rus. Det gør dem ikke fjollede, men bare utroligt uklare.

EVNER

ØRKEN- OG NATTESYN

Dit syn er super udviklet, og det gør dig sikker. Du kan se, selvom der kun er et svagt lys, overhovedet intet lys eller blændende meget lys. Når der enten er intet, meget lidt lys eller blændende meget lys, føler du dig ekstra sikker, og det giver dig en +2 bonus til alle dine attribut rul. Både i kamp og udenfor.

DRAGEBEN

Enhver overflade kan støtte dig, mens du løber. Vand, blade, sammenfaldende hustage, faldende snefnug, osv. Holder du op med at løbe, falder du.

SYDEKÆMPER

Din spilperson er særligt farligt, når den er fanget i en krog. Når du er i den snævre arena, gør du en ekstra i skade på alle dine angreb.

Hashshashiner: RUSEN

navn []

[] *Årvågenhed* [*] [2] [3]

[] *Mod* level [*] [2] [3]

[] *Veltalenhed* [CVNER]

[] *Snige*

[] *Størrelse*

[] *Stædighed*

MOTIVATION

XP

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

KAMP !

våben/type []

ARVESTYKKE []

SÅR

[]

[]

[]

[]

[]



Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

Kamphandler: Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Slavefolk

EVNER

Slavefolk er den eneste klasse, der har fire evner at vælge imellem.

MANGE HÆNDER SMÅ

Igennem et komplekst og klamt ritual, kan du opdele dig selv i to identiske individer. Det betyder, at du kommer til at styre to spilpersoner i stedet for en. De har samme erindringer og erfaringer helt frem til tidspunktet for opdelingen. Du bliver nødt til at splitte din HP mellem de to versioner af din spilperson. Men, det er det eneste, du splitter. Hvert eksemplar har identiske egenskaber og talenter. Hvis den ene kopi spiser (ja, æder) den andens hjerte, så har du igen en spilperson med den kombinerede HP.

Bemærk, at det er muligt for den ene eller den anden af de to kopier at dø. Den første der mister alle sine HP er den døde. Den tilbageværende del holder fast i sit plotmæssige immunitet fra døden. Hvis den ene tvilling dør, genvinder den anden sine fulde HP ved begyndelsen af næste scene. Man kan maksimalt have to spilpersoner.

SLAVEFOLK

Uanset hvor din karakter tager hen, er der altid nogen af din slags. De er altid villige til at hjælpe dig og dine herre (og resten af gruppen). Alt du skal gøre er at lede, og der er de. De er et socialt netværk, som du kan stole på. De er slavefolk, og derfor har de ikke mange ressourcer, men de kan hjælpe dig med informationer, et sted at sove og hugge lidt mad til dig, hvis det skulle være.

DET MÆGTIGE GREB

Du er i stand til at bruge nogle vanvittigt, store våben. Du har fem våben kategorier til rådighed, som ingen andre har. Tungt rækkeviddevåben, tungt afstandsvåben, Meget tunge rækkeviddevåben, meget tunge afstandsvåben, og meget, meget tunge våben. Meget, meget tunge våben er ligesom meget tunge våben, men de giver 4 point i skade i stedet.

BESKYTTER

Når du beskytter og vogter en person, så beskytter du virkelig godt. Du kan vælge at beskytte som kamphandling. Hvis du har valgt at beskytte som kamphandling, og nogen i din arena bliver angrebet, så kan du vælge at være mål for angrebet i stedet for den, der blev angrebet. Med andre ord: du kan tage slaget, men ham, der angriber, skal kunne ramme dig. Desuden kan du altid forsøge at forhindre nogen i at forlade eller komme ind i den arenaen, du befinder dig i, med et størrelse versus størrelse rul.

Slavefolk

(FORSAT)

Lurifax

Er en verdensmand. Nogle ville sige tyv, andre ville sige spagsmager, og selv holder han sig ikke for fin til den slags pral. Lurifax kommer fra civiliserede egne. De findes ofte ved de store hoffer ved metropolerne, men de er altid – af en eller anden grund - faldet i unåde.

BESGRÆNSNING: LETSINDIG

Lurifax elsker en god spøg og tager ikke nogen noget nært. Til gengæld forventer de det samme af andre og kan ikke begribe, hvordan nogen kan holde dem det imod, at de er kommet til at forføre en eller anden datter, kone eller mand. Derudover har de utrolig svært ved ikke at lave sjov og tage ting alvorligt.

EVNER

DRØMMETYG

Din spilperson har evnen til fysisk at træde ind i andres drømme. Når du er der, kan du endvidere stjæle ting fra deres drømme. Hvis du kan holde genstanden i hånden, kan du tage den med dig.

Hvis drømme ikke viser dig, hvad du ønsker at se, kan du foretage et stædighed versus stædighed-ful til dirigere drømmen. Ting, du stjæler fra folks drømme, fordampes i direkte sollys, eller når den drømmende vågner. For at bevæge sig ind i en andens drøm skal du inhalere deres ånde, mens de sover.

VINSCR

Du har vinger. De tillader dig at flyve. Du bestemmer selv, hvilken slags vinger det er. Alt efter hvilken slags vinger du har, kan de måske gemmes under tøjet.

FORMSKIFTER

Du kan glide mellem tre forskellige former. En menneskeform (som er din normale form), en stor monstrøs halvform og en dyreform. Du vælger selv hvilket dyr, din spilperson skifter til, og det må godt være forskelligt fra gang til gang. Det skal dog være et pattedyr. Ligeledes hvilken form du er i, kan folk, der kender dig, godt genkende dig. Dine egenskaber ændrer sig en smule, når du ændrer form. Du får +1 i størrelse/-1 i årvågenhed i den monstrøse form og -1 i størrelse/+1 i årvågenhed i dyreformen.

Slavefolk: HERRES ORD ER LOV

kamp !

navn []

[] Årvågenhed level [*] [2] [3]

[] Mod

[] Veltalenhed CVNER

[] Snige

[] Størrelse

[] Stædighed

MOTIVATION

XP

våben/type []

ARVESTYKKE []

RUSTNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

SÅR

Kamphandler:

Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

Lurifax: LETSINDIG

kamp !

navn []

[] (-1 / +1) Årvågenhed level [*] [2] [3]

[] Mod

[] Veltalenhed CVNER

[] Snige

[] (+1 / -1) Størrelse

[] Stædighed

MOTIVATION

XP

våben/type []

ARVESTYKKE []

RUSTNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

SÅR

Kamphandler:

Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

Mesopotamier

Da Babelstårnet i Sinear smulrede under gudens vrede, grinte de i Mesopotamien, for de havde lavet en handel med den jaloux gud. Det var også i denne den første by at de opfandt skriftsproget, handel, magi og organiseret krigsførelse. Det var først meget senere barbarerne, græshopperne, pesten og borgerkrigen ødelagde byen. Byen, som alle andre byer er et spejlbillede af.

BEGRÆNSNING:

KRÆMMERSJÆL

Selvom Mesopotamierne både er kriger og troldmænd, så er de først og fremmest handelsmænd. Grådige handelsmænd med en "de kloge narre de mindre kloge"-moral. De er altid på udkig efter mulighederne for en handel.

CVNER

ΣΤΡΑΤΕΣ

Din spilperson har et særligt godt øje for at lede og hjælpe andre i kamp. Du får en +5 bonus til hjælpehandlinger. Ydermere kan du fordele de sejhedspoint, som hjælpehandlingen giver, mellem alle de allierede, du kan kommunikere med. Du kan altså lave hjælpehandlinger, hvor flere kan få sejhedspoint på samme tid.

KΡΙΤΟΔΩΡ

Din spilperson behøver ikke at bekymre om huske sine nøgler. Hvis du har nogle kridt, kan du tegne en dør på enhver væg og gå ind af den. Disse døre kan kun åbnes og bruges af dig. For alle andre er de bare tegninger.

ΙΙΔΚΥΓΛΗ

Din spilperson kan hidkalde et flammehav fra hans fingerspidser. Så længe du kan bevæge dine hænder frit, kan du foretage et afstandsangreb, som giver 2 sår i skade. Dit flammeangreb virker lige godt i alle slags arenaer. Faktisk virker det rigtig godt i alle slags arenaer og giver dig derfor en +2 bonus til dit angreb uanset i hvilken arena, dit mål befinder sig. Med andre ord har Ildkuglen alle arenaer som sin favorit arena.

LISTE OVER BIPERSONER:

JHARK, BØFFEL- OG BJØRNETÆMMER.

KRISSHE, EN VIRKELIGT UBEHAGELIG KOSMETOLOG.

SLAVEN HAG.

& MYSTIKEREN SÅRT.

JUK, FREELANCE NAT-MAND.

ΣΑΔΕΔΡΕΝΣΕΝ RUBEN.

ΗΙΡΔΑ, DEN LYKKELIGE SKØTSE.

ET SÆT MEGET FULDE SIAMESISKE TVILLINGER: BROW OG JURAL.

DE BEHØVER IKKE ALLE AT BLIVE SPILLET OG EJ HELLER I NÆVNTE RÆKKEFØLGE.

Mesopotamier: KRÆMMERSJÆL

navn []

[] Årvågenhed [*] [2] [3]

[] Mod level [*] [2] [3]

[] Veltalenhed CVNER

[] Snige

[] Størrelse

[] Stædighed

MOTIVATION

XP

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

KAMP!

våben/type []

ARVESTYKKE []

SÅR

RUŠCNIŃS

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

Kamphandler: Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.



LISTE OVER BIPERSONER:

Jhark, bøffel- og bjørnetæmmer.

Krisshe, en virkelig ubehagelig kosmetolog.

slaven hag.

Juk, freelance natmand.

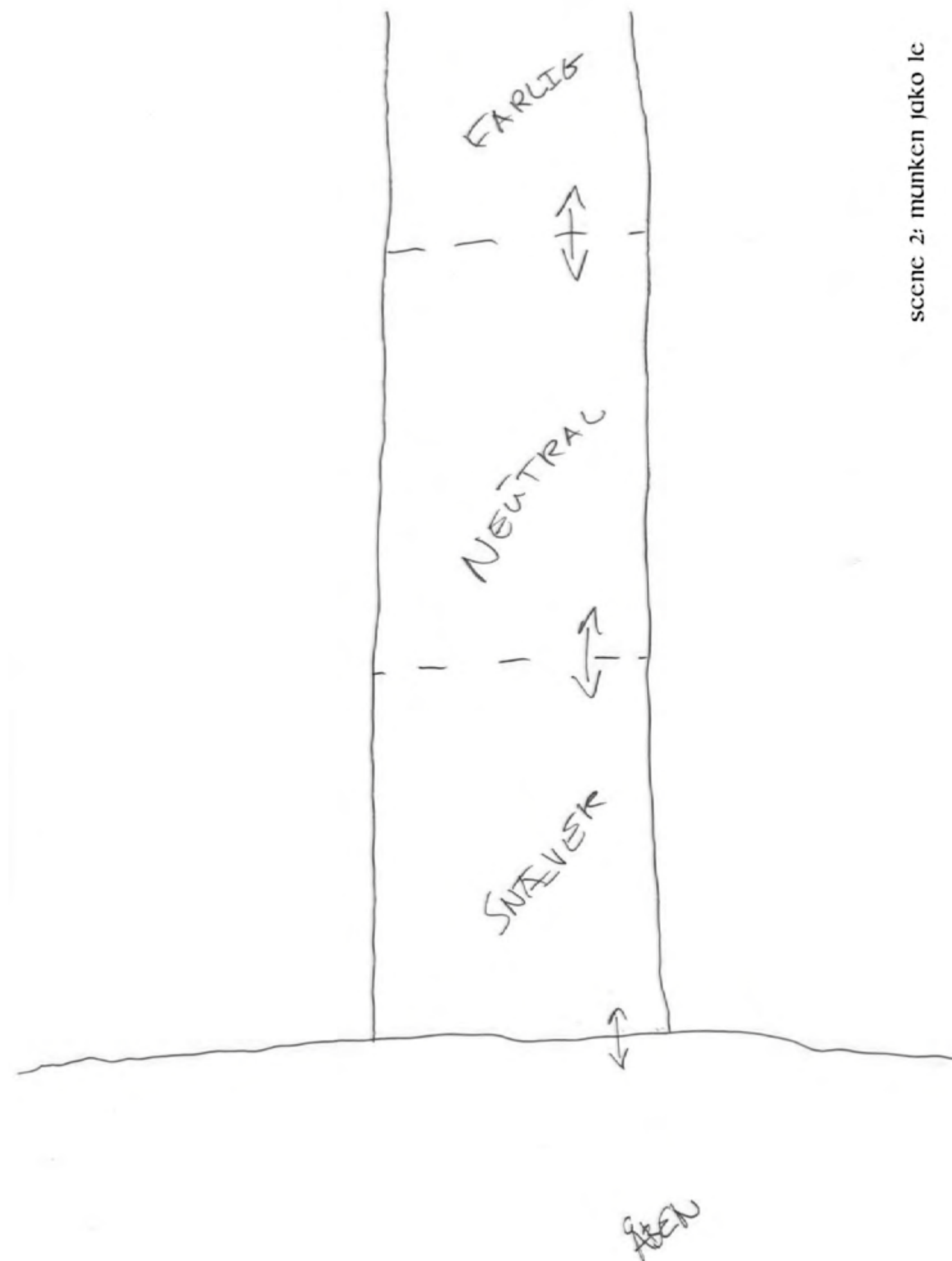
zadedrensen Ruben.

& mystikeren Sært.

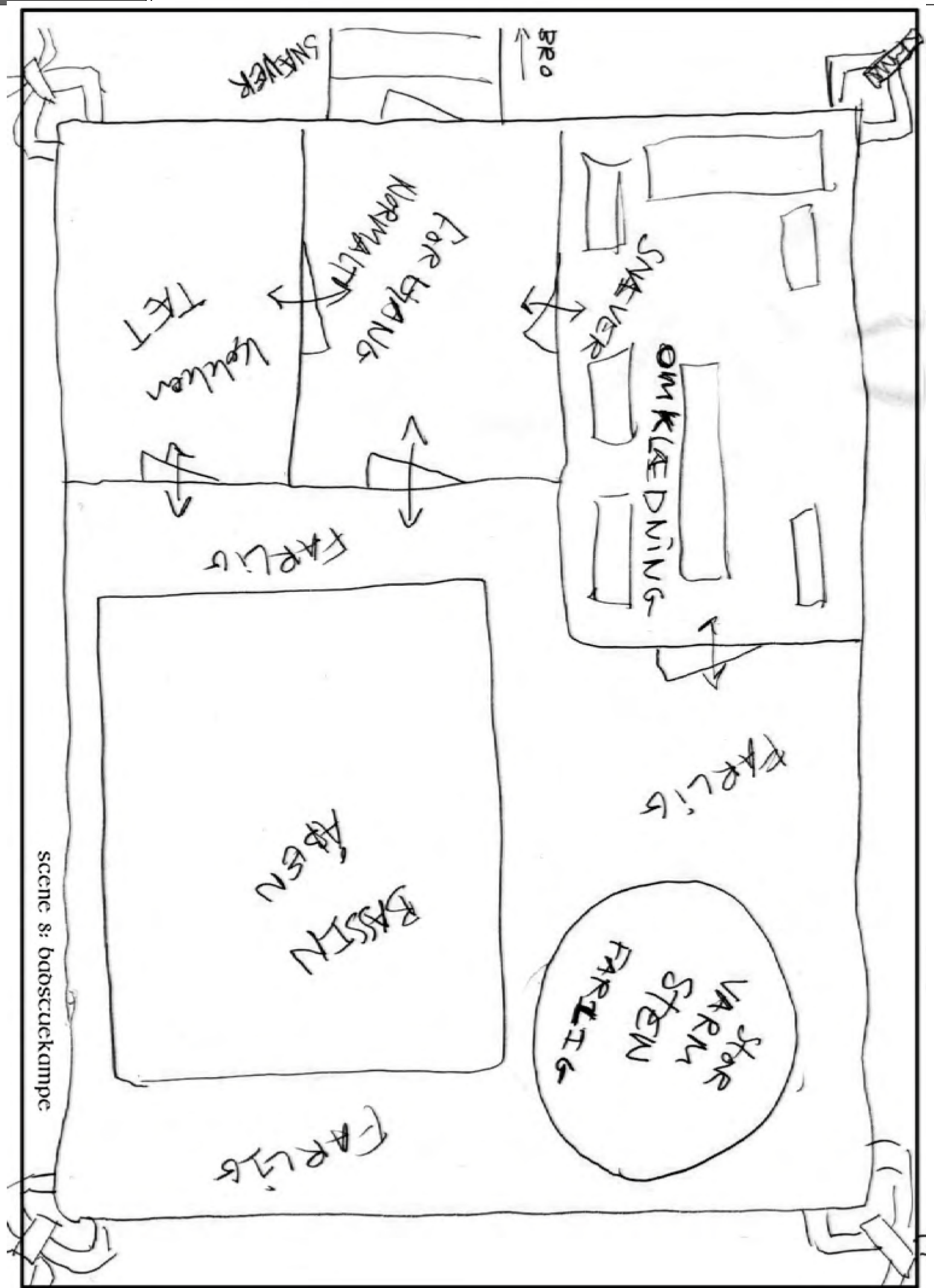
et sæt meget fulde siamesiske tvillinger: Brow og Jural.

Irda, den lykkelige skøge.

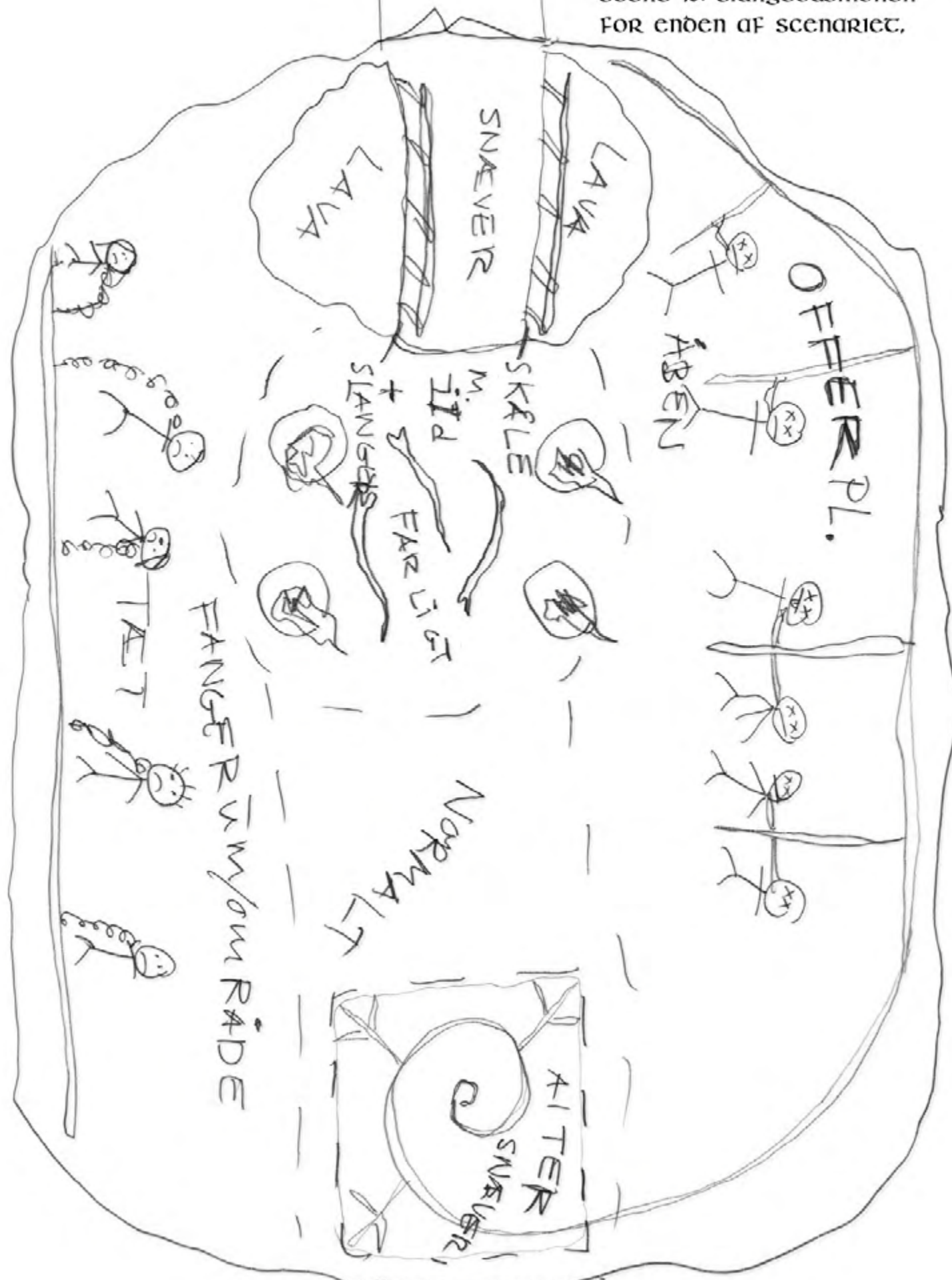
de behøver ikke alle at blive spillet og ej heller i nævnte rækkefølge.



scene 2: munken jako ic



scene 10: slangedæmonen FOR ENDEL AF SCENARIET.



Ørkenløber

Det særlige ørkenfolk, der efter sigende kan løbe under en brændende sol uden vand i flere uger. De kender den Store Ørken som deres egen bukselomme, og ingen ved sine fulde fem rejser ud i ørkenen uden følgeskab af disse nomader.

BEGRÆNSNING: NOMADE-SARKASME

Ørkenløberen har kun foragt for byer, civilisationens goder og stillestående folkeslag. En afsky som de viser ved enhver mulig lejlighed med en tyk og hånlig sarkasme. Ofte er de så sarkastiske at deres ofre ikke fanger det, hvilket blot får dem til at være endnu mere sarkastiske.

EVNER

Øglekald

Dit folk har en særlig tilknytning til ørkens flyveøgler. På et tidspunkt i enhver Ørkenløbers liv får han tilknyttet en særlig flyveøgle til sig igennem et ældgammelt bånd, der både løber i øglen og spilpersonens blod. Din spilperson kan tilkalde flyveøglen, så længe han er under åben himmel. Øglen er intet bevænt i kamp, men kan løfte ørkenløberen og to personer.

TO TING PÅ ÉN SÅNS (hvis den ene er at løbe)

Din spilperson er så vant til bruge sine fødder, at han samtidig med kan gøre alle mulige andre ting. Uden problemer kan han spise, sove, eller endda skrive formfuldende, poetiske kærlighedsbreve, imens han løber. I kamp du lave to handlinger i din tur, hvis den ene er at "flytte sig". Eller med andre ord, du har en gratis "flytte sig" handling i runden.

ILLUSIONER

Din spilperson har evnen til at narre andre med realistiske illusioner. Rul din stædighed kontra modstandernes årvågenhed.

I kamp, du kan bruge stædighed i stedet for mod, når du blærer dig.

Ørkenløber: nomadesarkasme

navn []

[] Årvågenhed level [*] [2] [3]

[] Mod

[] Veltalenhed CVNER

[] Snige

[] Størrelse

[] Stædighed

MOTIVATION

XP

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

KAMP!

våben/type	[]	SÅR	[]
ARVESTYKKE	[]	[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]

RUSTNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	16	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

Kamphandler: Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Foromtale

Herolden sænkede det gule flag med den sorte løve. Tilskuerne hylede og klappede, mens de to riddere sporede deres stridshingste. Trav blev til gallop og turneringspladsen blev indhyllet i støv. De to kompetanter sænkede synkront deres lanser.

I grevens loge rejste herskabet sig. Alle holdt vejret. Lyden af et skjold der splintres blev efterfulgt af den dumpe støj af metal der rammer jord. Sejrherren stoppede op og hævede sin lanse i luften som en hilsen til greven og til publikum. Jublen var øredøvende mens væbnere ilede til den livløse skikkelse på jorden.

Dyst er et ensemblescenarie om stolte riddere der kæmper om hæder, ære og penge ved en stor ridderturnering. Men det er også et scenarie om turneringens mange andre aktører, lige fra borgherren til gadedrengen – alle dem der også har noget på spil. Dyst handler om ridderlige dyders møde med kolde realiteter.

Om et statisk samfund der for en meget kort periode pludselig bringer høj og lav sammen. Om alle tiders mulighed og de farer den bringer. Hver spiller bliver udstyret med tre roller - en ridder og to tilskuere. En fortælling om magt, hævn, kærlighed og ære er lagt i spillernes hænder.

Dyst (2009)

For en spilleleder og 5 spillere

Dyst (Hougaard, Frost Bertelsen, Rudkjær, 2009)

Grev Phillippe af Flandern inviterer til ridderturnering. Vi er i det 13. århundrede, og der er dømt ridderturneringer og hofdrama i middelalderrollespillet *Dyst*. Fem riddere og ti hoffolk udgør historien, alle er de spillere, og deres skæbner fletter sig ind og ud af hinanden. Det handler om ære, kærlighed og menneskeskæbner. Kristoffer Rudkjær, Anders Frost Bertelsen og Morten Hougaard bringer os et drama fra tre dage i 1236.

Dyst er ikke et forsøg på at skabe en autentisk oplevelse af middelalderen, og det er heller ikke et forsøg på at genskabe historiske begivenheder. Det overlades til Hollywood med storladne film at genfortælle historien. I stedet fortæller *Dyst* en historie om menneskers håb og drømme, og hvorledes de tager form en gang for længe siden ved en ridderturnering. Som historien udfolder sig, indsnævres den også. Vi begynder således med en stor gruppe aktører ved hoffet, men som ridderne slås ud af turneringen, ser vi færre og færre ved hoffet, som endnu har en chance for at tilkæmpe sig deres mål. Historierne om dem vokser i rigdom og intensitet. De bliver vigtigere for os, som de står tilbage, og vi kommer ind under huden på dem.

Turneringen er et lille spil i sig selv. Hver spiller sidder med sin ridder, og efter første runde begynder spillernes riddere at skulle konfrontere hinanden på skuepladsen, og der er ingen tvivl: der er spillere, som må og skal se deres riddere bide i græsset, mens andre går sejrrige derfra.

Rollespil er dog ikke som andre spil, og nogle spillere forelsker sig mere i deres andre roller end i deres ridderroller, og det er ikke for alle spillere et tab at se deres ridder slået ud. Nogen kan ligefrem finde på at spille efter det. Ved siden af turneringssystemet finder vi den traditionelle, danske systemløse form for rollespil, hvor spillederen guider spillerne, og de udspiller historierne ved hoffet.

Dyst har form af et ensemble-drama. Det handler om følelser og menneskeskæbner, som de udfolder sig i mødet mellem de femten roller. Hver spiller råder over tre roller, og det er spillederens opgave - og med inspiration fra spillerne - at lade de mange roller i scenariet møde hinanden på kryds og tværs, hvoraf et kludetæppe af historier udspinder sig, og ensemble-historien tager sin form. Det er et scenarie, som stiller krav til spillederen i forhold til at lade puslespillet af scener gå op, og rollespil demonstrerer her sin evne til at skabe rammer for komplekse historier, da vi aldrig kan forudsige, hvilke konstellationer af scener og hændelsesforløb, som vil udspille sig: De valg spillerne træffer undervejs, og måden det spiller sammen med, hvilke riddere der er succesfulde i turneringen, skaber en lang serie af oplæg, der jongleres af spillederen, og ud af det opstår der hver gang en ny historie.

Drag til Flandern og besøg grev Phillippes hof. Hvem ved, hvilke historier, der vil udfolde sig der? En ting er sikker: som turneringen pågår, smides ridderne af hestene, og folk ved hoffet må se sig skrevet ud af historien. Kun gradvist afsløres det for jer, hvilken tråd der vil løbe gennem hele scenariet.



KOLOFON

Et scenarie af Anders Frost Bertelsen, Morten Hougaard og Kristoffer Rudkjær til Fastaval 2009
 Layout: Magnus Udbjerg
 Spiltestere: Beatrix Miranda Ginn Nielsen, Morten Greis-Petersen, Niels Ladefoged Rasmussen og Regitze Illum. Jesper Kristiansen, Klaus Meier Olsen, Magnus Udbjerg, Morten Malmros Jespersen og Tobias Demediuk Bindslet,
 Særlig tak til: Mikkel Bækgaard og Peter Dalby Larsen for korrekturlæsning og kompetent kritik, til Mads Brynnum for sit banebrydende arbejde for god spilmekanik i danske conscenarier, og endelig til Klaus Meier Olsen, der med en sønderlemmende kritik til anden playtest fik os til at skrive et langt bedre scenarie.

KONTAKT

Kontakt os endelig, hvis du har spørgsmål til scenariet

Anders Frost Bertelsen
 Tlf: 51 20 91 11
 E-mail: afrostb@hotmail.com

Kristoffer Rudkjær
 Tlf: 26 39 87 73
 E-mail: kristofferkj@hotmail.com

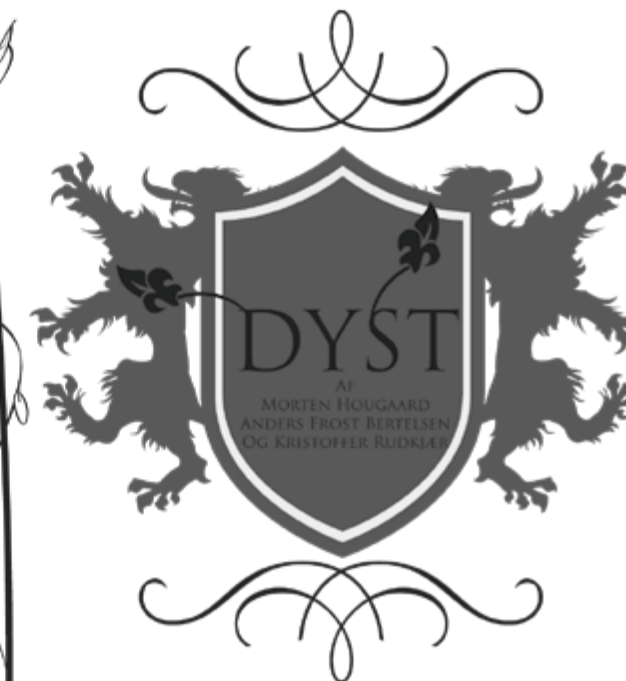
Morten Hougaard
 Tlf: 40 54 71 41
 E-mail: morten_hougaard@hotmail.com

INDHOLDSFORTEGNELSE

Kort om scenariet	4
Settingen	6
Scenariets handling	8
Sådan spiller du Dyst	15
Systemet	23

Oversigt over roller og sammenhæng	Bilag A
Opstart	Bilag B
Sceneforslag og aktoversigt	Bilag C

Rollerne	Vedlagt
Ridderplader	Vedlagt
Ridderkort	Vedlagt
Poser med sten	Vedlagt

**FOROMTALE**

Herolden sænkede det gule flag med den sorte løve. Tilskuerne hylede og klappede, mens de to riddere sporede deres stridshingste. Trav blev til galop, og turneringspladsen blev indhyllet i støv. De to kombattanter sænkede synkront deres lanser. I grevens loge rejste herskabet sig. Alle holdt vejret. Lyden af et skjold, der splintres, blev efterfulgt af den dumpe støj af metal, der rammer jord. Sejrherreren stoppede op og hævede sin lanse i luften som en hilsen til greven og til publikum. Jublen var øredøvende, mens væbnere ilede til den livløse skikkelse på jorden.

Dyst er et ensemblescenarie om stolte riddere, der kæmper om hæder, ære og penge ved en stor ridderturnering. Men det er også et scenarie om turneringens mange andre aktører, lige fra borgherren til gadedrengen – alle dem der også har noget på spil. Dyst handler om ridderlige dyders møde med kolde realiteter. Om et statisk samfund, der for en meget kort periode pludselig bringer høj og lav sammen. Om alle tiders mulighed og de farer den bringer. Hver spiller bliver udstyret med tre roller - en ridder og to tilskuere. En fortælling om magt, hævn, kærlighed og ære er lagt i spillernes hænder.

System: Eget system til at afgøre ridderdysten
 Spillere: 5 og en spilleleder
 Forventet spilletid: 4-6 timer
 Sprog: Dansk

KORT OM

KORT OM SCENARIET

Kære spilleleder.

Først og fremmest: Tak fordi du har valgt at spille Dyst.

På de næste par sider introducerer vi de vigtigste elementer i scenariet. Alt vil senere blive uddybet, men vi vil starte med at give dig et overblik.

God fornøjelse

SYNOPSIS – HVEM STÅR TILBAGE, NÅR STØVET HAR LAGT SIG?

Dyst er et intrigefyldt drama, der er centreret om en ridderturnering, med alle de muligheder, som denne byder på. Med femten roller, fordelt over tre større intriger, skal du og spillerne i fællesskab skabe og afgøre fortællinger om kærlighed og pligt, om begær og hævn, om arv og ambition. Fem af rollerne er riddere – én til hver spiller - og resten spænder over en lang række andre aktører fra grevens datter til biskoppen.

Grev Philippe af Flandern har inviteret til turnering. Stolte riddere er ankommet fra nær og fjern for at kappes om hæder og en større pengepræmie. Ridderne er ikke de eneste, der er til turnering i Flandern, og langt mere er på spil end blot at finde en vinder. Ridderne må sande, at Flandern er en hvesperede, som de lige har stukket hånden i:

Philippes datter er giftmoden og greven søger derfor efter den rette ægtemand til hende. Fire tidligere venner mødes og hævn, og gammel kærlighed bliver omdrejningspunktet for deres gensyn. Laugmanden Laurent ligger for døden uden at have en oplagt arving.

Dyst spilles via en prolog, tre akter og en epilog samt et simpelt hjemmelavet kampsystem for

turneringens ridderdyster. Turneringen har en meget konkret betydning for scenariet: Når en ridder taber i turneringen er rollen ude af scenariet.

Spillerne har ved deres tre roller en aktie i hver af de tre intriger. Spillet er bygget op om en række scener, der går på kryds og tværs og fortæller en samlet historie om menneskers liv og valg ved en stor ridderturnering.

STEMNING

Grundtonen i Dyst er alvorlig. Når ridderne tordner mod hinanden på turneringspladsen, er det med lemmerne, forligheden og måske endda livet som indsats. Scenariet handler om ridderlige dyder, og om menneskeskæbner i en tid, hvor stand, ære og slægt definerer alt. Stemningsmæssigt læner vi os op af Ivanhoe frem for A Knight's Tale.

Vi ønsker hemmelige møder mellem elskende og bitre familieopgør skjult bag uskyldig middagskonversation. Vi vil have scener med riddere, der fornærmer hinanden for de sadler op, og gamle fjendskaber, som blusser op på markedspladsen. Men vigtigst af alt skal du og spillerne gøre Dyst til en unik oplevelse for jer. Dette er et åbent scenarie med mange fortællinger. Spil på det, der fanger jer.

TO SLAGS ROLLER – RIDDERE OG IKKE-RIDDERE

I Dyst er der fem ridderroller og ti ikke-riddere. Hver spiller har derfor én ridderrolle og to roller som ikke er riddere. De to typer roller har hver deres funktion i scenariet. Ikke-ridderne hører hver især til i én af scenariets tre intriger. Ridderne hører dels sammen som gruppe, fordi de deltager i turneringen, og dels er de alle nøgler til scenariets intriger. Det er ridderne, som kan løse de andres problemer. Dette kan f.eks. ske ved at en ridder gifter sig med grevens datter og takker nej til ægteskabet med grevens søster. Hver ridder deltager i to intriger. Som scenariet skrider frem, vil kampen om riddernes hjælp og gunst blive intensiveret,



KORT OM

eftersom nogen af dem falder ud af scenariet. Dette sker på grund af turneringen, hvor der i efter første runde ryger en tabende ridder ud, efterfulgt af to i en senere runde. I den sidste del af scenariet er der således kun to riddere tilbage.

STRUKTUR OG SPIL

Scenariet er som omtalt opbygget med en prolog, tre akter og en epilog. Hver akt afsluttes af en runde på turneringspladsen: Først kvartfinale, så semifinale og endelig finale.

Scenerne sættes af dig som spilleleder, med inspiration fra en række sceneforslag som vi har skrevet. Riddernes kampe afgøres gennem et hjemmelavet system. Spillerne styrer selv deres riddere på turneringspladsen, og ridderne kan i løbet af scenariet få hjælp eller modstand af de andre roller. Spillelederen afgør via et simpelt system, hvor stor indvirkning f.eks. kromandens sabotage af sadelremmen har for ridderens videre færd i turneringen.

DE TRE INTRIGER

Dyst er en stor fortælling med mange aktører og mange handlingstråde, som overlapper tidsmæssigt og igennem ridderne. Disse handlingstråde er bundet op i tre intriger. Vi vil her kort præsentere hvordan intrigerne er opstillet ved scenariets start.

GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

Greven af Flandern har et problem. Hans datter er giftmoden, men samtidig er hans egen søster blevet enke og skal have en ny mand. Greven har to kandidater og foretrækker den ene frem for den anden. Grevens søster gør krav på samme mand, som greven har udset sig til sin datter. Datteren selv er mere interesseret i at dyrke sine egne romantiske interesser, som bestemt ikke går i samme retning. Endelig ankommer en tempelridder, der søger mænd til det hellige land. Han bærer et gammelt nag til greven, og ønsker mest af alt at komplicere situationen for greven og hans slægt.

Der er lagt op til en fortælling om slægt og pligt, ridderromance og kynisme.

EN GAMMEL STRID

Flandern var stedet, hvor fire venner for ti år siden skiltes i bitterhed. Kurtisanen, ridderen, vagtkaptajnen og biskoppen mødes nu atter igen, og deres indbyrdes strid blusser op på ny. Kurtisanens skuespillertrup blevet sat i gabestok på markedspladsen. Den magtfulde biskop er forelsket i hende og ønsker at hjælpe hende med at lægge det syndige liv bag sig. Vagtkaptajnen, som har sat skuespillerne fast, lever kun for at få hævn over en af turneringens riddere, som også var en del af vennegruppen dengang.

Der er lagt op til en fortælling om hævn, mulig tilgivelse og uforløst kærlighed.

DEN DØENDE LAUGMAND

Den rige laugmand er døende og ønsker at efterlade sit livsværk til en værdig arvtager. Hans drømmende svigersøn har svært ved at leve op til kravene, og derfor kigger laugmanden sig omkring efter andre kandidater. Hans ambitiøse datter er gravid, men ikke med sin mand. Laugmandens trofaste håndlanger frygter for sin fremtid, nu hvor hans arbejdsgiver skal dø.

Der er lagt op til en fortælling om arvestridigheder, ambition og utroskab



SETTINGEN

SETTINGEN: RIDDERE OG MIDDELALDER

Handlingen i Dyst udspiller sig på et tidspunkt i middelalderen. Vi har helt bevidst ikke valgt et bestemt årstal – for det er ikke så vigtigt, hvad der ellers foregår i verden, eller hvilken type stål man brugte i Flandern i 1236. Men vi har generelt skelet til starten af 1200-tallet. Middelalderen er formentlig en tidsperiode, du kender en del til i forvejen. I dette afsnit vil vi dog kort beskrive de middelalder-træk, som er vigtige for Dyst.

RIDDERE OG DERES DYDER

En ridder er basalt set en ryttersoldat, men da heste og udstyr er dyrt, så er hvervet som regel forbeholdt adelen. I løbet af middelalderen er der blevet udviklet et større æreskodeks for de adelige ryttersoldater.

Der er ikke nogen endelig liste over ridderlige dyder – her fremhæver vi nogle af dem, der er vigtigst for ridderrollerne.

Retfærdighed – en ridder skal kæmpe for de svage og øve ret

Duelighed – en ridder skal forbedre sine evner som stridsmand og bevise dem, f.eks. gennem turneringer

Høviskhed – en ridder skal være dannet. Han skal udvise respekt for personer, deres titler, stilling og evner

Ordholdenhed – en ridder skal holde sit ord såvel som sine løfter.

Andre eksempler på ridderlige dyder: Nåde, mod, loyalitet, gavmildhed, udholdenhed og beskedenhed.

RIDDERTURNERINGEN

Scenariets omdrejningspunkt er ridderturneringen. Der er flere varianter af turneringer, men typen i scenariet kaldes en dyst. Det er den, man kender fra Ivanhoe, hvor to riddere ridder mod hinanden med lanser og forsøger at støde hinanden af hesten.

Nogle gange bliver det fulgt op af kamp med sværd, men den version spiller ikke nogen rolle i dette scenarie. Formålet med en turnering er at lade ridderne bevise deres evner og mod.

MIDDELALDERENS SAMFUND

Samfundet er delt i **stande** eller klasser. Kongen giver adelen land, og de kæmper til gengæld for ham. Bønderne betaler skat til den lokale stormand, som til gengæld beskytter dem mod røvere og andre farer. De lokale handlende betaler beskyttelsespenge til byens laug. Ideen om en stor fin feudal kontrakt er dog også en idealisering. Kongen kan kun trække på og bestemme over adelen, så længe han er rigets mægtigste mand.

Stand spiller en enorm rolle i samfundet. Alle ved godt, om man er bonde eller greve. **Social mobilitet** eksisterer groft sagt ikke, men en adelsmands yngste søn kan alligevel sikre sig penge, land og anseelse ved at kæmpe som ridder. Det vil så gå i arv til ridderens børn, og på den måde er hans slægt sikret et nemmere liv, end han selv har haft.

Der bliver ikke sat spørgsmålstegn ved **religion** – alle ved, at Gud eksisterer. Ateisme er utænkelig. Så hvis de ridderlige dyder er vigtige for adelen, så fylder ideen om synd noget i alles liv. Kirken og troen gennemsyrrer samfundet i en grad, vi nærmest ikke kan forestille os i dag. Folk tror helt bogstaveligt på Himmels og Helvedes og vil gå langt for at gøre bod for deres synder. Mange drager på korstog og får på den måde absolut syndsforladelse – men de fleste betaler aflad til kirken og beder "ave maria" i stedet.

Slægt og familie er meget vigtigt - både høj og lav tilrettelægger familiens liv for at sikre slægtens bedste. Den ældste søn står for at føre slægtens besiddelser videre og skal helst også udvide dem, evt. gennem giftermål. Yngre sønner må tit klare sig selv, hvilket i adelen kan betyde et liv som ridder. Familiens døtre kan giftes væk for at skabe forbindelser til andre slægter - uanset om det er bonden, der har mulighed for at få lidt rabat hos

mølleren, eller lensherren, der sikrer sin vasals loyalitet gennem ægteskab.

De fleste ægteskaber er altså alliancer – de bliver indgået mellem folk af samme sociale status, men der er undtagelser. En rig, men ikke så fornem slægt, kan klatre op af den sociale rangstige ved at indgå ægteskab med en mere fornem familie, der måske mangler penge. Ægteskab er mere motiveret af slægtens behov end kærlighed, men derfor kan unge mennesker selvfølgelig stadig have følelser i klemme.

KÆRLIGHED OG SEX

På trods af at ægteskaberne bærer præg af meget jordnære overvejelser, så lever fortællingen om **den store romantiske kærlighed** alligevel. Den opstod i forlængelse af ridderidealene, men er forskellig fra vores dages idé om kærlighed. Den ideelle romance går på tværs af praktiske hensyn og behøver hverken at udmønte sig i ægteskab eller seksuel fuldbyrdelse. I praksis er der dog en grund til, at alle ridderromaner handler om ridderen og prinsessen – det er indenfor det socialt acceptable. Der er meget få historier om prinsessen og mølleren.

Men uanset hvor meget kirken tordner imod synd og syndere, så er mennesker i middelalderen også af kød og blod. I praksis har folk lige så mange drifter som i dag, og **utroskab og sex** uden for ægteskab forekommer. Det er imidlertid syndigt, og især for kvinder er utroskab problematisk, da manden derved kan (retmæssigt eller ej) stille spørgsmålstegn ved børnenes ret til at arve. Børn født uden for ægteskab, bastarder, får som regel et hårdt liv, bl.a. fordi de bliver betragtet som særligt disponerede for syndig opførsel.

SETTINGEN

DYSTS GRUNDPRÆMIS – EN FORTÆLLING SOM SNÆVRER IND
Dyst adskiller sig fra de fleste scenarier ved, at der undervejs bliver færre roller i scenariet. Når en ridder taber i turneringen, glider rollen ud af scenariet. Der opstilles ikke længere scener med rollen, og spilleren spiller ikke rollen mere. Riddernes frafald tjener således til at snævre fortællingen ind. Visse fortælletråde og spillemuligheder vil blive lukket fordi en eller flere riddere ikke længere deltager. De spillere der mister deres ridder roller vil opleve at deres ikke-ridder roller til gengæld kommer mere i fokus.



HANDLING

SCENARIETS HANDLING

Dyst har en ridderturnering som omdrejningspunkt. Handlingen er dog ikke kun begrænset til kampene på turneringspladsen, men handler også om det, der foregår rundt om turneringen. Turneringen er skueplads for ridderne, som er interessante mænd for en lang række aktører.

I dette afsnit introducerer vi turneringen, de tre fortællinger og de femten roller. Du får først det fuldstændige kendskab til scenariets roller og intriger, når du har læst alle rollerne. Men i dette afsnit giver vi dig en kort introduktion, så du har et overblik.

DE TRE FORTÆLLINGER

I det følgende vil vi bruge udtrykkene "de tre fortællinger", "de tre handlingstråde" og "de tre intriger" synonymt.

TURNERING I FLANDERN

Grev Philippe har indkaldt til turnering i sit rige grevskab. Turneringen er ikke den første, der er blevet holdt i Flandern, og den vil ikke være den sidste. Alligevel er denne turnering noget særligt. Det er den største, der er blevet afholdt i lang tid og dermed er mulighederne for at vinde hæder og ære virkelig gode. Kombineret med en stor præmiesum har dette fået håbefulde riddere i alle aldre og af svingende duelighed til at rejse til grevens sæde i Brügge, hvor turneringen bliver afholdt. Philippes datter, Éloïse, er også blevet giftemoden og Greven vil benytte turneringen til at se potentielle ægtemænd an.

Byen har summet af aktivitet i ugerne op til turneringen, der er en begivenhed for høj som lav. På tribunerne er der plads til alle - fra de tilreisende adelsfolk over bagere til vaskekoner. Grev Philippe

forstår, at det er ved sådanne lejligheder man vinder folkets gunst, og der er ikke blevet sparet på noget. Efterhånden er ridderne ankommet med deres følger og har rejst deres farvestrålende telte på turneringspladsen.

DE FEM RIDDERE I FOKUS

Ud af de otte riddere, der er tilbage i turneringen, har vi valgt at fokusere på fem af dem. De fem er nogle af scenariets vigtigste roller. Det er dem, der kommer ind i handlingen og katalyserer de intriger, der allerede er imellem de øvrige roller. De sidste tre riddere kan indgå som statister, men som udgangspunkt er de der kun for at give hovedpersonerne nogle modstandere i kvartfinalerne. Hver spiller har én af de fem ridderer i sin pakke af roller.

OVERSIGT OVER TURNERINGENS FORLØB I SCENARIET

Kvartfinale (afslutning på akt 1)
Semifinale (afslutning på akt 2)
Finale (afslutning på akt 3)

Scenariet tager sin begyndelse efter alle disse indledende øvelser er overstået. Folket har jublet for første gang. Adskillige lanser er blevet splintret på skjoldene. Turneringen har stået på i et par dage og de første riddere har måtte sande, at de ikke er dygtige nok til at blive sejrherre i Flandern. Tilbage er nu kun otte riddere, og Brügge holder vejret, mens man venter på næste runde: Kvartfinalerne.

DE TRE FORTÆLLINGER

Dyst har tre handlingstråde, der foregår samtidig, mens turneringen er på vej mod sin afslutning. I de tre handlingstråde kører en lang række intriger over forskellige temaer. Det er ikke meningen, at I skal give alle intriger lige meget opmærksomhed. Alle intriger skal etableres og afsluttes, men det er

intentionen at I skal spille mest i de intriger der optager jer mest. Noget af dette fokus kommer i øvrigt også af sig selv i takt med at tre ud af fem ridderrollerne ryger ud af scenariet.

De tre fortællinger trækker alle tråde tilbage i fortiden, men det videre forløb er langt fra givet på forhånd. Vi vil senere vende tilbage til dette, men kort fortalt er det kun de allerførste scener, som ligger fast i scenariet. Resten af fortællingen følger udviklingen af intrigerne i jeres spil. For at vise hvordan en af intrigerne kan udvikle sig, afsluttes dette afsnit med et eksempel på et forløb for fortællingen om den døende laugmand.

ROLLER I GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

Greven Philippe
Datteren Éloïse
Grevens søster Blanche
Tempelridderen André

Den dydige ridder Gaston
Den fornemme ridder Louis
Levemanden, ridder Willem
Røverridderen Konrad

GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

For femten år siden blev **Phillip** greve af Flandern efter sin fader. Kort tid efter anmodede hans barndomsven **André** om Philippes **søster Blanches** hånd. På trods af at Philippe vidste at de to elskede hinanden, gav han afslag, for Blanche skulle giftes bort til en af grevens største vassaler. Andre blev rasende og forlod Flandern for at drage til det hellige land.

Mange år er gået og nu er **Grev Philippes** eneste barn, **datteren Éloïse**, giftemoden. Slægten og lenets fremtid er på spil og den garvede greve er kommet frem til, at **den dydige ridder Gaston de Lanza** er den bedst egnede. Giftermålet kompliceres imidlertid af, at **Blanche** er blevet enke for nyligt. Som familiens overhoved er det Philippes pligt at få Blanche gift igen. Denne gang har Blanche dog sine egne meninger og har umiddelbart afvist sin broders forslag om, at hun kan ægte **den**

HANDLING

fornemme ridder Louis de Neuville. Blanche har også udset sig Gaston. Philippes puslespil går ikke længere op, og Louis er pga. sin fine slægt også en mulig bejler til Éloïse.

Dertil kommer en ubekvem gæst, **tempelridderen André**. Grevens tidligere ven er formelt i Flandern for at hverve riddere til korstogene i det Hellige Land, men han har ikke glemt fortiden.

Endelig er der Éloïse selv. Grevens datter er ikke indstillet på at lade sin fader gifte hende bort til hvem som helst. Hun vil helst giftes af kærlighed og som minimum opleve en høvisk romance før sit ægteskab. Éloïse har allerede indledt en flirt med den unge og **ukendte røverridder Konrad von Ransbach**. Desuden har hun et godt øje til den charmerende **levemand, ridder Willem van Kampenhout**, som trods sit ægteskab er betaget af Éloïse.

TIDSLINJE

- **For 35-18 år** siden voksede Philippe og André op sammen som nære venner.
- **For 18 år** siden blev Philippe gift og hans kone fødte Éloïse.
- **For 16 år** siden blev André og Blanche forelsket i hinanden.
- **For 15 år** siden døde Philippes far og Philippe blev greve af Flandern. Philippe gifter Blanche væk til en anden end André.
- **For 14 år** siden André afgiver løfte som tempelridder.
- **For 1 år** siden døde Blanches mand.
- **For et tre uger** siden fortalte Philippe Éloïse at han agtede at gifte hende bort snart.
- **For to uger** siden ankom først Blanche til Brügge. Philippe og Blanche talte om hendes muligheder og Blanche afviste Philippes forslag om at hun kunne ægte Louis.
- **For en uge** siden indledte Éloïse sin flirt med Konrad, der ind til videre er kulmineret i et flygtigt kys.



HANDLING

ROLLER I EN GAMMEL STRID

Biskoppen Jacques
Kurtisanen Rosa
Vagtkaptajnen Étienne

Den beregnende ridder Bernard
Den dydige ridder Gaston
Den fornemme ridder Louis

EN GAMMEL STRID

Den **beregnende ridder Bernard** havde engang to tætte venner, **vagtkaptajnen Étienne** som dengang selv var ridder, og **Biskoppen Jacques**, som dengang blot var præst. Til en turnering i Flandern traf de sangerinden **Rosa**. De fire tilbragte hele turneringen sammen, og både Étienne og Jacques forelskede sig i Rosa. Det blev imidlertid Bernard, der erobrede Rosa, blot for at afvise hende morgenen efter. Étienne blev rasende og endte med at dræbe Bernards hest, da de to mødtes i turneringens finale. Étienne var vanæret og hans fader slog hånden af ham.

Ti år senere ankommer Rosa med sin skuespillertrup til turneringen i Flandern. Jacques, nu en magtfuld biskop, ser hende på scenen og finder ud af, at han stadig er forelsket i hende, på trods af at **Rosa** med årene er blevet **kurtisane** såvel som sangerinde. Étienne, som ernærer sig som vagtkaptajn, har imidlertid kun sit had tilbage og anholder derfor mændene i Rosas skuespillertrup. Spillende på sine kvindelige fortrin henvender Rosa sig til **den dydige ridder Gaston**, som af ren pligt sværger at hjælpe hende. Først efter løftet er afgivet, går det op for

EKSKOMMUNIKERING

I middelalderen har kirken stor magt, fordi den alene vogter over adgangen til himmelen. Den værste straf som kirken kan pålægge et individ er ekskommunikation – udelukkelse fra at kunne deltage i de kirkelige ritualer. En ekskommunikation er et paveligt dekret på baggrund af en henvendelse fra et højtstående kirkemedlem som f.eks. en biskop. Ekskommunikation er personlig, men bliver anset som en alvorlig plet på en slægts ære. Ophævelse af ekskommunikation er muligt, men igen er det kirken der afgør, hvornår den skyldige har bødet tilstrækkeligt for sine synder.

Gaston, at han har svoret at hjælpe en simpel prostitueret. Biskoppen Jacques, der stadig er forelsket i Rosa, truer **den fornemme ridder Louis** med ekskommunikation for at få ham til at redde Rosa ud af synden og helst ind i kirkens beskyttende omfavelse. Louis tager hen til Rosa med alle intentioner om at løse sin opgave, men ender med at lade sig friste og betaler Rosa for en nat.

Ridder Bernard er også ankommet til turneringen

TIDSLINJE

- **For ti år** siden møder vennerne Bernard, Étienne og Jacques sangerinden Rosa. Bernard erobrer hende, og Étienne vanærer sig selv på turneringspladsen.
- **For tre uger** siden ankommer biskop Jacques til Brügge
- **For to uger** siden ankommer Rosas hendes trup til Brügge
- **For halvanden uge** opstiller Bernard opstiller sit telt ved turneringspladsen.
- **For en uge** siden dage siden "overtaler" Jacques Louis til at hjælpe ham med Rosa
- **For fem dage** siden Louis tager over for at tale med Rosa, men ender med at betale for hendes ydelser.
- **For fire dage** siden sætter Étienne Rosas trup i gabestokken. Rosa opdager sine venners nød og Gaston sværger at hjælpe Rosa.

ARVELØSHED OG VALG AF ARVINGER

I middelalderen er loven meget mere diffus. Der findes f.eks. mange forskellige love, som slet ikke er tilpasset hinanden. Den ældre generation vælger dog selv, hvordan den vil videregive sin arv. Traditionen er, at den ældste søn eller den ældste datters mand arver slægtens besiddelser. De førstefødte skal dog ikke føle sig for sikre, for en far kan godt slå hånden af sin søn, hvis denne skuffer eller blamerer sig uacceptabelt meget.



HANDLING

i Flandern. Han er egentlig ret uinteresseret i sine gamle venner, men Étienne har ikke tænkt sig at lade ham slippe så let. Étienne er ude efter at få ridderen til at vanære sig selv som hævn. Han håber at bruge Rosas trup som gidsel og på en eller anden måde få en ridder til at hjælpe sig.

ROLLER I DEN DØENDE LAUGMAND

Laugmanden Laurent
Datteren Jeanette
Kromanden Staas

Den beregnende ridder Bernard
Levemanden, ridder Willem
Røverridderen Konrad

DEN DØENDE LAUGMAND

Den **rige laugmand Laurent** er døende. Laurent er bastard og halvbroder til grev Philippe – Laurent kom altså fra ingenting, men byggede et stærkt handelshus på flid, talent og skånseløshed. Laurent fik endda gift sin **eneste datter Jeanette** ind i adelen med **levemanden, ridder Willem**. Svingersønnen har imidlertid været en skuffelse, og nu ønsker Laurent at finde en anden arving, der kan sikre fremtiden for hans imperium.

Jeanette er åbenlyst utilfreds med sin faders hensigt, og har fået ham til at give hendes ægtemand en sidste chance. Jeanette er endelig gravid, men ikke med den ofte bortrejste Willem. Faderen er **kromanden Staas**, Laurents hårdhændede lakaj. Staas ved endnu intet om barnet, men er selv bekymret for fremtiden uden Laurent. Staas har opnået respekt gennem Laurent og frygter for, at Laurents død vil betyde enden for handelshusets mindre fine metoder, og dermed også for Staas' plads i det.

Willem er grundlæggende uinteresseret i forretninger, men behøver penge for at forsætte sit rejseliv i luksus. Han har ikke gennemskuet, at barnet ikke kan være hans. Det har Laurents spidskandidat til arven, den beregnende ridder Bernard, men han er i tvivl om han egentlig har lyst til at blive købmand. Staas' bud på en arving er røverridderen Konrad, der er gæst på hans kro under turneringen. Siden Staas hjalp Konrad mod tre svindlere ved terningbordet, er de to blevet venner.

TIDSLINJE

- **For 12 år** siden greb Laurent Staas i at bryde ind i sit hus, men endte med at tage tyven til sig
- **For 7 år** siden lånte Staas penge af Laurent til at købe kroen den røde hane
- **For 2 år** siden giftede Willem sig med Jeanette
- **For seks måneder** siden havde ægteparret sidst sex
- **For fire måneder** siden, mens Willem var ude og rejse, gik Jeanette i seng med Staas
- **For to uge** siden fortalte Laurent Jeanette, at han overvejede at finde en anden arving
- **For halvanden uge** siden hjalp Staas Konrad mod en aggressiv gruppe terningspillere
- **For en uge** siden kom Willem hjem til en gravid kone
- **For tre dage** siden hold Laurent møde med Bernard

ET EKSEMPEL PÅ ET MULIGT FORLØBET AF FORTÆLLINGEN OM DEN DØENDE LAUGMAND

For at give dig et billede af hvordan scenariet kan forløbe, vil vi her præsentere et muligt forløb i scenariet for intrigen om den døende laugmand. Samtidig med denne handling kører de to øvrige fortællinger og turneringen.

I **prologen** har Jeanette, laugmandens datter, har sat sin mand levemanden Willem i stævne i hendes fars hus. Ægteparret diskuterer deres fremtid og Laurents trusler. Situationen bliver akavet da Laurents lakaj, kromanden Staas, dukker op og Willem fortæller ham at Jeanette er gravid. Willem opfanger dog ikke, at Staas er beklemt.

I **akt 1** inviterer laugmanden Laurent røverridderen Konrad til middag med sin familie og Staas. Laurent ønsker at lære Konrad at kende, da Staas har anbefalet ham som arving. Konrad er dog beklemt med at skulle tale om sin fortid. Jeanette og hendes mand, levemanden Willem er også til stede og gør



HANDLING

alt for at få Konrad til ikke at føle sig velkommen. Senere i samme akt sender Laurent, Willem ud for at købe et parti kander sammen med Staas. Det hele er selvfølgelig en prøve, som Willem fejler miserabelt da han kommer til at betale overpris. Endelig får Laurent besøg af den beregnende ridder Bernard. De to er i gang med en forhandling om noget land, men Laurent bruger lejligheden til at fortælle Bernard om livet som handelsmand, i det håb at Bernard måske vil arve handelshuset. I slutningen af Akt 1 mødes Konrad og Willem på turneringspladsen og Willem vinder – Konrad er ude af scenariet.

I **akt 2** møder Bernard og Willem hinanden til fest hos greven. Willem bruger mest tiden på at lægge an på grevens datter Éloïse, men Bernard trækker ham til side og fortæller ham, at regnskabet for Jeanettes graviditet ikke går op, og at Willem ikke kan være faderen. Staas er i vildrede efter at Konrad tabte og nu ligger såret på sin sygeseng. Han er hverken vild med Bernard eller Willem, men beslutter sig for at han mindst bryder sig om Willem og fjerner derfor en hestesko fra Willems hest. Jeanette er midt i et skænderi med sin fader, da Willem dukker op og forlanger en forklaring om barnet. Da Laurent kan se hvor det hele bærer hen, fingerer han et ildebefindende for at hjælpe sin datter. I Turneringen møder Willem den fornemme Louis og Bernard møder den dydige Gaston. Trods den manglende hestesko vinder Willem, mens Bernard taber – rollen ryger ud af scenariet.

I **akt 3** må Laurent sande at hans død er nært forestående. Bernard ligger på sin sygeseng og den eneste potentielle arving Laurent kan komme til er derfor Willem. Willem er dog på vej til at forlade sin utro kone og Jeanette sluger sin stolthed og beder sin far om hjælp. Laurent sender Staas over for at tale fornuft med ridderen, men kommer til at tale over sig, så Willem opdager at han er faderen. Willem stormer over til Laurent og tvinger ham til at overdrage skødet til Staas kro til Willem. Laurent dør med ordene om at Willem endelig viser sig som en rigtig handelsmand. Willem mødes i turneringens finale med Louis og taber.

I **epilogen** fortæller spillerne af Jeanette og Willem at deres ægteskab endte lykkeligt da Willem atter kom på benene. Han bliver kendt som byens mest charmerende men samtidig hårde forretningsmand. Staas er til gengæld igen på gaden, efter at være blive

smidt ud af sin kro. I de kolde nætter forbander han sit begær og sin grumme skæbne.

NAVNE OG SPROG.

Det franske sprog, kendt som langue d'oïl, er i brede træk middelalderens svar på engelsk. Dette skyldes, at en stor del af adelen i områder som England, Skotland, Nederlandene og Det Hellige Land oprindeligt er fra Frankrig. Det er derfor bydende nødvendigt for folk at lære sproget, hvis de ønsker at rejse eller drive forretning i den vestlige kristne verden.

Dyst foregår i grevskabet Flandern, som i dag er en del af Belgien. Området er delt mellem de fransktalende folk i syd og flamlændingene i nord. Scenariets roller har derfor fortrinsvis franske og flamske navne. Rollernes navne følger naturligvis det givne sprogs udtalemonster.

PRÆSENTATION AF ROLLERNE

Dyst har et ret komplekst udgangspunkt, med mange handlingstråde og mange roller. Overstående skulle gerne have givet dig et overblik over de forskellige intriger. Nu følger præsentation af hver enkelt rolle. Du kan med fordel lade det vedlagte oversigtsark med rollerne ligge ved siden af når du læser dette.

DE FEM RIDDERE

Den fornemme Louis de Neuville
Louis er på mange måder indbegrebet af en fornem ridder. Neuville-slægten er rig og gammel. Louis' er både frygtet og beundret for sit mod og evner i kamp. Alligevel har Louis et dårligt rygte. Mange finder ham arrogant, og historierne om hans dårlige opførsel er alment kendt. Louis er gidsel af sit eget ry. Det bevirker, at han ofte bliver stemplet som skurken, selv i situationer hvor han er uskyldig. Louis nægter at lade sig diktere af andres syn på ham, men ønsker omvendt at blive accepteret.

Røverridderen Konrad von Ransbach
Konrad har selv, som så mange andre unge riddere uden arv, måtte skabe sit levebrød. Han blev røverridder og krævede uautoriseret told fra



HANDLING

GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

PHILIPPE - GREVEN AF FLANDERN

Philippe er synonym med det rige Flandern. Han besidder alle de rigtige egenskaber. Han er imødekommende, men bestemt. Bevidst om sine mål, men pragmatisk. Generøs, men beregnende. Philippe har aldrig fået en søn, men har en datter, Éloïse, der er hans øjsten. Både Éloïse og Blanche har dog en rolle at spille for slægten. Den komplicerede situation huer ikke Philippe. Endnu en gang må han balancere lenets behov over for sine familiemedlemmers individuelle ønsker.

ÉLOÏSE - GREVENS DATTER

Éloïse har levet en beskyttet tilværelse som eneste barn af en mægtig greve. Det har altid været indforstået, at hun en dag skulle gøre sin pligt og gifte sig. Nu er dagen kommet, men Éloïse har opdaget, at hun egentlig ikke har lyst til at gifte sig med nogen af de riddere, hendes fader har for øje. I hvert fald ikke med det samme. Éloïse vil gerne opleve kærligheden. Hun håber at kunne trække sin faders bestræbelser i langdrag, så hun kan nå at få sin romance.

BLANCHE - GREVENS SØSTER

Kvinder med ældre brødre arver intet. De bliver giftet bort. Det blev Blanche også, til den forkerte mand. Blanche havde følelser for sin broders ven André, men Philippe havde andre planer. Nu er hendes svage mand heldigvis død. Det ufrivillige ægteskab har gjort Blanche hård og målbevidst. Hun har udset sig ridder Gaston som sin næste mand, men ved at Philippe også ønsker at gifte Éloïse med ham. Blanche har dog ikke i sinde at give op uden kamp. Det hele er blevet yderligere kompliceret af at André, der nu er tempelridder, er dukket op til turneringen. Følelserne er muligvis døde, men de to har et skæbnefællesskab, for de er begge blevet behandlet dårligt af Philippe.

ANDRÉ - TEMPELRIDDEREN

André's liv har formet sig meget anderledes, end han havde forestillet sig som ung. Dengang havde han appetit på livet. Han var nær barndomsven med Philippe og blev forelsket i Blanche. Følelserne var gengældt, men Philippe afslog André's anmodning om Blanches hånd. André tog forbitret på korstog, hvor han sluttede sig til tempelridderordenen. Siden



HANDLING

har han kæmpet en lang sej kamp for det hellige land. André er vendt tilbage til Flandern for at hverve stærke riddere til ordenens hellige opgave. Han ved, at han vil møde Blanche og Philippe, og nu er den frygtløse kæmper pludselig nervøs.

EN GAMMEL STRID

JACQUES – BISKOPPEN AF LIÈGE
Jacques er kommet langt fra at være en ung præst, der blev forelsket i en skuespillerinde, er han nu biskop af Liège - en af kirkens mest indflydelsesrige poster. Ingen kommer sovende til bispesæder, og Jacques er bestemt en intelligent og til tider kalkulerende mand. Jacques har dog aldrig glemt Rosa, og nu er hun pludselig i hans liv igen. Biskopper kan ikke tage koner, men Jacques håber at kunne placere Rosa nær ved sig, samtidig med at han plages af samvittighedskvaler.

ROSA - KURTISANEN

Siden natten, der endte så tragisk for de fire venner, har Rosa rejst på landevejene med sin skuespillertrup. Indtjeningen fra deres forestillinger har ikke altid kunne strække, og Rosa begyndte for længe siden at sælge sin krop. Nu har Rosa dog besluttet sig for at stoppe med at ligge med mænd for penge. Måske er det denne beslutning der har draget hende til Flandern, da det på en eller anden måde er her alt startede. Men gensynet har været endnu værre end hun frygtede. Étienne har sat mændene i hendes skuespillertrup i gabestokken, og Rosa føler sig hjælpeløs. Rosa er dog en smuk og manipulerende kvinde, der ikke er bange for at tage kampen op.

ÉTIENNE - VAGTKAPTAJNEN

Engang var Étienne en lovende ridder. Alt dette ændrede sig, da han vanærede sig selv på turneringspladsen i en duel mod sin ven Bernard pga. jalousi over Rosa. Étienne blev arveløs og mistede sin adelige status. Kun ved hjælp af sin ven Jacques fik Étienne en plads i greven af Flanderns vagtkompani. Étienne er siden steget i graderne og er i dag vagtkaptajn. Trods mange samtaler med Jacques har Étienne aldrig kunnet slippe sit had til Rosa og Bernard, som han bebrejder for sit fald. Med Bernards og Rosas tilbagekomst skal det en gang for alle afgøres, om Étienne kan lade fortiden ligge, eller om han kun kan søge sin hævn.

DEN DØENDE LAUGMAND

LAURENT – LAUGMANDEN

Laurent er søn af en tjenestepige og den forhenværende greve af Flandern. Hans ophav var almindelig kendt, men Laurent lod sig ikke kue. Med et godt hoved og en brændende ambition slog han sig på handel. Hans forretninger og kundekreds voksede, men mange af de andre handelsmænd nægtede at gøre forretning med opkomlingen. Alt dette ændrede sig da Laurent hvervede Staas. Sidenhen har alle der har sat sig op mod Laurent fået besøg af Staas, som ikke lægger fingre imellem. Nu ligger Laurent for døden og han frygter for sin status i det hinsides efter sine mange tvivlsomme gerninger.

JEANETTE - LAUGMANDENS DATTER

Jeanette er blevet opdraget til at tage slægten et skridt videre. Hun har arvet sin faders ambition, men formår ikke at skjule den ligeså godt som ham. Alligevel lykkedes det Laurent at gifte Jeanette ind i adelen. Ægteskabet er dog ikke lykkeligt, for Willem er sjældent hjemme, og han og Jeanette passer dårligt sammen. Jeanette bilder sig selv - og alle der gider lytte - ind, at Willems fravær er naturligt for en mand af hans kaliber. Men en enkelt aften endte hun alligevel med at finde trøst i armene på kromanden Staas. Nu truer Laurent med at begrænse Jeanette og Willems arv til nogle få håndører, mens handelshuset går videre til en selvvalgt arving. Jeanette er rasende og situationen kompliceres yderligere af barnet i hendes mave.

STAAS - KROMANDEN

Engang var Staas en sulten tyv uden retning for sit liv. Han sov ofte på gaden og levede i det hele taget en ussel tilværelse. Laurent tog Staas i at bryde ind i sit hus, men gav ham rent tøj, mad og et job i stedet for at få ham straffet. Staas er Laurent evigt taknemmeligt og har siden gjort alt, hvad laugmanden bad ham om. Med tiden lånte Staas penge af Laurent til at få sin egen kro – Den Røde Hane. Alt tegnede lyst for Staas, men så kom han til at ligge med Laurents gifte datter Jeanette, og nu er Laurent døende. Staas frygter nu for tiden efter hans herres død.

SPILLEDER

SÅDAN SPILLEDER DU DYST

Dyst er et scenarie, hvor meget er lagt i hænderne på spillerne selv. Mange roller og mange handlingstråde giver mange mulige udfald. Det betyder samtidig at du som spilleleder har en meget vigtig rolle med at holde det hele på sporet. Det er nemlig dig, der introducerer scenariet, uddeler roller, sætter og stopper scener, integrerer scener og system og i det hele taget styrer spillets flow. I dette kapitel vil vi klæde dig på til denne opgave ved at præsentere scenariets struktur, give tips til opstart og casting af roller, uddybe riddernes særlige status i scenariet og gennemgå prolog, akter og epiløge.

SCENARIETS FORLØB

Dyst er opbygget i en prolog, tre akter og en epiløge. Til forskel fra mange andre scenarier er det kun i prologen, at Dyst har fast definerede scener. Vi har skrevet en række sceneforslag, som du kan læse om i næste kapitel, og så er det ellers op til dig at skønne, hvilke der er brugbare i jeres afvikling, og finde på nogle passende scener selv. Dette kan måske lyde som en stor opgave, men ifølge vores erfaring giver det sig selv, når scenariet først er i gang. Nogle scener vil vise sig at være mindre relevante og realistiske, og andre scener vil omvendt være oplagte. Hver del af scenariet har sin status i fortællingens spændingskurve, som du som spilleleder har ansvar for at styre, og som vi beskriver nærmere under akterne. Vi har vedlagt et oversigtsark med akterne og sceneforslagene, som du kan støtte dig til under spillet.

Hver af de tre akter afsluttes med en runde i turneringen. Her er det ikke blot riddernes skæbne i turneringen der er på spil, men også rollens tilstedeværelse i scenariet. Taber en ridder i sin kamp i enten første eller anden akt, er vedkommende ikke med længere. Taberen af finalen, dvs. efter tredje akt for lov at deltage i epiløgen, men hans status vil være påvirket af nederlaget. I alt ryger tre af de fem riddere ud af scenariet.

DYSTS FORLØB

Opstart og intro

Prolog

1. akt (1/4 finale – en ridder ud)

2. akt (1/2 finale – to riddere ud)

3. akt (finale)

Epilog

OPSTART

Før spillet kan gå i gang, skal du have sat spillene ind i scenariets univers. Riddere, lansedyer og middelalder er måske nok kendt stof for de fleste spillere, men det er vigtigt, at du starter med at fortælle spillerne, hvad der er relevant for rollerne og gældende i Dyst. Dertil kommer, at spillerne skal sættes ind i scenariets særtræk. Vi opfordrer dig til at begrænse denne introduktion til ca. 10 min, og at du holder den, før du uddeler roller. Vi har vedlagt et oversigtsark med de elementer du bør præsentere.

CASTING

Rollerne er samlet i fem pakker med tre roller til hver spiller. Rollerne er fordelt så hver spiller har en ridder som deltager i to af intrigerne, og to ikke-ridder roller der deltager i hver deres intriger. Spilleren har således en rolle i mindst en rolle i hver intrige men også et overlap i en af intrigerne. F.eks. har Spiller 5 Bernard og Staas i fortællingen om den døende mand – men de to har ikke behov for eller ret til at mødes. Pakkerne er sammensat under hensyn til at spillernes egne roller ikke skal møde hinanden.

Du uddeler altså en pakke af roller i stedet for en enkelt rolle. Derfor kan casting være lidt mere kompliceret i Dyst end normal. Vi har derfor skrevet en lille guide, du kan benytte efter behov. I understående forslag tager vi udgangspunkt i de fem ridderroller, dog med blik for særlige vigtige øvrige roller i det enkelte bundt.



SPILLEDER

Spiller 1 er pakken med ridderrollen Konrad. Røverridderen er den mindst erfarne og mindst fornemme af turneringens riddere. Han er det nærmeste man kommer en karakter med lav status i det segment. Samme spiller har dog også grev Philippe, som er en udpræget højstatus-rolle. Bundtet kan derfor med fordel gives til den erfarne spiller, der er god til at skifte magtposition fra scene til scene.

Spiller 2 har Willem som ridderrolle. Levemanden kan være en lidt svær karakter, da nogle spillere kan komme til at spille rollen som en for ekstrovert skjaldridder. Willem er i øvrigt lidt klemt i begge sine handlingstråde. Spilleren har to kvindelige roller, hvor særligt Rosa også starter med et mål, som er op ad bakke. Samlet set passer pakken derfor bedst i hænderne på en spiller med sans for det lidt underspillede – gerne med en forkærlighed for tragedie.

Spiller 3 er Louis' pakke. Den fornemme ridder lider under et mere eller mindre fortjent dårligt rygte. Den rette spiller er derfor en, som forstår at sætte rollen i situationer, der kan misforstås. Samme blik for den gode historie er også vigtig for en af pakkens andre roller: laugmanden Laurent. Den døende mand sidder inde med stor magt i forhold til hele arveplottet og vil derfor også med fordel kunne blive spillet af en spiller med sans for komplikationer og blik for den gode historie.

ROLLEOVERSIGT

Spiller 1	Konrad (ridder) Phillip Étienne
Spiller 2	Willem (ridder) Blanche Rosa
Spiller 3	Louis (ridder) Laurent André
Spiller 4	Gaston (ridder) Jeanette Jacques
Spiller 5	Bernard (ridder) Éloïse Staas

Spiller 4 er lig med Gaston. Den regelrette ridder ligger bedst hos en udadvendt spiller for ikke at blive for indadvendt. Gastons dyder og indre konflikter skal fremhæves, ikke gemmes væk. Samme bundt har også Jeanette og Jacques som også har godt af en spiller med power.

Spiller 5 har Bernard som ridderrolle, men også Éloïse. Begge roller står centralt i et følelsesladet plot. Hvis du er så heldig at have en spiller med hang og sans for indlevelse og mod på at spille romance og blive udsat for had, så giv bundt 5 til vedkommende. En anden indgangsvinkel er, at dette bundt er det, som har mest brug for en kvindelig spiller for at få romancen til at slå gnister.

HVAD MED ANDRÉ, KAN HAN IKKE GIFTE SIG MED BLANCHE?

Riddernes som eneste løsning på intrigerne er ikke en fast fortælleregel. Alternative løsninger skal dog være meget veletablerede i jeres spil for at du bør tillade dem som afslutning på intrigerne. Hvad skal der så til for, at et alternativ er veletableret i jeres spil? Det er en beslutning, der i sidste ende er op til dig. Eksempel; Laurent fik allerede i akt 1 at vide, at Staas var far til Jeanettes barn. Hun forlod sin mand i akt 2, for at være sammen med Staas, og samtlige riddere viste sig at være uegnede arvinger. Pludselig er Staas en reel mulighed som arving til Laurents forretningsimperium. Rollerne er altså skrevet således, at ridderne er nøglerne til intrigerne, men hvis jeres afvikling går i en anden retning, så kan disse bånd brydes for at få den bedste afslutning.

RIDDERNE - INTRIGERNES NØGLER.

Der er en grund til at de tre intriger blusser op netop som grevens turnering afholdes. Riddere er i kraft af deres status og evner interessante ægtemænd, arvinger og mæglere. I Dyst er ridderne således de tre fortællingers nøgler. Riddernes tilstedeværelse har startet intrigerne, og det er derfor også ridderne, der skal løse dem. Hver ridder er involveret i to af de tre intriger – f.eks. bejler Gaston til Éloïses hånd, men ham har også givet et løfte om at hjælpe Rosa med at befri hendes venner.



SPILLEDER

TIDEN I DYST

Turneringen foregår over en uges tid. De første par dage er forløbet for spillets start. I spiller resten. Der er ikke to runder samme dag, og nogle runder har måske en dags hvile i mellem sig. Tid har dog ikke nogle vigtige funktioner i scenariet, brug aften og dag som effekter efter behov.

Ridderne er hinandens modstandere på og uden for turneringspladsen. Turneringen kræver imidlertid sine ofre og de andre aktører må manøvrere efter, at netop deres yndlingsridder ikke længere kan hjælpe dem. Dette betyder også, at nogle intriger kan ende med ikke at blive løst. Hvis f.eks. Konrad og Willem er ude af turneringen og scenariet, får Éloïse ikke sit ønske om en romance opfyldt, ligesom Laurent kan stå uden en kandidat til arving, hvis Bernard og Konrad er ude og Willem aldrig fik bevist sit værd.

OM ROLLER DER RYGER UD - SLAGNE RIDDERE OG FORTÆLLINGER I FOKUS

Når en ridder taber i turneringen, er han ikke længere med i Dyst. Denne regel repræsenterer, at det ikke er omkostningsfrit at deltage i turneringer. Riddere, der stødes af hesten, er i bedste fald meget ømme og i værste fald døde. En tabende ridder er således på sit syge- eller dødsleje og ømmer sig. Vi vil under systemet give dig nogle retningslinjer for, hvordan du kan tolke et nederlag. Rent spillemæssigt betyder ridders tur på lazarettet, at han er ude af intrigerne, der forløber under turneringen. Man kan ikke gøre kur til grevens datter fra sygesengen eller bevise sit værd over for laugmanden. Den eneste undtagelse for denne regel er epilogen, hvor ridderen som tabte i finalen stadig kan være med. Epilogen strækker sig over en længere periode end akterne. Den tabende ridder har været en så stor del af intrigernes afslutning, at hans historie bør fortælles færdig.

Dyst er et åbent scenarie, indenfor en række faste rammer. Handlingstrådene er sat op således, at riddernes frafald tjener til at intensivere intrigerne. Det er dog åbent hvilke riddere der ryger ud af fortællingen undervejs. Derfor kan der være handlingstråde, som ikke har riddere tilbage i akt 3 og epilogen. Hvis det sker, er handlingstråden og alle dens rollerne ikke med i resten af scenariet. I fortællingen om Den Døende Laugmand betyder

det f.eks. at der ikke er nogen, der har fået bevist deres værd for Laurent, og han dør uden en værdig arving. Sådan er livet - nogle gange taber alle. I taber dog ikke, I fokuserer bare jeres spil på de to tilbageværende tråde. En anden mulighed er, at der kun er en kandidat tilbage, så kommer spillet til at handle om vedkommende er værdig, snarere end om to konkurrenter.

SÆT SCENEN - OM AT INDRAMME BEGIVENHEDERNE

Et af dine stærkeste styringsværktøjer i Dyst er, hvilke scener du udvælger, og hvordan du indleder og afslutter dem. Du kan finde inspiration til udvælgelse under vores sceneforslag, og til hvordan du klipper scenerne under gennemgangen af akter. Den sidste del, hvordan man indrammer scenerne, fortjener dog også et par ord. Vores erfaring er, at det er fint at give rollerne en umiddelbar motivation til en scene. F.eks. "Étienne, du opsøger Louis for at høre om hans holdning til Bernard". Så ved både Louis og Étienes spillere, hvad der skal foregå. Det du til gengæld ikke bør gøre, er at diktere scenernes udfald og derved tage spillernes valg fra dem. Undgå f.eks. at sige: "Étienne, du opsøger Louis for at høre om hans holdning til Bernard. Louis, du finder hurtigt ud af, at du har at gøre med en hævnstøst vagtkaptajn og sender ham væk igen".

FORLØBET I DYST

Dysts forløb bygger på en aktstruktur, som vi vil gennemgå nærmere i dette afsnit. Der er tale om en vejledning: Det er f.eks. helt i orden at bruge længere end den anbefalede tid, eller have flere eller færre scener i en akt. Men det er på den anden side vigtigt at holde en hvis spændingskurve i spillet, hvilket nedenstående oplæg tager højde for.

PROLOG

Antal scener: 4 faste scener

Anbefalet varighed: 15-30 min

Antal ridderroller: Alle fem

Formål: Prologen har til formål at introducere de tre handlingstråde.

Set-up: Denne del af scenariets handling er den eneste, der har faste scener.



SPILLEDER

Anbefalet tempo: Hurtig – Scenerne bør klippes hårdt, så snart scenerne har bidraget med at etablere den pågældende handlingstråd og konflikt, bør de stoppe.

SCENER I PROLOGEN:

De to bejlere (Prolog) – Grevens to giftefærdige kvinder

Medvirkende: Philippe, Gaston og Louis. Philippe har inviteret Gaston og Louis til sit kammer under påskud om at ville diskutere turneringens foreløbige resultater. I virkeligheden vil han se de to mulige svigersønner an og fortælle dem om sin hensigt om at gifte sin datter bort til den rette mand.

Et romantisk møde (Prolog) – Grevens to giftefærdige kvinder

Medvirkende: Éloïse og Konrad. Evt. ankommer Blanche senere.

Konrad er i kapellet under påskud af at skrifte, men i den anden bås venter Éloïse som aftalt, i stedet for Jacques. Vil Éloïse fortælle Konrad om sin faders hensigter, og hvordan kan den unge røverridder imponere en grevedatter? Måske kompliceres det hele af at Blanche dukker op for at bede.

Fremtidsplaner (Prolog) - den døende laugmand
Medvirkende: Willem og Jeanette. Senere kommer Staas ind.

Jeanette bor hos sin fader, mens hun er i Brügge, og hun har sendt bud efter Willem for at lægge planer for, hvordan de sikrer deres arv. Måske snakker de også om barnet der er på vej. Pludselig kommer Staas ind. Er han overrasket over at se dem? Eller har han lyttet ved døren? Situationen er akavet, og vil kun blive værre, hvis Jeanette fortæller Staas, at hun er gravid. Hvordan vil kromanden reagere? Opfanger Willem noget?

Den faldne ridder (prolog) – en gamle strid.

Medvirkende: Gaston og Étienne
Gaston opsøger Étienne i hans vagtstue for at få Rosas trup løsladt. Étienne har dog sin egen betingelse. Hvordan reagerer den dydige Gaston?

1. AKT

Antal scener: 5-7 scener

Anbefalet varighed: 40-60 min

Antal ridderroller: Alle fem (og tre spillelederstyrede bipersons-riddere)

Afslutning: Akten afrundes med turneringens

kvartfinaler med fire dyster.

Formål: Efter fortællingens anslag skal den bredes ud. I denne akt skal alle roller og handlingstrådene etableres. I skal have frem, hvem der har hvad på spil, og rollernes relationer skal tegnes op. Fordi alle roller ikke er blevet introduceret via epilogens faste scener, er den en god ide at lægge ud med scener omkring de roller, som ikke har været i spil før.

Anbefalet tempo: Middel – Scenerne bør klippes når de har udsplillet deres handling, men det er ok at lade spillerne rulle rollerne lidt ud.

KAN WILLEM OG BLANCHE MØDES?

Der kan opstå situationer, hvor du eller spillerne får den tanke, at to roller, som spilles af samme spiller, kunne have en scene sammen. Modstå fristelsen. Alle roller som umiddelbart har noget at gøre med hinanden er placeret så de kan mødes. Hvis Blanche har brug for at møde en af de riddere, som Éloïse er glad for - så brug Konrad. Spillere skal ikke spille to roller i samtidig, og rollerne er ikke til deling.

2. AKT

Antal scener: 7-10 scener

Anbefalet varighed: 45-75 min

Antal ridderroller: Fire

Afslutning: Akten afsluttes af turneringens semifinaler med to dyste.

Formål: De tre handlingstråde skal skærpes til. Rollerne skal på gatis, og alle hemmeligheder skal på banen. Hvis intrigerne er gået i en retning og nærmer sig en løsning, bør denne retning kompliceres. Dette er scenariets længste akt, og der er derfor plads til at have længere scener, eller scener der kræver opfølgning med nye scener.

Anbefalet tempo: Rolig til middel – lad spillerne få lidt mere tid end tidligere og prøv f.eks. at lade en scene køre over i en ny ved at lade flere roller komme med ind - De elskende mødes, men bliver opdaget af en tredje aktør.



SPILLEDER

3. AKT

Antal scener: 5-7 scener

Anbefalet varighed: 40-60 min

Antal ridderroller: To

Afslutning: Akten afsluttes af turneringens finale

Formål: Denne akt afgør fortællingernes afslutning. Intrigerne skal være helt spidset til i denne akt. Rollerne tager deres valg. Spørgsmålene skal **besvares:** Hvem bliver gift med Éloïse, bliver Rosas trup sat fri, hvem bliver Laurents arving og hvem vinder turneringen. Hvilke konsekvenser disse valg og begivenheder har, kommer dog først frem i epilogen.

Anbefalet tempo: Hurtig – Scenerne bør klippes hårdt, så I holder intensiteten i scenariets afslutning.

SPØRGSMÅL TIL SPILLERNE

Et godt spilleledertrick til afslutningen af Dyst er at spørge spillerne direkte og deres rollers liv efter turneringen i Flandern: "Bliver det et lykkeligt ægteskab for Gaston?", "Magter Willem at overtage Laurents handelsimperium, eller falder han tilbage i sine gamle vaner igen?". Det gode spørgsmål er et, som følger den fortælling, I har haft, men også åbner op for at rollernes valg viser sig at være ulykkelige for dem selv eller andre. Spørgsmål til spillerne kan også bruges undervejs i spillet, f.eks. til at etablere riddernes tanker op til en kamp.

EPILOG

Antal scener: 3-5 scener/Spørgsmål til spillerne

Anbefalet varighed: 15-25 min

Antal ridderroller: To

Formål: Turneringens vinder er fundet. Intrigerne er afsluttet. Nogle roller har fået deres vilje, andre har tabt, eller måske er der fundet kompromiser. Det er nu tid til at tage afsked med rollerne. Inddrag spillerne i at fortælle historien om, hvad turneringen i Flandern kom til at betyde for rollerne. Spil f.eks. Éloïses bryllup, Laurents død eller begravelse. Det er dog ikke meningen, at du skal have afrundet alle roller – koncentrer jeres spil om de interessante historier, og drop resten.

Tempo: Hurtig – Scenerne/spørgsmålene bør klippes hårdt. Så snart scenerne/spørgsmålene har fortalt noget om rollernes videre færd, skal de klippes.

BIPERSONER - DE TRE MODSTANDER-RIDDERE

Spillernes fem riddere er ikke de eneste riddere, der stadig er med i turneringen. Der er tre modstandere som skal dyste mod nogle af ridderrollerne. Ridderne er Pierre de Compiègne som er stor, grov og stærk, Sigmund von Nebelheim som er teknisk dygtig og lidt forsagt, samt Marten van Koppenberg som er en venlig garvet ridder, der er god til at læse sine modstandere.

SPILLEDERRESSOURCER

Som spilleleder af Dyst har du den udfordrende opgave at skabe sammenhæng i et scenarie med femten roller, mange handlingstråde og roller der ryger ud undervejs. I dette kapitel vil vi give dig en række lokationer og bipersoner samt en masse sceneforslag, som skal gøre denne opgave lettere. Vi vil også komme med en række spilledertips i boks undervejs, som vi mener er særlig relevante for Dyst.

LOKATIONER OG BIPERSONER

Handlingen i Dyst udspiller sig i den flamske by Brügge omkring år 1200. I dette afsnit vil vi kort beskrive de mest oplagte lokationer og de tilknyttede folk. Visse roller er f.eks. tæt knyttet til grevens borg. Du skal dog også være meget velkommen til at finde på andre lokationer. Her kan du med fordel lade dig inspirere af nedenstående beskrivelser.

I Dyst er der få biroller, og det er ikke sikkert, at du får særlig meget brug for dem der er. Til gengæld vil vi opfordre dig til at inkludere turneringens mange tilskuere, borgens tjenere osv.. i dine beskrivelser. Disse statister er nemlig med til at sætte stemningen med den travle turnering. Vi har givet alle statisterne et navn, men de er ikke skrevet ind i rollerne. Du kan således bare udelade navnene eller finde på andre, hvis du har lyst – de er kun tænkt som inspiration



SPILLEDER

TURNERINGSPLADSEN

Turneringspladsen består af tre elementer. Selve duelområdet, som er en efterhånden slidt græsplæne adskilt af en lang bom, mellem de to baner til ridderne. Tilskuerne sidder på en lang tribune. Jo mere fornemme folk er, desto tættere sidder de på midten øverst, hvor greven har sin private loge, hvor der er installeret en baldakin i Flanderns gule farve. Endelig har ridderne deres farvestrålende telte i græsmarken ved siden af pladsen. Deres heste står i en fælles opdækket stald tæt ved.

Når der er kampe, vrimler området med liv fra byen. Her findes alt fra bageren og hans hustru til vagtmanden og tiggeren. Tilskuerne i Flandern er generelt glade for voldsomme kampe, men bryder sig ikke om at se forslåede riddere. Ved teltene færdes riddernes væbnere også uden for turneringsrunderne, hvor de klargør deres herrers udstyr.

BIPERSONER – GREVENS HSTRU OG BLANCHES DØTRE

Grev Philippes hustru Sophie er en stille kvinde i 30'erne. Hun overlader politik til sin mand og sørger i stedet for at drive en effektiv og ordentlig husholdning. Til sociale begivenheder underholder hun tilrejsende hustruer, mens Philippe taler med deres mænd. Som i så mange andre ægteskaber på denne tid, har Philippes hustru ikke noget at skulle have sagt i forhold til sin datters ægteskab. Blanches døtre er med hende på. Ninette på 14 er en lidt rund og genert pige, der altid rødmer i nærheden af attraktive mænd. Charlotte på 9 er viljestærk og trodsig og har lidt for meget energi.

GREVENS BORG OG KAPELLET

Grev Philippes borg består af et stor firkantet hovedhus med en mur med seks tårne rundt om. Inde i borgen er der et væld af værelser samt en stor sal, hvor der afholdes middage og baller. Alle Philips gæster har deres eget værelse i borgen. Éloïse og Philippe og hans kone har selvfølgelig de to fineste kamre selv. Philippe har desuden et hyggeligt studerekammer med en pejs, hvor han tager sine vigtigste samtaler.

Borgen har et fuldt funktionelt kapel – altså en lille kirke – i hovedhuset. Under Biskop Jacques' ophold har han overtaget kapellet, med skriftestolene og det lille tilknyttede kontor.

BIPERSONER – ROSAS TRUP

Rosas trup sidder i gabestokken på markedspladsen om dagen og om natten er de i en celle i borgens kælder. De tre skuespillere er efterhånden meget triste og modløse. Den gamle Claudio har tillagt sig en grim hoste, den grimme Alfredo er sygnet hen i depression, og den hidsige Enzo har fået mange tæsk af vagterne.

BYEN BRÜGGE

Brügge er en pulserende handelsby, som i anledning af turnering har ekstra mange gæster. Byen har naturligvis en stor markedsplads – det er her Rosas trup står til skue. Laurents handelskompani har til huse i byens handelsdistrikt, hvor der også ligger mange håndværksforretninger. Selve huset oser af penge, Laurent har sørget for at alt er i fineste kvalitet. I et af byens mindre fine kvarterer ligger Staas' kro "Den Røde Hane". Kroen er rummelig, men en smule snusket, og stuvende fuld i anledning af turneringen.

SCENEFORSLAG

GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

ET GAMMELT BEKENDTSKAB (AKT 1)

Medvirkende: Philippe, Blanche, Éloïse og André. Tempelridderen André er på rejse i Europa for at hverve stridsmænd til det hellige land. Hans ankomst til Flandern er ventet, og Philippe byder sin tidligere ven velkommen sammen med sin datter og søster. André skal præsentere sit forehavende ved turneringen. Hvordan vil André og Blanche reagere på at se hinanden igen?

BEJLERNE BLIVER SET AN (AKT 1-2)

Medvirkende: Philippe, Blanche, Éloïse, Gaston og Louis. Greven har inviteret de to riddere til middag på borgen. Hans håb er at Blanche får et bedre indtryk af Louis. Hvordan klarer de to bejlere sig? Varmer



SPILLEDER

Blanche op for Louis og hvad med Éloïse? Lader hun sin modvilje skinne igennem, eller opfører hun sig høvisk?

FOR SLÆGTENS BEDSTE (AKT 1-3)

Medvirkende: Éloïse og Blanche. Senere ankommer Philippe. Blanche er interesseret i at udfritte Éloïse om hendes holdning til de to bejlere og har derfor inviteret sin niece til sine gemakker, under påskud af at de skal brodere sammen. Philippe dukker op for at tale med sin datter, men opdager at hans søster også er til stede. Vil Blanche benytte lejligheden til at presse Philippe? Og rotter de to kvinder sig sammen mod greven?

KÆRLIGHEDEN MÅ VISNE (EPILOG)

Medvirkende: Éloïse, Konrad/Willem. Éloïses ægteskab er blevet fastlagt, men hun sniger sig til et sidste møde med sin elskede. Hvor mødes de og hvordan bliver deres afsked? Hvis de da tager afsked ...

FORSLAG TIL SPILLERSPØRGSMÅL I EPILOGEN:

Blanche, er dit ægteskab med Louis/Gaston lykkeligt? Philippe, hvordan tager du nederlaget til din søster? Éloïse, var romancen med Willem/Konrad den sidste af sin slags, nu hvor du er gift med Gaston/Louis? André, hvordan tænker du tilbage på dit møde med fortiden?

ANDRE SCENEIDEER:

Et håb om lykke (Akt 1-2) – Éloïse opsøger Willem for at høre hvorfor han ikke kom til festen.
Kampen for det hellige land (Akt 1-3) – Andre trækker Gaston og Konrad til side for at høre om de kunne være interesseret i at tage på korstog
Forlovelse (Akt 3) Philippe har taget sin beslutning og kundgøre overfor Blanche, Éloïse og den/de relevante riddere hvem der skal giftes med hvem.
Til det hellige land (Epilog) – André tager afsked med Philippes hof for at rejse tilbage til det hellige land

DEN DØENDE LAUGMAND MED RØVERRIDDEREN TIL MIDDAG (AKT 1)

Medvirkende: Konrad, Laurent, Jeanette, Willem og Staas. Konrad bliver inviteret til middag hos Laurent på Staas' opfordring. Laurent spørger ind til Konrads liv og evner. Kan Staas hjælpe røverridderen til at se godt ud over for Laurent. Hvordan reagerer Willem og Jeanette overfor konkurrenten? Og hvordan har Staas og Jeanette det med at sidde sammen med Willem og Laurent?

WILLEMS PRØVELSE (AKT 1-2 EVT. AKT 3)

Medvirkende: Staas og Willem. Laurent har bedt Staas om at medvirke til en test af Willems evner. Willem skal købe et parti kander hos en tilrejsende handlende. Hvordan klarer Willem sig overfor en dreven handelsmand? Og vil Staas hjælpe ham hvis han kommer på gratis?

DEN TROFASTE KROVÆRT (AKT 1-2 EVT. AKT 3)

Medvirkende: Laurent, Staas og Jeanette kommer senere. Laurent har en dårlig dag og har kaldt Staas til sit leje. Laurent vil tale med Staas om Willems indsats på markedspladsen. Jeanette dukker op, da hun har hørt fra tjenestefolket at hendes fader er særlig dårlig. Hvordan reagerer hun på, at Staas er involveret i at vurdere Willems værdighed?

LAUGMANDENS ARVING (AKT 3 ELLER EPILOG)

Medvirkende: Laurent, Jeanette, Willem + evt. relevant ridder + evt. Staas, hvis Bernard ikke er med i scenen. På sit dødsleje bekendtgør Laurent sin beslutning om, hvem der skal arve handelshuset, og dør. Hvordan reagerer de implicerede?

FORSLAG TIL SPILLERSPØRGSMÅL I EPILOGEN:

Konrad/Willem/Bernard, formår du at leve op til Laurents forbillede som ejere af handelshuset? Jeanette, bliver du sammen med Willem på trods af nederlaget? Staas, hvordan ender din historie, når den nye Laugmand ikke vil have dine tjenester? Willem, hvordan opdrager du sønnen du ved ikke er din egen?



SPILLEDER

ANDRE SCENEIDEER:

Et spørgsmål om værd (Akt 1-2 evt. akt 3)

Willem opsøger på opfordring af Jeanette Laurent for at tale om deres arv, men købmanden sidder i forvejen sammen med Bernard

Et forlist ægteskab? (Akt 3 eller epilog) – Jeanette og Willems skændes i Laurents hus, staas dukker op.

EN GAMLE STRID

ET MØDE MED FORTIDEN (AKT 1-2)

Medvirkende: Bernard og Rosa

Rosa og Bernard mødes tilfældigt på markedspladsen og genkender hinanden med det samme. Hvordan vil de reagere? Vil Rosa ydmyge sig selv til at bede om Bernards hjælp? Vil hun advare ham om Étienne?

EN ULV I FÅREKLÆDER? (AKT 1-2)

Medvirkende: Jacques og Louis

Jacques har bedt Louis om at møde ham i borgens kapel. Jacques vil høre Louis om hans fremskridt og lader sig ikke spise af med halve vinde. Hvad vil Louis fortælle om sit møde med Rosa?

GUDS FRED (AKT 2-3)

Medvirkende: Jacques, Étienne og Bernard

Biskoppen Jacques har inviteret Étienne og Bernard til kapellet for at forsone sine gamle venner. Har han fortalt dem at den anden kommer? Er der håb for forsoning?

BISKOPPENS SIDSTE CHANCE (EPILOG)

Medvirkende: Jacques og Rosa

Rosa har opsøgt Jacques for at sige farvel og tak for hjælpen. Hvordan vil Jacques reagere? Vil han lade Rosa glide ud af sit liv igen uden at fortælle hende om hans følelser?

FORSLAG TIL SPILLERSPØRGSMÅL I EPILOGEN:

Rosa, var natten med Louis den sidste gang du solgte din krop?

Jacques, hvordan har du det nu, hvor Rosa endnu engang er ude af dit liv?

Louis, du er blevet ekskommunikeret, hvordan påvirker det resten af dit liv?

Gaston, du endte med ikke at opfylde dit løfte til Rosa, hvordan har du det med det?

Étienne, du endte med at få din hævn over Bernard, betyder det at din bitterhed er forsvundet?

Bernard, du havde aldrig forventet at de ti år gamle begivenheder skulle plage dig igen, hvordan tænker du tilbage på hele miseren og Étiennes had?

ANDRE SCENEIDEER:

For kærlighedens skyld (Akt 2-3) – Rosa konfronterer Étienne på markedspladsen

Hos kurtisanen (Akt 2-3) Gaston opsøger Rosa – Louis er der i forvejen.

Vagtkaptajnens skrifter (Epilog) – Étienne skriver hos Jacques efter turneringen

TURNERINGEN

Du bør også sætte et par scener der ikke direkte går på intrigerne, men som sætter turneringen i fokus. Her følger nogle forslag:

NÆSTE RUNDE (AKT 1-2)

Medvirkende: Alle tilbageværende ridderne.

Grevens herold har opsat en liste for næste runde i turneringen, som proklamerer hvem, der skal møde hvem. Hvad er riddersnes reaktion på deres modstandere?

FØR OPSADLING (AKT 1-3)

Medvirkende: To ridderroller, som skal møde hinanden

Den ene ridder er gået over for at hilse på den anden før kampen. Bliver der ønsket held og lykke eller fyger luften med fornærmelser?

FORSLAG TIL SPILLERSPØRGSMÅL:

Gaston, hvilke ritualer går du igennem inden kampen?

Louis, fortæl hvorfra du har dit fine udstyr?

Bernard, du står nu i endnu en finale i Flandern, hvordan påvirker den gamle historie om Étienne s udåd dig?

Willem, kan du koncentrere dig om din forestående kamp med alle dine kvindeproblemer?

Konrad, du har aldrig været med i en turnering før, og nu er du lige pludselig blandt favoritterne, hvad tænker du?

SYSTEMET

SYSTEMET

Når ridderne skal kæmpe i turneringen, foregår det ved at de spiller kort, sammenligner dem og giver hinanden skade. Det afgør, hvem der vinder, og dermed også hvem der taber og ryger ud af fortællingen.

HVEM MØDER HVEM?

Turneringen foregår i tre runder. Den første med fire kampe, den anden kun med to og den sidste med en enkelt – finalen. Hvis man taber en kamp ryger man ud. Da spillerne imellem sig styrer fem riddere skal tre af dem møde bipersons-riddere i første runde, mens de to sidste møder hinanden. Det er din opgave at sørge for, at de rigtige riddere tørner sammen på de rigtige tidspunkter. Det er især vigtigt i første runde, der er meget definerende for scenariets videre forløb. Du skal vælge, hvilke to riddere der møder hinanden, og dermed er i fare for at ryge ud af turneringen. Vi anbefaler at du sætter de to riddere, der har været spillet mindst interessant til at møde hinanden. I anden runde kan du evt. skele til, om ridderne har opbygget nogle gode konflikter. Hvis to riddere har fornærmet hinanden, eller lovet hinanden bank på turneringspladsen er det måske værd at give dem muligheden for at mødes.

HVEM BESTEMMER, HVEM DER MØDES I FIKTIONEN?

Det korte svar er: det gør tilfældigheder. Turneringen er baseret på lodtrækning, som overses af greven selv. Efterfølgende kundgør hans herold via en seddel på turneringspladsen, hvem der har trukket hvem. Lodtrækninger kan selvfølgelig foregå mere eller mindre regelret, og hvis Philippe eller andre roller ønsker at snyde, kan du tillade det.

OM SYSTEMET

Hver enkelt ridder har en række effekter, der knytter sig til hans muligheder i kampen. De er som følger:

- En spilleplade. Her kan nogen af ridderens grundlæggende færdigheder aflæses. Det er desuden her, man holder styr på skade i løbet af en kamp. Der er forskel på, hvor meget skade ridderne kan tåle.
- Et sæt kort. Disse repræsenterer ridderens repertoire af manøvrer med lanser. Alle riddere er nogenlunde lige dygtige, men der er forskel på, præcis hvad de kan.
- En pose med sten. Denne repræsenterer, hvor frisk ridderen er, når han går ind til kampen. En træt og såret ridder er mindre effektiv i kamp. Hver pose skal fra start indeholde 15 sten – 11 hvide og 4 røde.

Når en kamp skal til at starte, trækker hver ridder tre eller fire kort fra sin bunke (spilleren kan se hvor mange på sin spilleplade) og holder dem for sig selv. Derefter kan man gå i gang med selve kampen.

KAMPRUNDER

Kampen foregår i runder. Hver runde repræsenterer de to riddere, der sporer deres heste og forsøger at støde hinanden af med lanser. Det er muligt at slå den anden af i et enkelt forsøg, men tit skal ridderne igennem en del runder for at finde en vinder.

En runde foregår ved, at hver spiller vælger et kort fra sin hånd og lægger ned med bagsiden opad. Når begge spillere har bestemt sig vender man de to kort og afslører, hvad man har spillet. Dernæst trækker hver spiller en sten fra sin pose. Tilfældigt!

FORSVAR, ANGREB OG SKADE

På de fleste kort er der fire tal – to hvide og to røde. Stenens farve bestemmer, hvilke man bruger. I langt de fleste tilfælde er de hvide tal bedst – spillerne starter med flest hvide sten, og efterhånden som turneringen skrider frem får de flere og flere røde, og bliver således mindre effektive.



SYSTEMET

Når man har fundet hvilke tal man skal bruge, aflæser man dem. Det første er angreb, det andet er forsvar. Så sammenligner man sit angreb med modstanderens forsvar – hvis det er højere, er differencen den skade modstanderen får.

Hvis man giver sin modstander tre skade på en gang slår man ham direkte af hesten og har vundet. Hvis man kun giver en eller to skade lægger man i stedet skaden på hans spilleplade i form af røde sten.

HVEM VINDER?

Hvis ingen af ridderne ryger af hesten, trækker de to spillere kort, så de igen har så mange som de må have på hånden, og man gentager proceduren med at vælge kort, trække sten og give hinanden skade. Når en ridder har fået fyldt alle skadefelterne på sin spilleplade op med røde sten, er han blevet så forslået, at han ikke længere kan holde sig på hesten. Han falder af og taber dermed kampen.

Det kan sagtens ske at begge riddere får nok skade til at ryge af samtidig. Så bliver kampen afgjort af, hvilken af de to riddere der først ramte jorden. I spillet afgøres det af følgende kriterier:

- Hvis en af ridderne fik mere skade end han behøvede for at ryge af har han tabt.
- Ellers har den af ridderne der fik mest skade i den sidste runde tabt.
- Hvis det stadig er lige, trækker I lod med to sten. Hvid vinder, rød taber.

VIDERE FORLØB

Taberen ryger som nævnt ud af turneringen. Vinderen går derimod videre, men ikke uden skrammer – al den skade, han har fået, bliver lagt ned i hans pose. På den måde har han næsten uundgåeligt færre hvide og flere røde sten end før kampen.

Alle kort, der allerede er blevet brugt, ryger ud af spillet og skal ikke bruges mere. Vinderens tilbageværende kort på hånden blandes ind i de kort, han ikke har brugt – I næste runde trækker han en ny hånd.

SPECIELLE KORT

Hver ridder har et par specielle kort i sit sæt. I stedet for tal er der en tekst, der instruerer spilleren i, hvad han skal gøre. Disse kort spilles som normalt, i stedet for et almindeligt kort. Mange af kortene giver spilleren en eller anden mulighed for at vælge et nyt kort. Med mindre, der står andet, gør man dette, efter begge spillere har afsløret deres kort, men før spillerne trækker sten.

Flere af de specielle kort kan let betyde, at spilleren får brugt mere end et enkelt kort på en runde. I så fald får han også lov til at trække flere kort op i starten af næste runde. Reglen er enkel: Før hver runde skal spilleren trække kort, indtil han har det antal, der står på hans spilleplade.

BIPERSONS-RIDDERE

For at øge tempoet i spillet har vi forenklet de tre bipersons-riddere. De har alle det samme i helbred og i stedet for, at du skal vælge kort og trække sten, skal du simpelthen bare trække et tilfældigt kort fra det sæt, der hører til bipersons-ridderen og aflæse forsvar og angreb. De tre bipersoner bruger samme sæt på fem kort. Du blander bare kortene sammen igen, når det er en ny ridder, der møder dem.

Bipersons-ridderne er skruet sådan sammen, at spillerne gerne skulle besejre dem, men få lidt skade undervejs. En virkelig uheldig eller bevidst dårlig spiller kan godt tabe til en bipersonsridder. Det er ingen katastrofe, da spilleren så bare mister sin ridder. I semifinaler starter du bare forfra med at blande bipersons-ridderens kort og igen trække tilfældigt.

HJÆLP FRA ANDRE ROLLER

De ti roller, der ikke er riddere har også mulighed for at påvirke kampene. Hvis de beslutter at hjælpe en ridder – eller sabotere ham – kan de gøre det. Måske sørger Staas for at skære et par remme over på en ridders hest, måske giver Laurent nogle penge til Konrad, så han kan købe bedre udstyr. Reglen er enkel: Hvis man hjælper lægges der hvide sten i ridderens pose, hvis man saboterer får ridderen røde sten i posen.

Hvor mange sten, der gives er op til dig, men en ridder skal ikke have mere end tre ad gangen. Tit vil en enkelt være rigeligt, men du må fra gang til gang vurdere den enkelte situation. Jo mere besvær der var med forehavendet, desto større skal belønningen



SYSTEMET

være. Det er også en god idé at starte med at give meget få sten, og så øge mængden undervejs.

Det kan godt være en smule spilafbrydende at begynde at dele sten ud undervejs, så hvis du kan huske det så længe, kan det være bedre at vente til lige før kamprunden med at dele ud. På den måde kan du også overskue alle forsøg på at hjælpe, inden du vurderer effekten.

Du skal også tage stilling til, hvad der tæller med. Skal det kun være meget håndgribelige ting, eller skal det også dække over inspiration? Eksempler på det sidste kunne være Éloise der sender et fingerkys på pladsen, eller nogen der har fået tilskuerne til at juble eller buhe særligt af en bestemt ridder. Hvis du tillader den slags kan det give scenariet en lidt lettere stemning, så det skal du have med i dine overvejelser.

SÅDAN BESKRIVER DU KAMPENE – RIDDERE OG Udstyr

- Dyst foregår i 1200-tallet. En ridders udstyr omfattede på denne tid:
- En ringbrynje. Panser og plade, som de fleste nok associerer med middelalderen, kommer først rigtig i brug efter 1300.
- En såkaldt tøndehjelm eller storhjelm. Hjelmen har ikke opslåeligt visir og udsynet er meget begrænset.
- En kofte med våbenmærke. Ringbrynjen kan blive stegende varm, hvis solen skinner direkte på den. Derfor har man en kofte ud over.
- Et rytterskjold med våbenmærke.
- Adskillige lanser. Til turneringer bliver der sat en afrundet spids på, så modstanderen ikke kommer for meget til skade.
- Én eller flere heste. Heste er ikke nemme at vænne til stressede situationer. Derfor er en god stridshest et mindre fyrstedømme værd.

Når to riddere dundrede mod hinanden på turneringspladsen, er de derfor veludrustede og godt beskyttet. Det betyder dog ikke at riddere ikke kommer til skade. Turneringer er meget farlige. I dag vil det svare til, at to jernklædte mænd på Harley-Davidson motorcykler, droner mod hinanden. Når du skal beskrive kampene i Dyst er det vigtigt, at du giver indtryk af farten og farligheden, de høje brag når ridderne tørner sammen og ikke mindst de drabelige skader, som de pådrager sig i kampens hede.

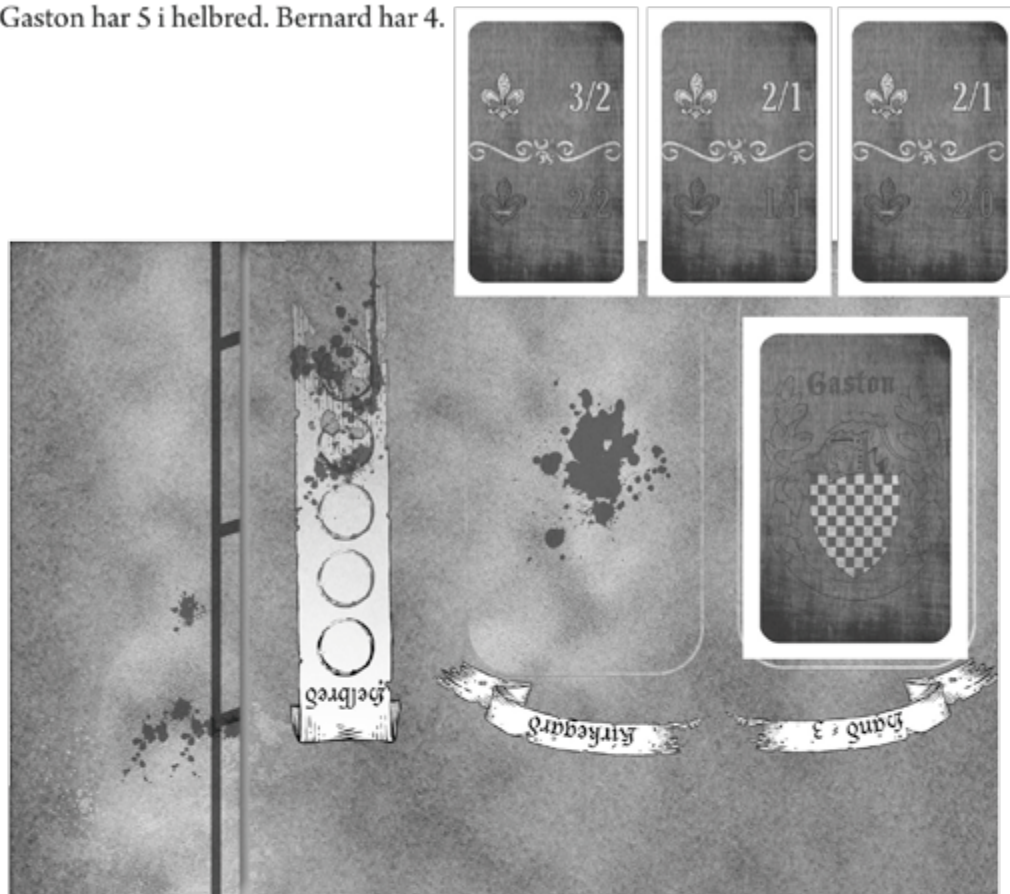
En god rettesnor for hvor ilde tilredt en ridder er efter en kamp, er hvor meget skade han har tabt med:

- Endte han med at **ramme sit helbred**, er han godt forslået, og skal have hjælp til at komme på benene. Desuden kan han se frem til nogle dage i sengen.
- Fik han **en skade over**, har han det skidt. Måske har han fået brækket et ribben eller en arm. Efterfølgende skal han efterses af en læge.
- Fik ridderen **to skade mere** end sit helbred er han bevidstløs og meget ilde tilredt. Han bløde formentlig, og har helt sikkert brækket et eller andet. Ridderen kan nu se frem til mange uger på et lazaret.
- Får ridderen **tre skade over sit helbred** er han død af det sidste lansestød.



EKSEMPEL PÅ EN KAMP

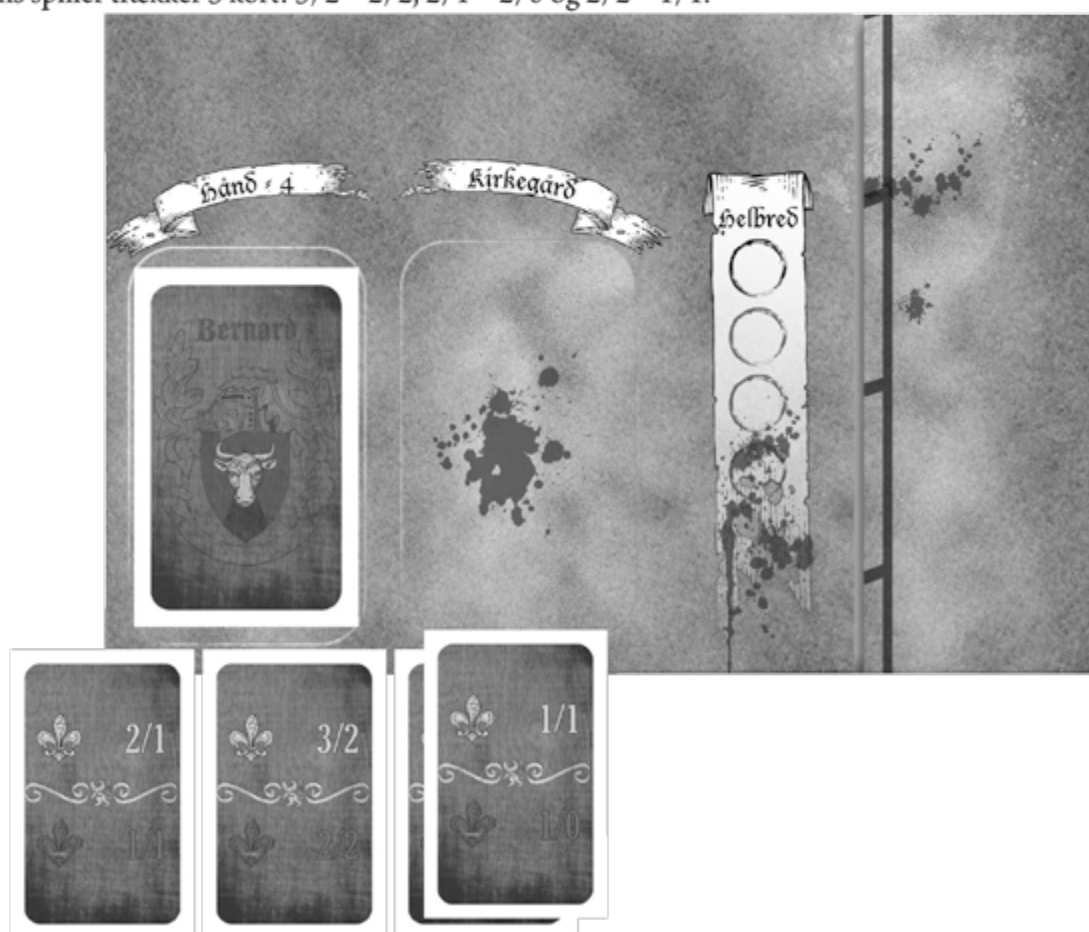
Gaston og Bernard møder hinanden i første runde. Gaston har fået hjælp af Blanche som har købt ham en ny og bedre hjelm. Derfor har Gaston 16 sten i sin pose – 12 hvide og 4 røde. Bernard har de samme 15 sten han startede med. Gaston har 5 i helbred. Bernard har 4.



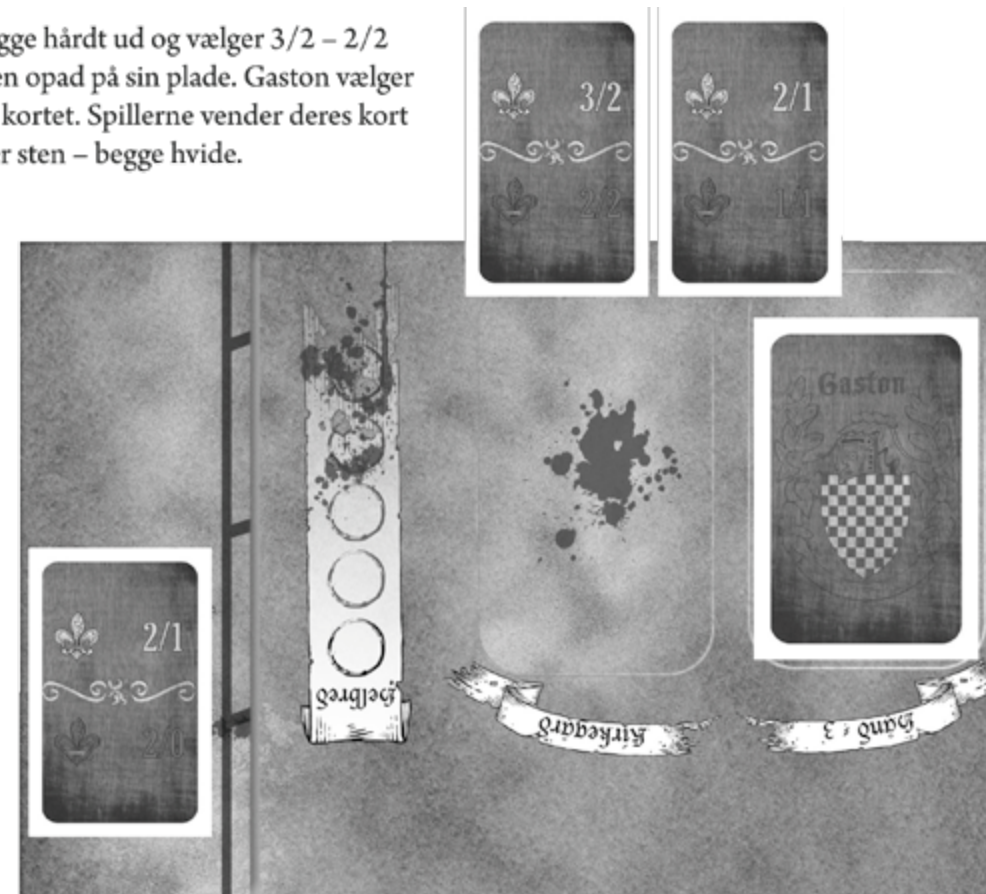
De to spiller trækker deres hånd, via vejledningen på deres ridderplader.

Bernards spiller trækker fire kort: 3/2 – 2/2, 2/1 – 1/1 og to gange 1/1 - 1/0.

Gastons spiller trækker 3 kort: 3/2 – 2/2, 2/1 – 2/0 og 2/2 – 1/1.

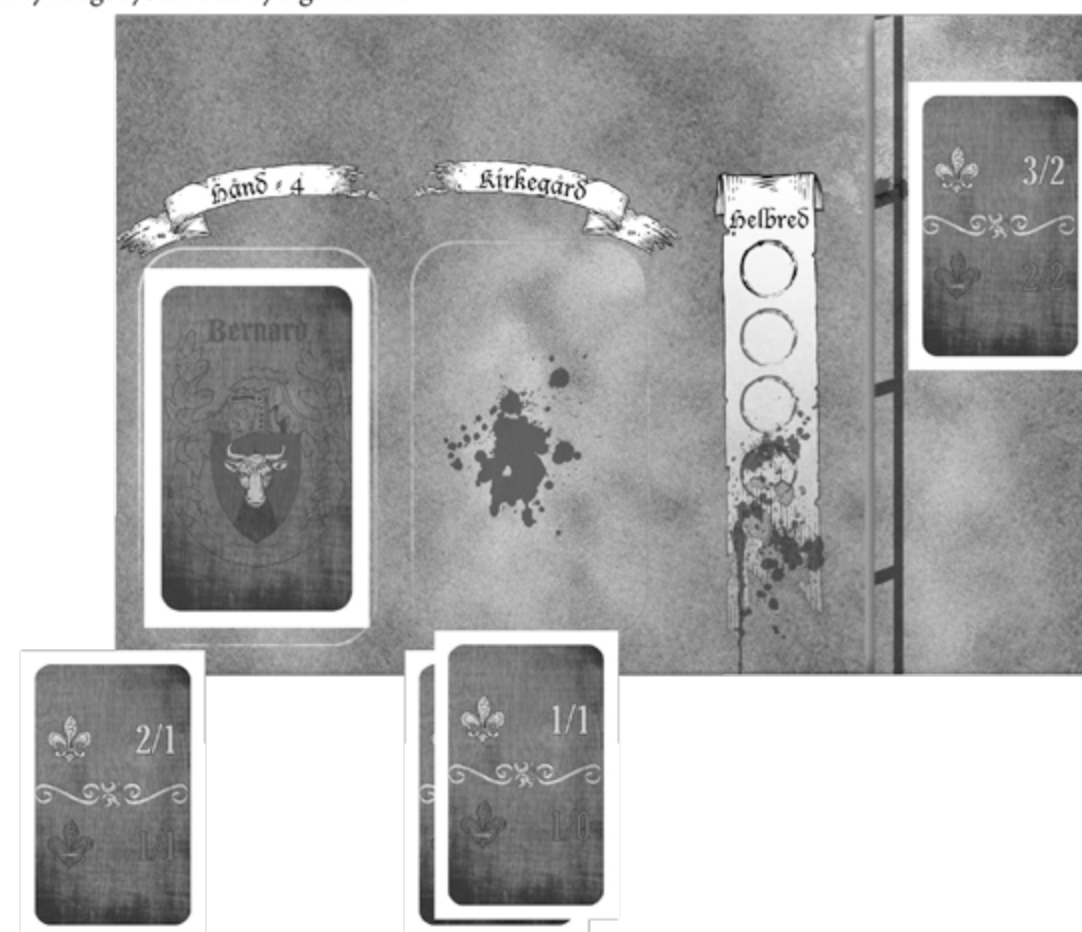


Bernards spiller lægge hårdt ud og vælger 3/2 – 2/2 kortet med bagsiden opad på sin plade. Gaston vælger at lægge 2/1 – 2/0 kortet. Spillerne vender deres kort samtidig og trækker sten – begge hvide.

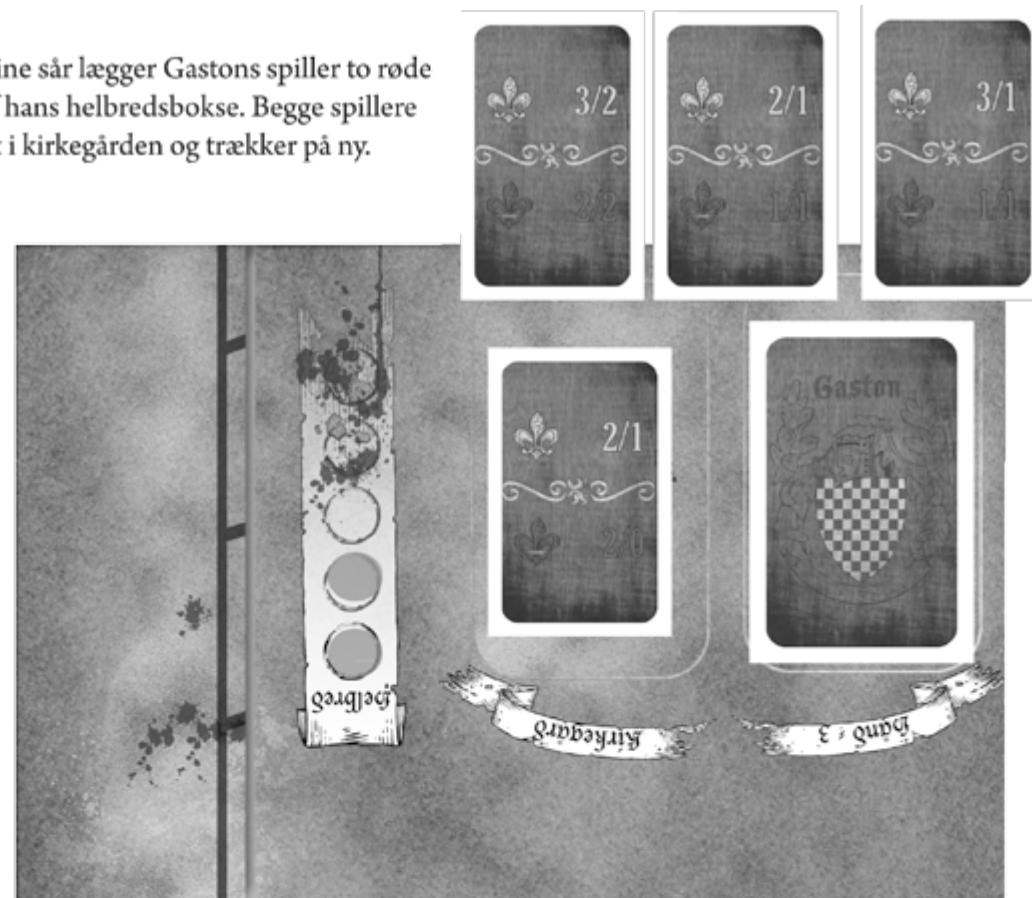


Det betyder at Bernard giver 3 i skade og har 2 i forsvar. Gaston giver 2 i skade og har 1 i forsvar. Bernard tager derfor ingen skade, mens Gaston får to.

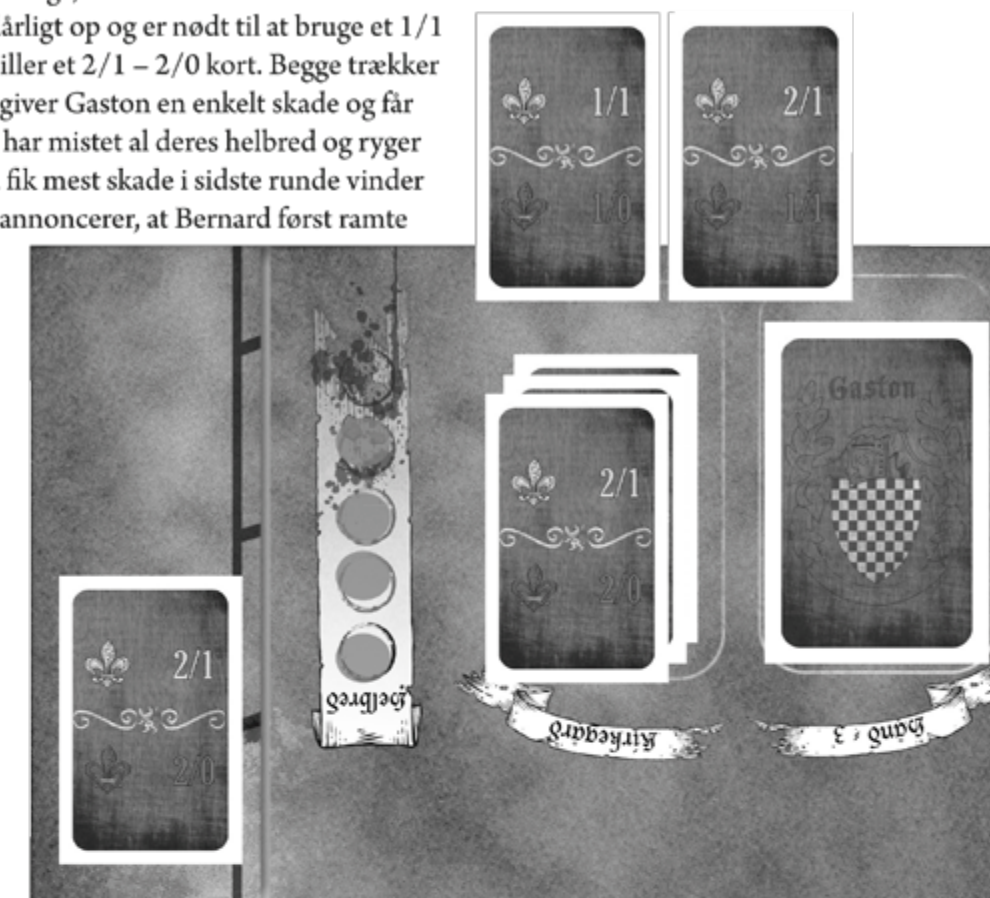
Spillederen fortæller hvordan de to riddere tordner mod hinanden og at Bernard sætter et godt stød ind på Gastons skjold, der tydeligt ryster den dydige ridder.



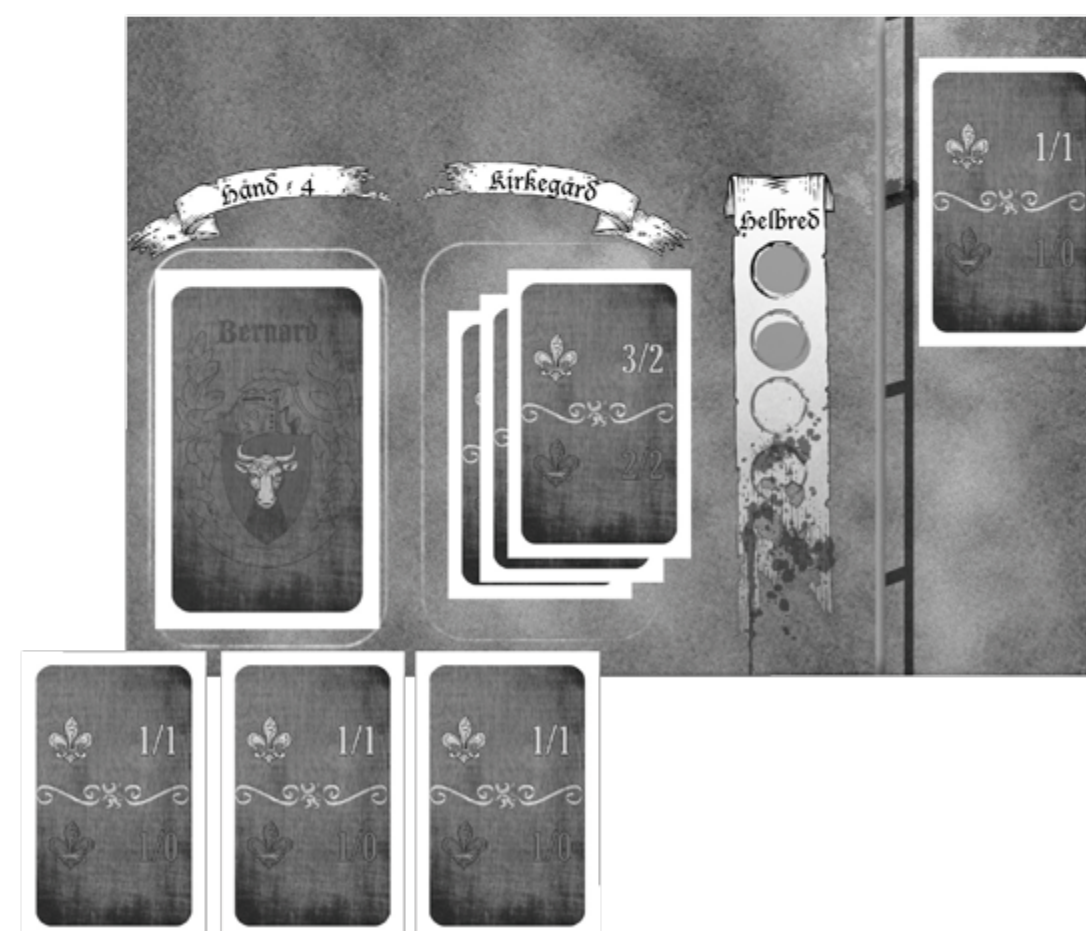
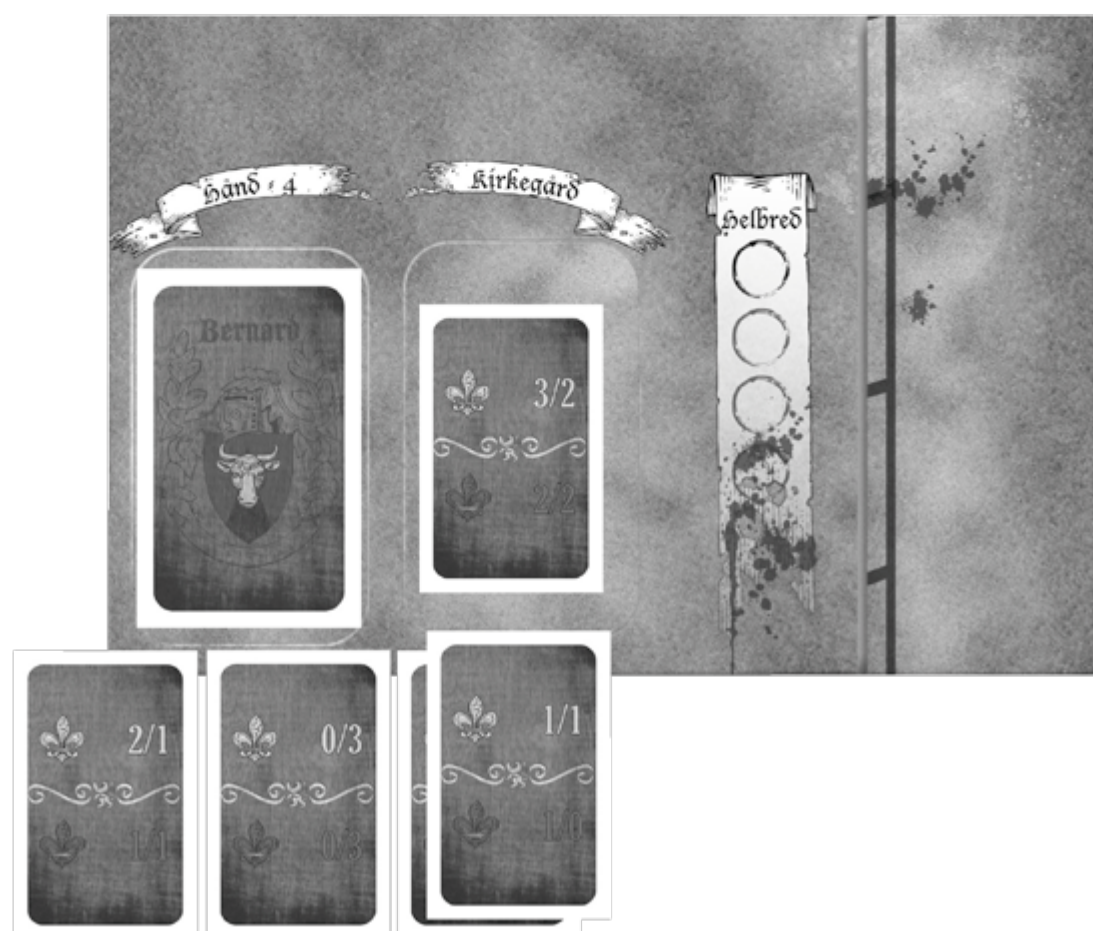
For at repræsentere sine sår lægger Gastons spiller to røde sten på de to første af hans helbredsboxe. Begge spillere lægger de brugte kort i kirkegården og trækker på ny.



To runder efter har begge riddere fået en del skade. Bernard har to helbredspoint tilbage, mens Gaston kun har et enkelt. Bernard har trukket dårligt op og er nødt til at bruge et 1/1 - 1/0 kort. Gaston spiller et 2/1 - 2/0 kort. Begge trækker røde sten og Bernard giver Gaston en enkelt skade og får selv to. Begge riddere har mistet al deres helbred og ryger af hesten. Da Bernard fik mest skade i sidste runde vinder Gaston, og en herold annoncerer, at Bernard først ramte jorden.



Bernard er nu ude af scenariet mens Gaston går videre. Spilleren tager alle fem røde sten fra pladen og lægger dem ned i sin pose. De to kort han har på hånden bliver blandet ind i hans bunke igen.



GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

- GREVEN PHILIPPE
- DATTEREN ELOISE
- GREVENS SØSTER BLANCHE
- TEMPELRIDDEREN ANDRÉ



LEVEMANDEN
WILLEM



DEN BEREGNEDE
BERNARD



DEN FORNEMME
LOUIS



RØVERRIDDEREN
KONRAD



DEN DYDIGE
GASTON

DEN DØENDE LAUGMAND

- LAUGMANDEN LAURENT
- DATTEREN JEANETTE
- KROMANDEN STAAS



EN GAMMEL STRID

- BISKOPPEN JACQUES
- KURTISANEN ROSA
- VAGTKAPTJNEN ETIENNE



BILAG B - OPSTARTSARK

INTRO TIL SETTING

- En ridderturning i middelalderens Flandern
- Riddere var adelige ryttersoldater, der havde deres eget æreskodeks - de ridderlige dyder der bl.a. lagde vægt på: retfærdighed, duelighed, høvskhed, ordholdenhed, beskedenhed m.fl.
- Samfundet var bygget op i stande – adelen, gejstlige, byens borgere og bønder. Social mobilitet var sjælden.
- Religion spillede en stor rolle i folks liv – ekskommunikation er et eksempel på kirkens magt.
- Slægt og familie betød meget. Arveregler var nogenlunde som i dag.
- Ægteskaber var typisk fornuftsbaseede. Dog opstod ideen om den store romantiske kærlighed.
- Utroskab og sex uden for ægteskab forekom, men var et problem særligt for kvinderne, og de børn, kaldet bastarder, der blev skabt derved.

INTRO TIL SCENERIETS TRÆK

- Stemningen i Dyst er seriøs – Ivanhoe frem for A Knight's Tale
- En stor fortælling med 15 roller fordelt over tre intriger.
- Hver spiller har en ridder og to ikke-ridderroller. En spillers egne roller kan ikke møde hinanden.
- Ridderne har en særlig plads som intrigernes nøgler. De har hver deres ridderkort og deltager i turneringen.
- Tre riddere vil ryge ud undervejs. Derved snævres fortællingen ind, og en spillers øvrige roller kommer mere i fokus.
- Det er ikke meningen at alt skal have lige meget fokus – Dyst sætter en ramme, men jeres spil afgør, hvad der vil være fokus på.

INTRO TIL SYSTEM

- Præsentation af ridderkort og trækning af sten.
- Kampene slutter når ridderen har fået lige så meget eller mere skade end han har i helbred: Undtagelsen er hvis ridderen tager tre i skade i en omgang – så stødes han direkte af sadlen og har tabt. De røde sten kommer i posen bagefter.
- Hver ridder har sine egne kort og ridderne har forskellige håndstørrelser og helbred.
- Ikke-ridderroller kan hjælpe eller sabotere – spillederen tildeler sten i riddernes poser hvis rollernes handlinger retfærdiggør det.

CASTING

Spiller 1 er pakken med ridderrollen Konrad, grev Philippe og vagtkaptajnen Étienne. Bundtet kan derfor med fordel gives til den erfarne spiller, der er god til at skifte magtposition fra scene til scene.

Spiller 2 har Willem som ridderrolle, samt grevens søster Blanche og kurtisanen Rosa. Samlet set passer pakken derfor bedst i hænderne på en spiller med sans for det lidt underspillede – gerne med en forkærlighed for tragedie.

Spiller 3 er Louis' pakke og har derudover tempelridderen André og laugmanden Laurent. Rollerne vil derfor med fordel kunne blive spillet af en spiller med sans for komplikationer og blik for den gode historie.

Spiller 4 er lig med Gaston. Den regelrette ridder ligger bedst hos en udadventt spiller for ikke at blive for indadventt. Samme bundt har også datteren Jeanette og biskoppen Jacques som også har godt af en spiller med power.

Spiller 5's pakke rummer Bernard, men også Éloise og Staas. Gives enten til en spiller med hang og sans for indlevelse, eller en kvindelig spiller for at få romancen til at slå gnister.

ROLLEOVERSIGT

Spiller 1	Konrad (ridder) Phillip Étienne
Spiller 2	Willem (ridder) Blanche Rosa
Spiller 3	Louis (ridder) Laurent André
Spiller 4	Gaston (ridder) Jeanette Jacques
Spiller 5	Bernard (ridder) Éloise Staas

BILAG C - SCENEFORSLAG OG AKTOVERSIGT

PROLOG

Antal scener: 4 faste scener
 Anbefalet varighed: 15-30 min
 Antal ridderroller: Alle fem
 Formål: Introducere ad de tre handlingstråde.
 Set-up: Faste scener
 Anbefalet tempo: Hurtig

De to bejlere (Prolog) – Grevens to giftefærdige kvinder
 Medvirkende: Philippe, Gaston og Louis.

Et romantisk møde (Prolog) – Grevens to giftefærdige kvinder
 Medvirkende: Éloïse og Konrad. Evt. ankommer Blanche senere.

Fremtidsplaner (Prolog) - den døende laugmand
 Medvirkende: Willem og Jeanette. Senere kommer Staas ind.

Den faldne ridder (prolog) – en gamle strid.
 Medvirkende: Gaston og Étienne

1. AKT

Antal scener: 5-7 scener
 Anbefalet varighed: 40-60 min
 Antal ridderroller: Alle fem
 Afslutning: Turneringens kvartfinaler
 Formål: Efter fortællingens anslag skal den bredes ud.
 Anbefalet tempo: Middel

2. AKT

Antal scener: 7-10 scener
 Anbefalet varighed: 45-75 min
 Antal ridderroller: Fire
 Afslutning: Turneringens semifinaler
 Formål: De tre handlingstråde skal skærpes til.
 Anbefalet tempo: Rolig til middel

3. AKT

Antal scener: 5-7 scener
 Anbefalet varighed: 40-60 min
 Antal ridderroller: To
 Afslutning: Turneringens finale
 Formål: Afslutning på intrigerne
 Anbefalet tempo: Hurtig

EPILOG

Antal scener: 3-5 scener/Spørgsmål til spillerne
 Anbefalet varighed: 15-25 min
 Antal ridderroller: To
 Formål: Afsked med rollerne
 Tempo: Hurtig

SCENEFORSLAG TIL AKT 1-3 OG EPILOGEN

GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

ET GAMMELT BEKENDTSKAB (AKT 1)
 Medvirkende: Philippe, Blanche, Éloïse og André.

BEJLERNE BLIVER SET AN (AKT 1-2)
 Medvirkende: Philippe, Blanche, Éloïse, Gaston og Louis.

FOR SLÆGTENS BEDSTE (AKT 1-3)
 Medvirkende: Éloïse og Blanche. Senere ankommer Philippe.

KÆRLIGHEDEN MÅ VISNE (EPILOG)
 Medvirkende: Éloïse, Konrad/Willem.

ANDRE SCENEIDEER:
 Et håb om lykke (Akt 1-2)
 Kampen for det hellige land (Akt 1-3)
 Forlovelse (Akt 3)
 Til det hellige land (Epilog)

DEN DØENDE LAUGMAND

MED RØVERRIDDEREN TIL MIDDAG (AKT 1)
 Medvirkende: Konrad, Laurent, Jeanette, Willem og Staas

WILLEMS PRØVELSE (AKT 1-2 EVT. AKT 3)
 Medvirkende: Staas og Willem

DEN TROFASTE KROVÆRT (AKT 1-2 EVT. AKT 3)
 Medvirkende: Laurent, Staas og Jeanette kommer senere

LAUGMANDENS ARVING (AKT 3 ELLER EPILOG)
 Medvirkende: Laurent, Jeanette, Willem + evt.

relevant ridder + evt. Staas, hvis Bernard ikke er med i scenen.

ANDRE SCENEIDEER:

Et spørgsmål om værd (Akt 1-2 evt. akt 3)
 Et forlist ægteskab? (Akt 3 eller epilog)

EN GAMLE STRID

ET MØDE MED FORTIDEN (AKT 1-2)
 Medvirkende: Bernard og Rosa

EN ULV I FÅREKLÆDER? (AKT 1-2)
 Medvirkende: Jacques og Louis

GUDS FRED (AKT 2-3)
 Medvirkende: Jacques, Étienne og Bernard

BISKOPPENS SIDSTE CHANCE (EPILOG)
 Medvirkende: Jacques og Rosa

ANDRE SCENEIDEER:
 For kærlighedens skyld (Akt 2-3)
 Hos kurtisanen (Akt 2-3)
 Vagtkaptajnens skrifte (Epilog)

TURNERINGEN

NÆSTE RUNDE (AKT 1-2)
 Medvirkende: Alle tilbageværende ridderne.

FØR OPSADLING (AKT 1-3)
 Medvirkende: To ridderroller, som skal møde hinanden

LOKATIONER

TURNERINGSPLADSEN

Duelområdet
 Tribunen
 Riddernes telte

GREVENS BORG OG KAPELLET

Hovedhuset
 Værelser
 Riddersalen
 Philippes studerekammer
 Kapellet

BYEN BRÜGGE

Markedsplads
 Laurents hus
 Kroen Den Røde Hane

BIPERSONER -

DE TRE MODSTANDER-RIDDERE

Pierre de Compiègne
 Sigmund von Nebelheim
 Marten van Koppenberg

GREVENS HUSTRU OG BLANCHES DØTRE

Sophie, grevens hustru
 Ninette, Blanches ældste datter
 Charlotte, Blanches yngste datter

ROSAS TRUP

Gamle Claudio
 Grimme Alfredo
 Hidsige Enzo

Foromtale

Felicia var verdens heldigste kvinde. Hun vidste det bare ikke selv. Felicia fik nemlig chancen for selv at bestemme hvem hun ville være. Det er ikke enhver beskåret at få den slags chancer. En helt almindelig dag sad Felicia og læste avis. Hun læste altid rubrikkerne under Personlige, selvom hun ikke kendte de efterlyste personer. Men på denne dag var der pludselig en besked til hende:

”Friedrich Fander Sølvsteen var opdagelsesrejsende i landet Môt. Men nu er han faret vild, og kan ikke finde hjem. Eventuelle pårørende bedes henvende sig hos fortællemeister Mogens Skygge”.

Felicia læste sætningen tre gange, inden hun var sikker på, at hun havde set rigtigt. Friedrich Fander Sølvsteen var hendes fars navn. Navnet var det eneste af hendes glemte barndom hun havde tilbage, og det var hendes hemmelige trylleformular, hendes beskyttelsesremse. Der var også en adresse. I bibliotekstårnet venter fortællemeister Mogens Skygge.

Han vil give Felicia en lille gylden nøgle, der giver adgang til Landet Môt. Felicias Fortælling handler om en kvindes forunderlige rejse gennem et magisk rige, hvor fortid og fremtid mødes. Scenariet har kun en enkelt hovedperson, men til gengæld en forfærdelig masse bipersoner. Du skal være indstillet på, at der er forberedelse til scenariet.

Felicias fortælling (2006)

For en spilleleder, en hovedperson og 1-3 hjælpespillede

Felicias Fortælling (Harder, 2006)

Felicias Fortælling er et magisk realistisk eventyr om Felicia, kvinden der har glemt sin barndom. Felicia har mistet sig selv i en grå og diset verden i en sådan grad, at hun ikke længere kan få øje på sig selv i spejlet. En dag, da hun ved et tilfælde læser en mystisk kontaktannonce om sin far, beslutter hun sig for at begive sig ind i det fantastiske rige Môt for at genfinde ham. Men der venter mere i Môt end Felicia regner med, og hun finder sig selv i kamp mod kræfter, der forsøger at styre hendes skæbne.

Felicias Fortælling er et scenarie med noget på hjerte. Pakket personligt ind i den magiske fortælling om Felicia gemmer der sig en besked fra Sanne til dig om, hvad det vil sige at blive voksen. Spilleinstruktionen blev præsenteret i dagbogsform med håndskrevne overskrifter og indklistrede fotos, og hovedpersonen Felicias karakter var indskrevet i hånden på de første sider af et ellers tomt kladdehæfte. Indpakningen var velvalgt og understregede elegant scenariets tematik, men er desværre ikke mulig at gengive i denne form. For at give en fornemmelse af hvordan det oprindelige scenarie ser ud, har vi inkluderet en række fotos af det lækre og gennemtænkte design. Det væsentlige er heldigvis ikke indpakningen, men scenariets fortælling og ikke mindst de virkemidler, der bliver taget i brug for at drive pointen hjem. Pointen vil vi lade scenariet om at fortælle.

Med sin personlige vinkel, sit emnevalg, sit stilsikre sprog og sine velvalgte og velfungerende virkemidler er *Felicias Fortælling* et oplagt valg til denne scenariesamling. Scenariet viser, at rollespil også kan være en måde at udtrykke endda meget personlige og ganske alvorlige historier på, og det uden at det bliver hverken plat eller søgt. Sanne står nøgen foran os i scenariet, og det klæder både hende, scenariet og rollespillet som sådan. For det er rollespillet også: personligt, alvorligt og vedkommende.

P.S.

Frikard Ellemand: Jeg vil godt opfordre dig til som spilleleder at overveje at spille med fuldstændigt åbne kort omkring scenariets grundlæggende pointe. Sanne skriver, at du som spilleleder skal gøre det klart for Felicias spiller hvad, der forventes af vedkommende. Gør det grundigt, og lad ikke klimaks-scenens succes afhænge af en fælles erkendelse af scenariets pointe for både Felicia og spilleren bag ved karakteren.

Felicias fortælling

Felicia

Mørket falder tidligt på i november. Ved busstoppestedet står Felicia. Det er svært at bestemme hendes alder præcist, men hun lader til at være et sted mellem ung og midaldrende. Felicia har langt, rødt hår. Hendes ansigt er fregnet, og hun har store, mørke øjne. Hun er hverken smuk eller grim, men et eller andet midt imellem. Hun er på vej hjem fra arbejde. Hun har en god uddannelse inden for regnskab og kontor, og arbejder hos en advokat. Det er ikke noget drømmejob, men det giver pænt. Bussen stopper. Felicia træder ind fra regnen, og viser chaufføren sit kort. Om et par stoppesteder er hun hjemme i lejligheden, hvor hun bor alene. En enkelt gang i løbet af aftenen ringer Felicias telefon. Det er vennerne, der vil høre om hun vil med i byen. Men hun skutter sig og siger undskyldende, at hun ikke orker regnvejret, og hun skal også tidligt op i morgen.

En novemberdag vågner jeg med et sæt. Udenfor er himlen helt blå. På nabohusets tag slår antennen takten an til vinden. Fra sengen kan jeg skimte taget med de grå skifertegl og øverste vinduesrække. Genboen er i færd med at vaske op.

Jeg har en sær fornemmelse af, at nogen lige har talt til mig. Nogen, der har siddet ved siden af mig på sengen, aet mig på panden, hvisket venlige ord i øret. Når jeg slår øjnene op, er det med en klar forventning om at se nogen sidde dér på sengekanten, og skuffelsen over at være alene rammer mig og runger i hele kroppen, som tonen fra en kirkeklokke.

Mens jeg sidder foran spejlet og friserer mig, betragter jeg mit spejlbillede. Mit reflekterede jeg er på én gang fremmed og velkendt. Velkendt fordi jeg ser det hver morgen, når jeg står op. Fremmed fordi det ikke har nogen historie. Det er som om jeg altid har været den alder, jeg er nu. Konturerne af det barn jeg engang har været, burde kigge ud – i kurverne omkring kinderne, i blikket. Men det er væk.

Jeg har glemt hvem jeg er. Jo, jeg kender mit navn. Jeg hedder Felicia. Jeg kan også godt huske, hvad jeg lavede i går. Tror jeg nok. Jeg antager, at jeg tog på arbejde som jeg altid gør, at jeg tog bussen hjem, købte ind, lavede aftensmad og gik tidligt i seng. Jeg er ikke sikker på detaljerne, men det var sikkert sådan dagen forløb. Men der er et eller andet helt galt med mit hjerte. Det føles tomt. Som om de fire små kamre er ved at kollapse. Hvordan er det blevet sådan? Jeg er ikke gammel, men det føles som om mit liv er passeret forbi, mens jeg kiggede den anden vej. Jeg kan ikke engang huske hvad det var, jeg kiggede på imens. Det gør mig frustreret, men mest af alt trist. Jeg har ikke tid til tomrummet bag solar plexus. Jeg skal nå en bus, og jeg er allerede forsinket. Jeg ser mit spejlbillede i øjnene, og kvinden derinde virker overraskende normal. Ikke som én, hvis hjerte er ved at falde sammen. En jordbunden krop, der hører til i en materiel verden. En brun nederdel, der passer til bogomslagene i advokatens kontor.

En time senere er min dag begyndt, og den fortsætter som den plejer, og hvis bare jeg lader være med at tænke over det, kan tomrummet næsten ikke mærkes. Jeg tager imod opkald til advokaten, taler med Skattevæsenet, finder opslag frem fra kartoteket. Svarer pragmatisk når jeg bliver spurgt, hvordan jeg har det. Måske er jeg ikke verdens mest engagerede medarbejder, men jeg er samvittighedsfuld og kan ikke lide at skuffe, så jeg hænger i på bedste beskub.

Men da klokken bliver fem, træder jeg ud på gaden, og netop da en solstråle bryder gennem en sky og rammer mig mellem øjenbrynene, kommer jeg i tanke om, hvad det er jeg har glemt. Fundamentet ethvert voksent menneskeliv bygger på. Jeg har glemt min barndom.

Hvem er jeg? Jeg er Felicia, jeg er rødhåret og har brune øjne. Og jeg er trist. Det er alt hvad jeg ved, for jeg har ingen fortid. Jeg er summen af... ingenting. Jeg ringer til min mor og spørger hende, hvordan jeg var, da jeg var lille. Hun er fuld af floskler og ligegyldige anekdoter om børnehaven, men fortæller mig ikke noget, der giver mig en følelse af hvem jeg er.

Da jeg spørger hende om min far, bliver hun underligt stille og vil ikke sige mere. Jeg fornemmer, at hun hellere vil tie end sige noget hun fortryder. Der er kun én ting, jeg har at holde mig til: ”Friedrich Fander Sølvsteen”. Jeg ved det var min fars navn. Hvor er han henne nu, hvor jeg har sådan brug for at tale med ham? Det var noget med, at han forlod min mor, da jeg var lille. Jeg må have kendt ham da jeg var barn, men jeg kan ikke rigtig huske ham. Jeg har for eksempel glemt hvordan han taler, og hans ansigtstræk er utydelige. Værst af alt: Jeg har glemt, hvordan han er. Og der er ikke noget at gøre, for min far har været forsvundet i snart seksten år. Jeg ville helst have, at det gik væk af sig selv, men jeg ved, at der bliver nødt til at ske noget. Jeg bliver nødt til at vide, hvem jeg er. For ellers går jeg i stykker.

Jeg læser avisen hver dag. Eller i hvert fald overskrifterne, og så ”personlige”. Man skulle tro, at jeg på min egen måde ledte efter et spor. En dag finder jeg det:

”Friedrich Fander Sølvsteen er opdagelsesrejsende i landet Môt. Men nu er han faret vild og kan ikke finde hjem. Eventuelle pårørende bedes henvende sig hos fortællemeister Mogens Skygge”.

Jeg læser den lille annonce tre gange, inden jeg er sikker på, at jeg har set rigtigt. Men jo. Friedrich Fander Sølvsteen er min fars navn, og det er ikke til at tage fejl af. Det er det eneste af min glemte barndom jeg har tilbage, og det er min hemmelige trylleformular, min beskyttelsesremse.

Et bibliotek. Jeg står foran en firkantet bygning med et mægtigt tårn i røde mursten. Jeg går ind gennem hovedindgangen, og finder en mand ved en skranke. ”Undskyld, men jeg leder efter en Skygge”, siger jeg.

Velkommen til Landet Môt

Felicias Fortælling er et scenarie for en spiller, tre spillederassistenter og en spiller. Genren er naivistisk surrealisme. Scenariet tager fire timer at spille, og der er ikke noget regelsystem. Hver af scenariets scener veksler mellem en indledende fortællesekvens og efterfølgende interaktivt rollespil. Historien handler om kvinden Felicia, der har glemt sin barndom, og derfor leder efter sin forsvundne far, der er forsvundet ind i det magiske rige Môt, så han kan fortælle hende hvem hun er. Scenariets tematik er centreret omkring at finde sin identitet som voksen, og rejsen gennem Landet Môt er en dannelsesrejse for Felicia. Til at hjælpe sig har hun en fortællemeister, der sender hende af sted med instruktioner om, at hun ikke bare skal lede efter sin far, hun skal også skabe sin egen fortælling, gennem de valg hun træffer.

Historien

Der var engang en kvinde, der var skuffet over sit liv. Men faktisk var hun verdens heldigste kvinde. Hun vidste det bare ikke selv. Felicia havde nemlig glemt sin barndom, og nu var hun et blankt papir. Og blankt papir kan man jo skrive lige hvad man vil på. En dag da Felicia sad og læste avisen, fik hun øje på sin fars navn. Hendes far hed Friedrich Fander Sølvsteen, og hvad Felicia ikke vidste, var at han var opdagelsesrejsende i Det Dybe Rige Môt.

I kommunebibliotekets røde tårn sidder fortællemeister Mogens Skygge og venter på Felicia. Det er ham, der har indrykket en annonce i avisen. Når Felicia møder fortællemeisteren, går spillet i gang. I fortællingens første scene forklarer fortællemeisteren Felicia om hendes far. Felicias far er blevet væk og kan ikke vende tilbage. Fortællemeisteren forklarer samtidig, at denne historie handler meget mere om Felicia og hendes fortid end om hendes bortkomne far.

Kun ved at rejse ind i landet Môt kan Felicia redde sin far og hente ham hjem. For at åbne portalen til Det Dybe Rige, får Felicia en gylden nøgle, som hun skal dreje tre gange. Felicia drejer på den gyldne nøgle. Hun drejer den én, to, tre gange – og pludselig står hun der, midt i Den Flyvende Stad.

Den Flyvende Stad er verdens mest fantastiske by, men den kan ikke flyve. Faktisk ligger den i kronen på et kæmpe yeo-træ, og stikker huller i løvfanget med sine spir og tårne. Her står Felicia nu. Imens, langt derfra, sidder en elverkonge dybt nede i sit spejlpalads med sine tre norner. Han holder interesseret øje med Felicia, og fordi han kan lide at være på forkant, får han nornerne til at spå, hvordan det vil gå Felicia i Den Flyvende Stad.

Hvorfor mon Elverkongen er så interesseret i netop Felicia? Jo, for det første er det bare typisk elverkonge-opførsel: Han har ingen sjæl og intet hjerte, og derfor vil han have hendes. For det andet er han en spejling af Friedrich Fander Sølvsteen, og det skal sidenhen vise sig at have betydning for historien. Nornerne fortæller om Felicias første møde med Landet Môt og ankomsten til Den Flyvende Stad. De fortæller om hendes møde med det emsige borgmesterpar og deres store forventninger, og de forklarer om en hjerteformet konkylie, som Felicia kunne spille på som barn. De ved også hvordan hun støder på Børnelokkeren fra Underverdenen, og den forfærdelige Luderdrønning. Endelig fortæller de om den lille pige Skærv, der er Felicias halvsøster. Lige siden Skærv kom til verden, har hun søgt efter sin familie.

Hun ved at Friedrich Fander Sølvsteen tog af sted med Skrumlebussen, men Skrumlebussen må man ikke rejse med, hvis man er mindreårig, så hun har brug for Felicias hjælp. Hun har allerede købt to billetter, der er flossede i kanten, fordi hun har båret dem i sin nulrede lomme mens hun har ventet på Felicia. Vi forlader Elverkongens palads for at følge Felicias færden i Den Flyvende Stad. Her viser det sig, at selvom nornerne ved meget om fremtiden, er der én ting det er svært at spå om: Felicias handlinger. Faktisk kan de vende op og ned på skæbnen, så intet er som forudset. Men Elverkongen er ikke tilfreds. Han vil vide mere, og nornerne, som er underlagt hans vilje, bliver nødt til at fortælle, så de fortæller Elverkongen om Skrumlebussen. Skrumlebussen er ikke for sarte sjæle, for her regerer billetkontrolløren Lange Jan, og det viser sig, at han har et gammelt regnskab at gøre op med Felicia. Inden dagen er omme, vil Felicia ende i en muddergrøft. Forhåbentlig af egen fri vilje, men ikke nødvendigvis.

I Muddergrøften bor Mutter og Fatter i et gammelt knirkende hus. Det er en ussel rønne udenpå, men indeni er den kæmpestor.

Faktisk bliver man som et barn, der farer vild. Over alt kan Felicia høre lyden af Mutter og Fatter, der skændes. Der er et Uhyre løs i huset, og det tørster efter blod. Det vil trække Felicia ned, ned i mudderet under huset, og flere gange får det fat om Felicias ankel med sine sorte tentakelfingre, så det kun er med nød og næppe, at hun undslipper.

Mutter og Fatter fik engang besøg af Friedrich Fander Sølvsteen, og de husker at han rejste videre til Byen ved Floden. For at finde ud af dette, må Felicia stoppe skænderiet længe nok til at de kan tale med hende. Lykkes det mon? Og hvad med lille Skærv – er hun stadig med, og hvordan reagerer hun? Det er op til nornerne, og til Felicia.

Der står et gammelt øg uden for huset, som med Mutters eller Fatters hjælp kan ride Felicia (og Skærv) til Byen ved Floden. Ellers må de jo gå. Hvis man syntes Muddergrøften var uhyggelig, var det fordi man ikke havde set Byen Ved Floden. Her er det aldrig dag, for en tyk, grøn smog dækker flodens bredder, og indhyller Byen i et tæt tussmørke. Lyden af kranerne ved kajen, tandhjul der virrer og droskehjul over brosten er det eneste, der gennemtrænger tågen. Som genfærd i mørket strider høje mennesker i sorte frakker og med højpuledede hatte rundt i gaderne. De har stirrende, tomme blikke, og de haster hurtigt forbi. Måske er de bange for gendarmerne – brutale mænd i mørkeblå uniformer. Rækker af messingknapper skinner som søuhyrers blanke øjne ned ad maverne, og kneblerne er altid fremme.

Her er alting forbudt. Værst af alt: Det er forbudt at være barn, og derfor er Skærv meget udsat. Inden længe bliver hun pågrebet, og måske bliver Felicia det også. Måske skal hun vidne, måske skal hun dømmes. Dommeren kender Felicia, og har et horn i siden på hende. Det hjælper selvfølgelig ikke, men måske kan hun få ham til at indse uretfærdigheden, hvis hun virkelig lægger et godt ord ind, og i øvrigt holder godt fast i sig selv.

I Byen ved Floden støder Felicia på endnu et spor af Friedrich Fander Sølvsteen. Han har engang været her. Han blev arresteret, og dømt til at forlade byen. Han tog hyre på en flodpram, og sejlede videre op ad floden. Ind i de store skove, som ligger på den anden side af byen. Felicia må samme vej. Men hun kommer ikke langt, før flodprammen går på grund. Snerler synes at sno sig omkring den, mos kravler op over dækket. Bådens mandskab flygter, og snart er Felicia helt alene med floden og skoven. Men hun synes hun kan høre nogen kalde derinde fra.

Det er Elverkongen, der forlækker hende. Han er lavet af luftkasteller og spejlinger, og ønsker kun at binde Felicia i trældom. Han har intet at give, men han lader som om han har tabt sit hjerte. Hvis Skærv var med fra Byen ved Floden, er hun væk igen. Det er Elverkongen, der har låst hende bort i sit dybeste fangehul, for at Felicia ikke skal lade sig distrahere. Han vil kun at hun skal tænke på ham. Men Elverkongen har en dyb hemmelighed, som nornerne kender. I virkeligheden er han en spejling af den mand, som sidder fanget i en brønd dybt under Spejlpaladset. Det er Felicias far, Friedrich Fander Sølvsteen. Når Elverkongens hemmelighed bliver afsløret, dør de tre norner, og Elverkongen splintrer i tusind stykker. Tilbage står kun en dyb brønd, hvorfra Felicias far kommer kravlende. Men måske er det ikke så vigtigt længere. For måske har Felicia fundet sig selv i mellemtiden, helt uden Friedrich Fander Sølvsteens hjælp.



Spiloplevelsen

Felicias Fortælling handler om en kvinde, der rejser ind i en fantasiverden. Derudover handler den også om hvordan man i voksenlivet er et produkt af sin egen forhistorie, og om at lære at bryde ud af de roller, man henholdsvis blev tvunget ind i, eller selv opfandt for at overleve. Dermed ikke sagt at historien skal opfattes som en allegori. Det er ægte fantasy, og alt hvad der bliver beskrevet, sker faktisk for Felicia. Uanset at Felicias Fortælling er en eventyrrejse med en psykoanalytisk bund, er det heller ikke et krav for en god spiloplevelse at hverken du eller spillerne konstant skal sidde med Den Lille Psykologihåndbog og sige: ”Nå, så nornerne er i virkeligheden et billede på Felicias indgroede mønstre, og når de forudsiger handlingen i en scene, så handler det om hvad Felicia per automatik ville gøre, hvis altså ikke det var fordi hun nu kan træffe sine voksne og frie valg.” Felicias magiske rejse skal kunne opleves som den er, så længe alle deltagerne har i baghovedet, at dette scenarie handler om at gøre op med sine barneroller, og blive voksen.

Hovedpersoner og bipersoner

Der er kun én spiller i Felicias fortælling, nemlig Felicia selv. De tre andre spillere er en slags spillederassistenter, der har ansvaret for historiens biroller. Jeg vælger at kalde dem spillederassistenter for at det tydeligt skal fremgå, at de ikke har samme status i fortællingen som Felicia. Allerede inden I går igang med scenariet skal spillederassistenterne være helt afklarede med, at de ikke er almindelige spillere, og dermed ikke har samme frihed til at træffe deres egne valg som en spiller. Deres valg er langt hen ad vejen fastlagt fra min side. De påvirker dog historiens forløb gennem en række fortællesekvenser, hvor de spiller spåkoner, og i disse sekvenser er der et vist mål fortolkningsfrihed.

Struktur

Strukturen i scenariet skifter mellem storytelling i rolle, og egentligt rollespil (ageren i rolle). I ortællesekvenserne forudsiger spillederassistenterne i deres roller som nornerne (spåkonerne) hvad der skal ske. I den efterfølgende rollespilssekvens skal Felicias spiller forsøge at ændre på denne forudbestemte skæbne. Scenerne er perler på en snor, og Felicia er tvunget til at gennemleve dem alle. Hvordan hun kommer fra den ene scene til den næste, er til gengæld op til hende. Hvis Felicias spiller improviserer så meget, at de eksisterende scener ikke giver mening, er det dog din opgave som spilleder at skære bort eller tilpasse i scenerne.

System

Størstedelen af scenariet er helt og aldeles afhængigt af spillernes evne til at improvisere. Derfor er der detaljerede oplæg til spillederassistenterne, der giver dem en klar idé om hvordan fortællesekvenserne skal foregå, så de har en masse at tage udgangspunkt i.

Sådan kører du scenerne

Som tidligere nævnt veksler scenariet mellem fortællesekvenser og agerede sekvenser. I fortællesekvenserne bliver rammerne for historien tegnet, og i de agerede sekvenser bliver rammerne fyldt ud. Det vil sige, at scenerne først bliver fortalt, og derefter levendegjort ved gennemspilning. Feliciakarakteren kan ændre på forløbet, ved at opføre sig anderledes end det er blevet fortalt. Spillelederassistenterne fortællesekvenser skal baseres på tre ting: Henholdsvis på de stikord, som står i deres hefter, på spillelederens scenebeskrivelser og på de bipersoner, som knytter sig til hver scene.

Spillederen præsenterer scenerne

Inden hver fortællesekvens begynder, fortæller spillederen om den scene, der nu skal udspille sig. Hver scene i Felicias Fortælling er knyttet til et nyt område i Landet Môt. Scenepræsentationerne består derfor i høj grad af beskrivelser af verdenen. Det er kun spilleren, der har Felicias rolle, der slet ikke har noget forhåndskendskab til denne – spillelederassistenterne har indirekte fået den beskrevet i deres rollebeskrivelser. Deres forforståelse er dog fragmenteret. Til hver scene hører et antal obligatoriske stikord (benspænd), som de tre spillelederassistenter skal indarbejde i deres fortælling. For det meste er stikordene indarbejdet i spillelederassistenterne biroller, så de straks bør have en idé om, hvad der menes.

Assistenterne spiller fortællesekvenserne i rolle

Bortset fra verdensbeskrivelsen og udleveringen af stikord, spilles fortællesekvensen i fiktionen, fremfor at spillerne træder ud af deres roller, og refererer hvad der sker. De tre spillelederassistenter er spåkoner, eller norner, der sidder omkring en brønd og fortæller deres spådomme til elverkongen (spillet af spillederen). Felicias spiller er til gengæld kun med i disse sekvenser uden for fiktionen. Hun spiller altså ikke med, men bør følge godt med i, hvad der bliver fortalt, mens hun planlægger sin strategi for, hvordan hun eventuelt kan vende scenen til sin egen fordel.

De tre norner beskriver (forudsiger) i store træk, hvad der kommer til at ske i næste scene. Det eneste de ikke kan bestemme, er hvordan Felicia vil reagere på de hændelser, de beskriver.

Alle kort på bordet

Spillelederassistenterne oplæg består af en masse bipersoner, der er knyttet til specifikke scener i scenariet. Nornerne skal inkorporere disse bipersoner i deres fortælling. Derfor indledes den agerede del af fortællesekvensen med, at nornerne fortæller om deres bipersoner, og deres respektive baggrund, der er involverede i den kommende scene. På denne måde kommer alle fakta på bordet med det samme, så spillelederassistenterne ikke træder hinanden over tæerne, når de kort efter finder på handlingen. Her er det rigtig vigtigt, at spillederen inden scenariets begyndelse instruerer spillelederassistenterne meget specifikt om, at de ikke må holde oplysninger tilbage. Spillere er vant til at holde hemmeligheder, og det byder dem imod at afsløre deres karakterers baggrund, simpelt hen fordi det er imod sædvane. Spillelederassistenterne skal forstå, at det ikke er meningen, at der er flere informationer om deres bipersoner, der bliver afsløret i gennemspilningen, end der var i deres fortælling.

Alle gennemspiller nornernes spådom (Skæbnen versus Felicia)

Spillelederassistenterne fortælling er en gentagelse af de oplevelser, som Felicia har haft som barn. Børn er gode til at lære, og de handlingsmønstre vi tillægger os i barndommen, vil vi ofte gentage, hver gang vi som voksne støder på en situation, der minder om det vi oplevede dengang. Felicias evne til at improvisere repræsenterer den voksne kvindes evne til at bryde ud af de gamle mønstre, og i stedet træffe reflekterede og fornuftsbaserede valg.

De forudsigelser nornerne kommer med, vil somme tider have negative konsekvenser for Felicia (fx fængsel eller død). Det gør ikke noget. I den efterfølgende agerede sekvens ændrer Felicia alligevel på scenens forløb. Gør det meget klart for spillerne, og i særdeleshed for Felicia, at det er meningen, at hun skal ændre på historien. Forklar Felicias spiller, at hendes måde at ”vinde” på er at vende scenerne til Felicias fordel. Felicia tager magten tilbage ved at fortælle sin egen historie, i stedet for at lade den være op til nornerne. Det betyder også, at hun kan introducere nye elementer i verdenen. Hun kan fx bestemme, at der er kamille i køkkenskabet i Muddergrøften, og at det lige er hvad der skal til for at dæmpe gemytterne.

Hendes magt over verdenen har dog den begrænsning, at hendes påfund skal passe ind i genren og settingen. Hun kan ikke pludselig få vinger, eller tage en bazooka op af lommen. Selvom hun befinder sig i en magisk verden, er der regler. Hun kan heller ikke lave om på bipersonernes personlighed eller opførsel. Omtrent ligegyldigt hvordan scenen ender, trækker nornerne Felicia tilbage i deres fortælling i næste fortællesekvens (hvilket er en af scenariets symbolske pointer, der handler om hvor let det er at lade sig indfange af gamle mønstre). Dette betyder dog ikke, at det er spillelederassistenterne imod Felicia. Det er vigtigt, at alle er enige om, hvor historien skal hen – og Felicia skal helst ikke opfatte scenerne som den ene konfrontation efter den anden, men nærmere et antal hændelser, som hun er mere eller mindre i stand til at håndtere på en voksen måde. Spillelederassistenterne må også meget gerne tage højde for, hvordan Felicia har tacklet den forrige scene.

Hvis hun afslutter scenen i Den Flyvende Stad med at stikke af, kan de fx vælge, at Børnelokkeren forfølger hende videre gennem scenariet. Der er en risiko for, at scenariet kan ende i tovtækkeri, hvis spillelederassistenterne og spillederen holder for meget fast i deres version af historien, mens Felicia prøver at trække i en anden retning. Husk altid at formålet med dette scenarie i sidste ende er at opleve en god historie. Lad det betale sig for Felicia at finde på alternative historier, men lad hende ikke slippe af med bare at sige ”nej” til alt hvad hun oplever. Beløn opfindsomhed, og straf fantasiløshed ved at fastholde hende i nornerne fortælling. Vigtigst af alt: Forklar Felicias spiller inden scenariet, hvad det er der forventes.

Felicias hjælperedskaber

Et af de greb, som Felicia kan bruge til at vende fortællingen til sin egen fordel, er hendes trylleremse. Trylleremsen går ud på, at hun siger Friedrich Fander Sølvsteens navn tre gange hurtigt efter hinanden. På symbolplanet kan man fortolke det som at hun påkalder sig sin fars kærlighed. I forhold til scenariet er det en udfordring til dig, spillederen, om at bryde ind og lade noget ske, som hjælper Felicia. I Den Flyvende Stad kunne man forestille sig, at Felicia kom i en konfrontation med Børnelokkeren. Måske har han lokket hende ned af en mørk gyde, der ender blindt. Men da Felicia siger trylleremsen, falder en rebstige pludselig ned fra himlen, og da hun kigger op, ser hun et luftskib fra Oververdenen, og en venlig hånd, der vinker hende til sig. I Skrumlebussen kan det være, at bussen kører over et bump i vejen, så Lange Jan falder ud af døren.

I Muddergrøften kan en dør smække i, et bræt i gulvet gå i stykker eller en værktøjskasse pludselig dukke op. I Byen ved Floden trækker en smugler Felicia ned ad en gyde, eller der er en løs mursten i fængselscellen. I Elverskoven fortæller en lille alf Felicia, at nornerne har en hemmelighed om Elverkongen, der kan bruges til at afpresse ham. Kort sagt: Det er små ting, som passer ind i fortællingen og kunne kaldes held, men som bare sker på de helt rigtige tidspunkter. Jeg kan ikke forudse for dig, hvad for en slags situationer Felicia vil havne i, hvorfor du som spilleleder må improvisere. Af hensyn til historien er det ikke hensigtsmæssigt, at Felicia begynder at bruge trylleremsen for meget. Derfor er der den begrænsning, at den kun virker én gang for hvert nyt sted Felicia besøger.

Eksempel på en scene

Spillederen slår op i scenekataloget og forklarer først om stedet. Hvor er vi, hvordan ser her ud og så videre. Derefter udleverer han eksempelvis følgende stikord:

Sted: Et skævt lille hus i en muddergrøft. Selvom huset er lille udenpå, er det gigantisk indeni.

Personer: Mutter og Fatter, eventuelt Skærv.

Elementer: Et hus hvor alting er kæmpestort. Det evige skænderi mellem Mutter og Fatter. Uhyret der er løs i huset under gulvbrædderne, og hvis eksistens bliver holdt i live af skænderiet. Et gammelt øg, der kan ride Felicia til Byen ved Floden, men som sparker.

Herefter går gruppen ind i fiktionen, og spillederen er nu Elverkongen, der udspørger de tre norner om Felicias umiddelbare fremtid. Først beder Elverkongen nornerne om at præsentere bipersonerne. De bør dække de stikord, som jeg har brugt til at opsummere hver birolle for dem, men for så vidt må de godt improvisere lidt. Når nornerne er færdige med at beskrive bipersonerne, fortsætter spillederen i sin rolle som Elverkongen med at spørge om hvad der skal ske. De tre norner begynder at fortælle. I vores eksempel kan det være, at en af dem fortæller, at Mutter og Fatter lever i et forfærdeligt ægteskab, hvor de altid skændes (det har spilleren fra beskrivelsen af bipersonen Mutter). En anden fortæller, at Fatter er mistroisk over for sin kone, fordi hun var ham utro med Felicias far, sidste gang Felicia og faderen rejste igennem her (information kommer fra bipersonen Fatter). Den sidste norne fortæller, at Skærv vil komme til at redde Felicias liv, hvis bare Felicia viser hende sin hengivenhed (baseret på bipersonen Skærv, og ellers spillerens egen improvisation).

Når de tre norner er færdige med at fortælle, spiller gruppen scenen. Felicia-rollen må gerne prøve at forandre scenen, selv hvis det skulle ændre på det som nornerne har forudsagt. Tidsmæssigt er fortællesekvenserne beregnet til at tage cirka 10 minutter, men det kommer selvfølgelig an på, hvor hårdt du pacer spillerne.

Inden du går igang

Fordi Felicias fortælling har så meget materiale, er det en stor fordel at give spillederassistenterne deres hefter på forhånd, så de har nogle dage til at forberede sig. Jeg har erfaring med, at nogle af spillerne har valgt at tage rekvisitter med, der hjalp dem til at bevæge sig ind og ud af rollerne (en spiller havde fx en hue, der næsten gik ned over øjnene, da han spillede Børnelokkeren). De får sandsynligvis også brug for noter til at spille bipersonerne. Derudover er det også en god idé at holde to separate møder med henholdsvis spillederassistenterne og Felicias spiller, hvor du sikrer dig, at spillerne har forstået materialet. I princippet kan jeg bedst lide, at spillerne har deres egen fortolkning af scenariet, men i praksis har jeg erfaret, at det er en fordel, hvis der er fælles fodslag. Jeg vil derfor anbefale, at du i store træk fortæller spillerne, hvad scenariet handler om. Felicias fortælling er et tænkescenarie, og hvis man så at sige kun oplever historien ”på linjerne”, og ikke ”mellem linjerne”, går man glip af en vigtig dimension.

Landet Môt – Det Dybe Rige

Landet Môt er der hvor det meste af scenariet foregår. Hvis spillerne meget gerne vil, kan de springe mellem den virkelige verden og Det Dybe Rige, men da al udviklingen og det interessante foregår i Landet Môt, må spillederen gerne sørge for at gøre det farligt og uhensigtsmæssigt hele tiden at skifte verden. Sekvensen i Landet Môt er opbygget af en række scener, som er beskrevet indirekte gennem bipersonerne. Desuden har jeg leveret settingen og handlingen i store træk. Det er til gengæld op til spillerne at finde ud af, hvad det er, der konkret skal finde sted i de enkelte scener. Her er et overblik over de forskellige områder, som Felicia kommer til at rejse igennem. (Scenekataloget indeholder mere indgående beskrivelser).

Den Flyvende Stad

I toppen af et kæmpemæssigt træ ligger en by, der bliver kaldt Den Flyvende Stad. Byen er inddelt i tre niveauer. Øverst ligger solbeskinnede paladser og fine villaer. I midten af byen ligger arbejderkvarteret. I bunden af byen, der hvor husene og torvene fra bydelene ovenpå kaster dybe skygger, lever byens undergrund.

Skrumlebussen

Fra Store Torv i Den Flyvende Stad kan man tage Skrumlebussen, der går til Muddergrøften og Byen Ved Floden.

Muddergrøften

En faldefærdig rønne, der ligger i vejkanten. Indeni er huset større end udenpå, og opleves labyrintisk. Det er svært at komme ud igen, når man først er trådt indenfor. Felicia bliver mindre og mindre, jo længere hun befinder sig i huset.

Byen Ved Floden

En industriby hvor der altid er tåget, og folk bliver væk fra hinanden i gaderne. Det er forbudt at få børn, at opføre sig barnligt eller i det hele taget at indføre børn i byen.

Op ad floden til Elverskoven

Tager man en af flodprammene længere op ad floden, kommer man til Elverskoven. En farlig skov fuld af spejle og tåge. Her lever Elverkongen med sine tre norner i et stort, underjordisk palads. I løbet af scenariet befinder han sig i et højt tårn i midten af skoven, hvorfra han og nornerne kan holde øje med Felicias færden. Ved overgangen til hver scene, skal du som spilleleder lægge ud med en beskrivelse af det område af Landet Môt, hvor næste scene kommer til at udspille sig. (Det står allsammen i scenekataloget.) Du vil også skulle stå for at beskrive verdenen og spille mindre interessante bipersoner, som for eksempel tilfældige folk, der går forbi, en vagt, eller hvad der nu måtte blive relevant under selve scenen.



Scenariets eneste rolle: Felicia

Felicia bliver i rollebeskrivelsen kaldt for tom, og det er sådan hun føler sig. Det er tydeligt, at hun ikke er særlig glad, og at hun oplever hverdagen som en trummerum. Hun er en pligtopfyldende, men ensom kvinde. Man kunne måske sige, hun er lidt kedelig, men på den anden side kan hun ikke være helt uden mod og nysgerrighed, siden hun vælger at troppe op på Mogens Skygges kontor. Felicia har to værktøjer, som kan vende op og ned på historien. Den ene er den gyldne nøgle, som hun får af fortælleleder Mogens Skygge i første scene. Den anden er hendes hemmelige trylleremse – det vil sige hendes fars navn, Friedrich Fander Sølvsteen. Det er op til spilleren og spillederen, hvad der sker, når hun bruger nøglen eller trylleremsen. Dog vil nøglen altid åbne en portal til virkeligheden, og trylleremsen vil altid beskytte Felicia mod fare uden decideret at redde hende ud af situationen.

Bipersonerne

De fleste af bipersonerne i dette scenarie er fordelt mellem spillelederassistenterne. Det er en fordel hvis du skimmer bipersonerne, inden du læser videre. Spillelederassistenterne bør forberede deres roller grundigt inden spillet går i gang, for at forhindre forstyrrende afbræk. For at hjælpe dem med at huske det hele, har jeg skrevet stikord til hver birolle. Introduktionen til birollerne instruerer dem desuden i at tage deres egne noter. Der er dog nogle enkelte bipersoner, som spillederen skal stå for, primært fordi de har en spilteknisk funktion, der hjælper scenariet på vej.

Fortælleleder Mogens Skygge

Fortællelederen er en lille grå mand i vest og med tykke hinkestensbriller. Denne biperson er til dig, spillederen. Fortælleleders opgave i scenariet er at hjælpe Felicia med at skabe sin egen identitet – at fortælle sin egen fortælling. Dette skal fremstå så tydeligt som muligt. Når Felicia opsøger ham med ønsket om at finde sin far, spørger han ind til hvorfor. Det er spilleleders opgave gennem Mogens Skygge at få Felicia sporet ind på, at det hun i virkeligheden leder efter ikke kun er hendes far, men hendes glemte barndom. Spørg hende hvad hun vil sin far, når hun finder ham. Spørg hende om hendes minder om ham, og når hun svarer at hun har glemt sin barndom, kan du spørge videre om, hvordan dette får hende til at føle, og hvad hun mener det betyder for hende.

Mogens Skygge har dog også en advarsel til Felicia. Han fortæller hende, at hun har været i Landet Môt da hun var barn, og at hun dengang skabte en ærkefjende. Mogens Skygge fortæller at han er Elverkonge, men han kan ikke sige noget om hvorfor Elverkongen er ude efter Felicia, eller hvad hans planer med hende er. Mogens Skygge giver desuden Felicia nogle redskaber til at overleve i Môt. For det første instruerer han hende i, hvordan man bruger den gyldne nøgle. For det andet fortæller han hende, at hvis hun virkelig er i nød, kan hun altid sige sin fars navn tre gange. Det er en trylleremse, og vil altid hjælpe hende på en eller anden måde. Efter Felicia er ankommet til Môt, kan det være hun på et givet tidspunkt beslutter sig for at vende tilbage til Mogens Skygge, for at konsultere ham. Hvis Felicia vælger at tage tilbage til fortællelederen, vil han gerne vejlede hende, men han gør det ved at stille spørgsmål: "Hvad tror du selv?" Fortælleleders funktion i scenariet er at være fødselshjælper, ikke at give hende alle svarene.

Elverkongen

Elverkongen spilles af spillederen, og har to funktioner i scenariet. For det første er det ham, der styrer fortællesekvenserne, ved at stille nornerne spørgsmål. For det andet er han Felicias værste fjende, som hun må overvinde for at finde sin identitet.

Elverkongen opstod, da Felicias som barn rejste sammen med sin far gennem Landet Môt. Hun indtrådte i denne verden som et fremmed element, og, uden at vide det, skabte hun gennem sine forestillinger, barndoms minder og traumer en ny entitet. Elverkongens eneste ønske er at blive til et rigtigt menneske, af kød og blod. Han er kommet frem til, at den eneste måde han kan opnå dette på, er ved at lokke Felicia til sig, og fortære hendes hjerte og sjæl. Ved scenariets afslutning er det ikke Felicia, men nornerne, der bliver hans endeligt.

Elverkongen ved hvor Friedrich Fander Sølvsteen befinder sig. Han bliver nemlig holdt fanget i en brønd dybt under Elverkongens palads. Den eneste måde at besejre Elverkongen på, er ved at afsløre hans hemmelighed. Hemmeligheden er, at han ikke er et virkeligt væsen, men kun en spejling af Friedrich Fander Sølvsteen. Når dette bliver afsløret, vil Elverkongen gå i stykker og blive til tusind glasskår, for til sidst helt at forsvinde. Hans rige vil styrte i grus. Derfor holder Elverkongen selvsagt tæt med sin hemmelighed, men desværre for ham har nornerne luret ham. For at forhindre nornerne i at forråde ham, har Elverkongen kastet en forbandelse på dem, der gør, at de vil dø, hvis de røber ham. Ifølge nornernes beskrivelser har de været Elverkongens trælle i umindelige tider.

Der er en kronologi her, der ikke hænger sammen, hvis Elverkongen er en spejling af Friedrich Fander Sølvsteen, men man kan jo forestille sig, at nornerne har mistet tidsfornemmelsen, eller at der gælder en anden form for tid i Elverskoven. Nornerne er ikke glade for at være træl bundne. Især er de vrede over, at Elverkongen ikke holder sine løfter om kærlighed, børn og ungdom. Han betragter nornerne som redskaber, og de ved det. For at beholde kontrollen over dem, fodrer han dem med flere løfter og løgne, han flirter og smigrer. Det er dog muligt, at de i løbet af scenariet vil gøre mere eller mindre oprør. Måske han så bliver nødt til at bestikke dem lidt, i form af et par luftige kys eller måske ligefrem et tilbud om at sidde lidt på hans knæ.

Elverkongen er en utrolig smuk mand. Han er høj og spinkel, med traditionelle spidse elverører og store, skrå øjne, der reflekterer skovens løv. Hans lange, sorte hår danser omkring ham når han rører sig. Han er klædt i et olivenfarvet læderpanser, med et sølvindlagt billede af et lindetræ, og en mosgrøn kappe, som gør ham i stand til at forsvinde fuldstændigt.

Og forsvinde gør han. Elverkongen er fuldstændig u håndgribelig. I det ene øjeblik er han foran Felicia, i det næste er der ikke andet tilbage af ham end hans latter, der klinger mellem træerne. Men så snart Felicia prøver at forlade skoven, står han pludselig lige bag hende og kærtegner hendes nakke, eller hans sølverne stemme kalder på hendes navn. Med andre ord leger han kispus med Felicia, indtil hun er ved at blive åndssvag. Hvis hun til sidst bliver træt af Elverkongen, eller får hjælp til at slippe væk, bliver han rasende. Hans hud bliver sort, og hans øjne ravfarvede. Gnister og elektriske lyn slår omkring ham, og han jagter Felicia rundt i spejlpaladset. Hvis du synes det passer dramatisk ind, får Elverkongen fat i hende, og smider hende i sin sorte fangekælder under skoven. Så bliver det op til spillederassistenterne og Felicia selv at få hende ud.

Scenekatalog

Prolog

En blæsevejr dag strider en kvinde sig af sted imod vinden, der puster til hendes kinder og napper i næsetippen. Det er Felicia. I hånden har hun et stykke avis papir – eller rettere sagt: en annonce. Den udtværede tryksvære gør bogstaverne tredimensionelle, får dem til at ligne møbler i et rodet pulterkammer. Men Felicia har læst dem så mange gange, at hun sagtens kan huske, hvad der står. For enden af Bogfinkevej ligger en stor rød murstensbygning, der indeholder et kommunebibliotek. Det har et underligt firkantet tårn, lidt som en skorsten, men meget højere. Bibliotekaren bag skranken har ikke travlt, og Felicia læner sig imod ham. ”Undskyld”, siger hun lavmælt. ”Jeg leder efter en Skygge”. ”Så er De kommet til det rette sted”, siger bibliotekaren. Mogens Skygge har kontor i det røde tårn. Felicia bestiger en vindeltrappe, der fører hende forbi den ene hylde efter den anden, hvor tunge gamle manuskripter står opmagasineret. Selvom hun ofte går på biblioteket for advokaten, har hun aldrig før været i tårnet. Øverst oppe er der en grå dør med et forgyldt skilt, Felicia banker på. En lille mand med store hornbriller åbner for hende. ”Du må være Felicia”, siger han. ”Kom indenfor – jeg har ventet dig”.



1. scene: Fortællemesterens Kontor

Scenebeskrivelse

Et lille kontor øverst i bibliotekstårnet. Der står et gammelt skrivebord, som er helt dækket af dynger af bøger, og en slidt antik divan i hjørnet. Væggene er dækket af reoler med bøger. Her er både gamle og nye bind.

Instruktioner til at spillede scenen

Felicia har fået øje på notitsen i avisen, og er taget over til universitetsbiblioteket. Dette indtræffer umiddelbart inden scenariets begyndelse. Lige inden du sætter scenariet i gang, står Felicia på første sal og spørger en bibliotekar hvor hun finder Mogens Skygge. Bibliotekaren henviser til bibliotekstårnet. Du kan eventuelt læse scenariets prolog højt, eller du kan beskrive sekvensen efter din hukommelse.

Felicia går op af en meget lang vindeltrappe, for til sidst at ende øverst i tårnet foran en dør. Få spilleren til at forklare, hvordan Felicia ser ud, og begynd så scenariet med, at Felicia banker på døren.

Felicia træder ind i rummet, som er fyldt med bøger. Bag et skrivebord sidder Mogens Skygge. Efter at have hilst Felicia velkommen, beder Mogens Skygge Felicia om at sætte sig på den divan, der står i hjørnet af kontoret. Han spørger, om hun er kommet for at finde sin far. Når Felicia svarer at det er hun, vil Fortællemesteren vide, hvad hun vil ham, og hvordan det hænger sammen med, at hun har glemt sin barndom (se også spillederens beskrivelse af Mogens Skygge under biroller).

Mogens Skygge fortæller, at han vil sende Felicia på en lang rejse ind i et land, hvor hun har været før. Det kaldes Det Dybe Rige, eller Landet Môt. Hendes far er opdagelsesrejsende der, og da Felicia var lille, rejste hun derind sammen med ham. Landet Môt er et farligt sted, og derinde lurder der en elverkonge, som blev Felicias fjende da hun som barn rejste i Môt. Fortællemesteren har to redskaber, han vil give Felicia før hun tager af sted.

For det første fortæller han, at hendes fars navn er en trylleremse. Hvis hun virkelig er i nød, skal hun sige det tre gange hurtigt efter hinanden. Hun skal dog vide, at trylleremsen kun virker én gang for hvert nyt sted hun besøger. For det andet giver han Felicia en gylden nøgle, som giver hende mulighed for at rejse mellem de to verdener, det vil sige Môt og den virkelige. Man skal passe på med at bruge den for tit, for han har hørt at der kan være bivirkninger. Hun bruger nøglen ved at dreje den tre gange. Når hun gør dette første gang, står hun i landet Môt.

Videre til næste scene

Fortællemesteren beder Felicia om at rejse sig, så hun står midt i rummet. Så giver han hende den gyldne nøgle, og beder hende om at dreje den. Klip væk fra scenen når hun har gjort det.

2. scene: Den Hjerteformede Konkylie

Stikord

Sted: Den Flyvende Stad

Personer: Borgmesteren af den flyvende Stad, Borgmesterfruen, Børnelokkeren, gadepigen Skærv, Luderdronningen.

Elementer: En konkylieføjte, der er formet som et hjerte, som Felicia kunne spille på da hun var barn, en koncert, store forventninger, gammel gæld.

Fortællesekvens

Begynd med at beskrive det sted, Felicia er kommet til (se ”scenebeskrivelse” herunder). Udlevér stikordene. Derefter klipper du til Elverkongen, der udspørger sine tre norner om Felicias nært forestående skæbne. Sekvensen spilles af spillederen og de tre spillederassistenter, der fortæller hvad den kommende scene kommer til at handle om. Begynd med at få spillederassistenterne til at beskrive de bipersoner, der indgår i sekvensen. Når de er færdige med præsentationen, går du videre til historien.

Du kan stille spørgsmål som: ”Hvem møder Felicia først?” Og derefter for eksempel: ”Hvordan møder hun Borgmesteren? Hvad vil han hende? Får Børnelokkeren klørne i hende?” Når alle personer og elementer er præsenteret på en fyldestgørende måde, kan I gå i gang med at spille scenen.

Scenebeskrivelse

Den Flyvende Stad er en forunderlig by, der ligger i kronen på et kæmpemæssigt yeo-træ. Byen er beboet af mennesker, der bor og færdes på træets mægtige grene. Der stikker vældige kviste ud af husenes vinduer og døre. Nogle steder er grenene bearbejdet – en gren er for eksempel udhulet, sådan at man kan bruge den som tunnel. Det er let at få højdeskræk her, for sine steder kan man skimte jorden langt, langt nede. Byen har tre lag: Mellemlaget er en slags arbejderkvarter. Gaderne er belagt med brosten, der er drenge med korte bukser og beskidte knæ, der leger tagfat på sorte bedstemorcykler. Der er viktualiehandlere og skæve pladser med råbende blomstersælgere. Alt dette svæver i reder af grene, eller klynger sig op ad en stamme, der er tykkere end et hus. Over de røde murstenshuse er der ikke himmel. Solen trænger kun herved i tragte af lys.

For oven over ligger paladserne – kæmpemæssige og skinnende, allesammen bygget i hvid porcelæn, men malet i delikate mønstre. Vældige trapper svinger sig ned fra porte, hvis gyldne fløjddøre altid står åbne. De ender ved hver deres kaj, hvor flyvende gondoler ligger fortøjret. De er udformet i skinnende sort metal, og har halefinne og køl som en rolls royce. Under palæerne, under brostenstorvene, er der mørkt. Sorte rødder hænger fra undersiden af arbejderkvartererne, så det føles som at være under jorden.

Her er byens undergrund. Her er kirkegården og luderkvarteret, hvor rødt neon blinker i vinduet og en kvinde i leopardprykket miniskørt råber dig an. Her er den snuskede spillebule, med farligt hjemmebrændt sprut i baglokalet, der får dig til at drømme sære drømme. Her er stodderen i gyden, der vil slå dig ihjel med sine skarpe knive, som han bærer i et læderetui. Han har intet ansigt under huen, kun gule, spidse tænder.

Instruktioner til at spillede scenen

Felicia træder ud af fortællelederens kontor, og står på en lang gangbro af træ, der hvælver sig over en masse bygninger. Beskriv hvad hun ser, og bed spillederassistenterne om at forklare, hvor deres bipersoner befinder sig: Borgmester Nim og fru, Børnelokkeren, Luderdronningen og Skærv. Nornerne kan være gået mere eller mindre i detaljer med deres spådom. Måske har de selv beskrevet, hvilken af bipersonerne der først tager kontakt til Felicia. Hvis ikke kan det være, at Borgmesteren af den Flyvende Stad er i gang med at indvie en statue på en nærliggende plads, og nogen i hans entourage genkender Felicia.

Som spilleder er det løbende din opgave at beskrive byen, og at sørge for, at bipersonerne bliver introduceret, hvis ikke spillederassistenterne selv sørger for at komme på banen:

- ◆ Borgmesterfruen og Borgmesteren mener, at Felicia skylder dem en koncert (se spillederassistent 2 og 3).
- ◆ Børnelokkeren føler sig snydt over, at Felicia undslap hans kløer (se spillederassistent 2).
- ◆ Luderdronningen leder efter en måde at komme til oververdenen.
- ◆ Gadebarnet Skærv vil have Felicia til at lede efter Friedrich sammen med hende.
- ◆ Friedrich er sidst set ombord på Skrumlebussen, der kører mellem Den Flyvende Stad og Byen ved Floden. Han stod af i Muddergrøften, der er det eneste stop på ruten mellem de to byer.

Du kan for eksempel bruge krydsklip, hvor du beder Børnelokkeren fortælle hvor han er nu, og hvad han tænker og foretager sig. Derefter kan du "klippe væk" fra ham, til en scene med Felicia, eller en anden biperson. Husk dog, at du overordnet skal holde dig til den historie nornerne har fortalt, i hvert fald indtil Felicia trækker i en anden retning. Sekvensen i Den Flyvende Stad skulle gerne være scenariets længste, eftersom der er mest oplæg i spillederassistenternes materiale. Hvis Felicia og Skærv prøver at komme af sted inden de andre bipersoner har været på banen, er det en god idé at lægge forhindringer i vejen. Måske går de lige netop glip af Skrumlebussen, og hvem ved hvornår den næste går. På den anden side skal du også passe på, at fortællingen ikke går i stå. Hvis du synes I mister tempo, så klip i tiden, og tving scenariet videre.

Skærv

Skærv er en af de vigtigste bipersoner i scenariet, da hun er Felicias hjælper. Skærv er barnet i Felicia. Hun repræsenterer alle de overlevelsesstrategier, man tillægger sig som barn, for at slippe helskindet igennem barndommen. Det er strategier man tager med ind i voksenalderen, men som ikke altid er lige hensigtsmæssige. Hun repræsenterer også alle de barnlige følelser – hun bliver bange, når hun burde handle, hun er nærtagende og hun overfortolker. Skærv er røvirriterende. Hun er ulækker, ubehøvlet, klæbende og frastødende i sin fremtoning, med snotten hængende ud af næsen, sårskorper på knæene, sorte negle og sure tæer. Hun er klodset og uduelig. Og så er hun en tudemarie.

Men der burde også være noget medlidenhedsvækkende over Skærv. Hun er barnet ingen vil vide af, og måske kan det i sig selv vække medynk hos Felicia. Den eneste måde at forbedre Skærv på, er ved at vedkende sig hende og give hende kærlighed og omsorg. Ellers klæber hun til Felicia som en bussemand der ikke er til at slippe af med. Hvis hun får knus og trøst og bliver lyttet til, forsvinder snotten, hun bliver mere modig, og hun kan ligefrem hjælpe Felicia med at finde deres far. Du kan begynde at beskrive hende mere positivt – måske har hun store, smukke øjne, søde fregner eller pjusket englehår – hvis Felicia begynder at passe på hende. Hvis ikke vil hun kun være til besvær, men til gengæld svær at slippe af med.

Videre til næste scene

Hvis Felicia vil finde sin far, er Skærv den eneste, der kan hjælpe hende med det. Hun ved nemlig, at Friedrich Fander Sølvsteen tog med Skrumlebussen til Muddergrøften. Det er dog ikke sikkert, at Felicia er indstillet på at tage videre med det samme. Scene 3 er en alternativ scene, der måske kommer nu, eller måske først senere (eller aldrig), hvor Felicia prøver at slippe tilbage til virkeligheden. Dette sker ved, at hun drejer den gyldne nøgle tre gange, så en portal åbner sig. Hvis Felicia vælger at fortsætte sin færd, slutter scenen med at hun og Skærv venter ved Skrumlebussens stoppested på Store Torv i Den Flyvende By.



3. scene: Det Dybe Rige i virkeligheden (måske)

Stikord

Ingen.

Fortællesekvens

Denne scene indledes ikke med at nornerne fortæller – historien er sat i bero så længe Felicia ikke rejser i Landet Môt. Hvornår i scenariet scenen eventuelt dukker op, kommer an på Felicia. Hvis hun aldrig sætter den i gang, er det også helt i orden.

Scenebeskrivelse

Virkeligheden. En regnvåd verden af trivialiteter: busser der kommer for sent, aftensmad der skal laves, arbejde der skal passes og opvask der skal tages. Du ved jo hvordan det er.

Instruktioner til at spillede scenen

Det kan være, at Felicia bliver så forskrækket over Landet Môt, at hun vil prøve at komme tilbage til sin egen verden. Måske bruger hun nøglen igen. Hvis det er tilfældet, skal det have lov at lykkes – men reelt er det for sent at vende om. Dette skal du vise ved at give hende rigtig meget modstand. For det første skal du vise, at det er farligt at rejse mellem verdenerne. Hun dukker op midt på en motorvej, og slipper kun lige med livet i behold. Beskriv hvordan hun ser billygterne komme farende imod sig, og hvordan det er mørkt og koldt omkring hende, da hun er sluppet over autoværnet. Det er sidst i november og midt om natten, og der er kun sorte pløjemarken omkring hende. Der vanker en lang travetur hjem til byen hvor hun bor.

For det andet følger bipersonerne fra Landet Môt med hjem. Måske er der blevet åbnet en dør mellem verdenerne. Pludselig ringer Borgmesteren til advokatkontoret, hvor hun arbejder, hun bliver opsøgt af monstret under gulvet, eller Lange Jan (fra scene 4) og hans kammersjukker kommer på besøg for at sætte ild til gardinerne i Felicias stue. Sidst, men ikke mindst, kan Skærv bruges til at overtale Felicia til at genoptage hendes søgen efter faderen.

Bliv ved med at lægge pres på Felicia, indtil hun tager tilbage. Hun har åbnet for en historie, der bør fortælles til ende, hvis ikke hun vil følges resten af livet. Hvis ikke hun vil indse dette, må Mogens Skygge ringe og fortælle hende det. Andre farlige steder Felicia kan dukke op: På et hustag, i nogens kælder, i havnebassinet midt om natten.

Videre til næste scene

Môt er en slags parallelverden i forhold til virkeligheden. Man kan derfor forestille sig, at hvis blot Felicia bruger den gyldne nøgle omtrent samme sted som hun kom ud, ender hun på det punkt hun forlod i Landet Môt. Hvis hun derimod har rejst flere kilometer, kan hun også regne med at ende langt fra det punkt, hun var nået til i Môt. Der er dog ingen grund til at gøre det alt for svært for hende at tage tråden op fra tidligere.

4. scene: De Svages Bekæmper

Stikord

Sted: Skrumlebussen - en gammeldags smadrekasse af en bus, der er indrettet som en slags klunkehjem.

Personer: Skærv, Billetkontrolløren, Frøken Adelinde Rabarbu.

Elementer: Grovkornede drillerier, misundelse, grænser der bliver overskredet, maltbolcher.

Fortællesekvens

Begynd med scenebeskrivelsen, og udlevér stikordene. Få nornerne til at præsentere bipersonerne. Sørg for, at nornernes forudsigelser bliver så konkrete som muligt, ved at stille konkrete, ledende spørgsmål: ”Gør Lange Jan noget ved Skærv? Hvordan reagerer Frk. Rabarbu?” Og hvis Felicia prøver at lægge sig imellem: ”Hvad gør Lange Jan ved Felicia? Genkender han hende? Fortæller han hende om deres fælles fortid?”

Scenebeskrivelse

Ruten mellem Den Flyvende Stad og Byen ved Floden serviceres kun af én enkelt bus. Den kaldes Skrumlebussen. Bussens eneste stop på vejen mellem de to byer er Muddergrøften. Udenpå ligner Skrumlebussen et malet stykke blikkegøj, med kradse farver og med buler og ridser. Det er en bus af den slags, hvor man kan hoppe af og på. Den hænger i et sindrigt snoreværk, som gør at den kan hejses op og ned fra det store yeo-træ, som Den Flyvende Stad ligger i toppen af. Indeni er sæderne af mørkerødt fløj, og der er guldkvaster på de grønne rullegardiner. Høje træpaneler i mahogni beklæder væggene, og der er blankpolerede messingstænger i loftet, som man kan holde i, så man ikke falder. Interiøret er en smule ramponeret, men velholdt. Bussen gynger faretruende, og man risikerer let at blive slynget rundt.

Instruktioner til at spillede scenen

Begynd med at fortælle, at Felicia og Skærv stiger ombord i bussen. Bed spillederassistenterne om at forklare, hvad bipersonerne laver. Fortsæt sådan som spillederassistenterne har beskrevet det i fortællesekvensen. Hvis Felicia skulle forsøge at komme i kontakt med bussens chauffør, konstaterer hun, at det afskærmede førerhus er tomt. Bussen kører af sig selv på magisk vis. Men Lange Jan har nøglerne til tændingen. Det er muligt for Felicia at tage magten over bussen ved at fravryste Jan nøglerne, og tiltvinge sig adgang til førerhuset.

Scenen er tænkt som forholdsvist kort. Den ender med, at Felicia ankommer til Muddergrøften, uanset om det er fordi hun bliver smidt af bussen, eller om hun selv kører den derhen.

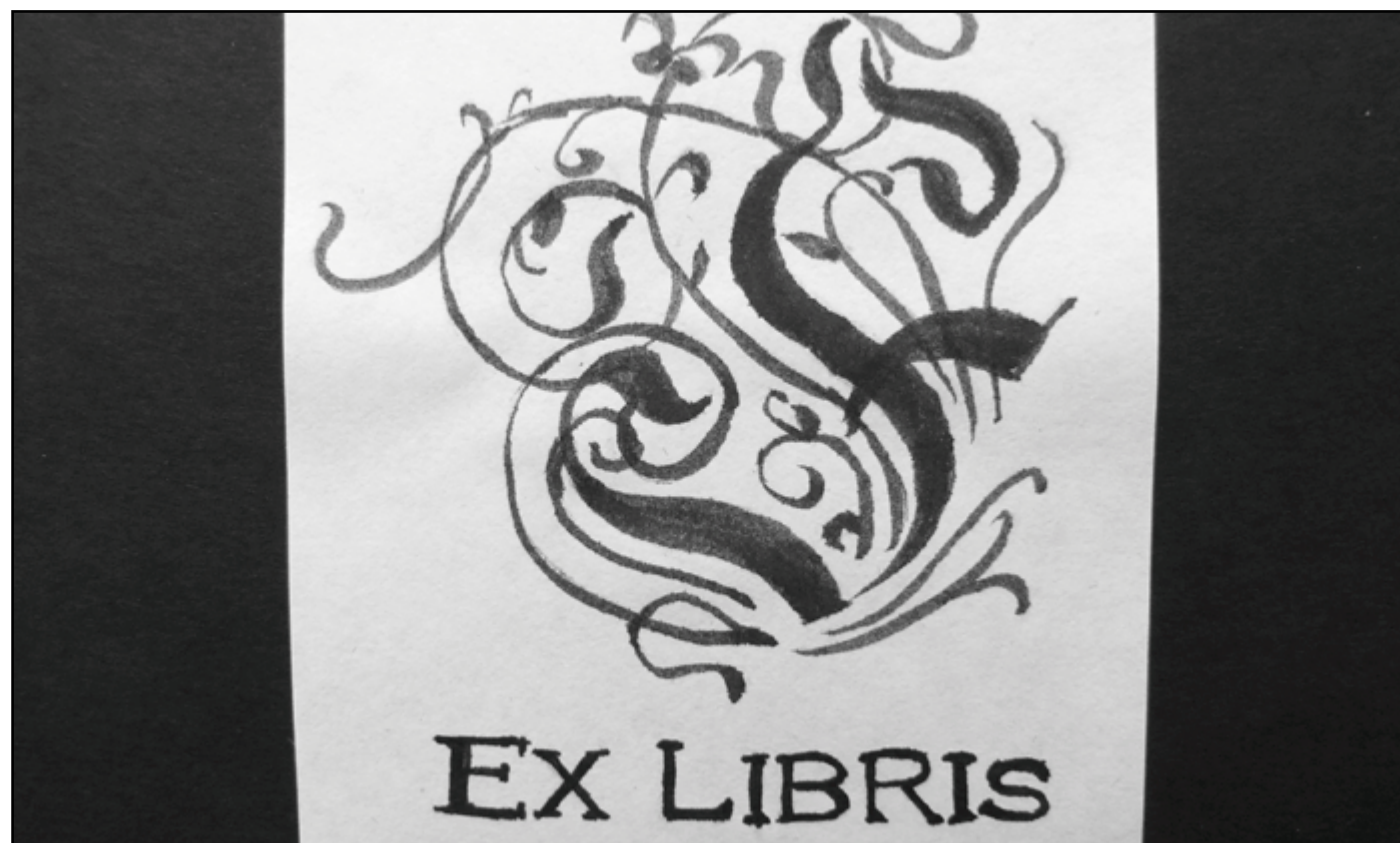
Den dårlige lærer

At være barn indebærer, at man er prisgivet sin situation. Den eneste beskyttelse er de voksnes tilstedeværelse. Dette gælder i særdeleshed for at gå i skole. Her er der tale om 9-10 år af ens liv, hvor man hverken får lov at vælge eller fravælge sine kammerater, hvad man vil beskæftige sig med, eller hvem der bestemmer over en. Tænk bare hvis man bød en voksen det samme – mon ikke man ville kalde det for fængsel?

Det, der er altafgørende for hvor stor succes man får med skolen, er de voksnes indflydelse, og hvordan de påtager sig deres ansvar. Gode lærere og forældre lærer deres børn at håndtere konflikter med respekt for andre, og de optræder som gode eksempler på, hvordan man bør opføre sig overfor hinanden. I Felicias fortælling er Frøken Rabarbu et skrækeksempel på en lærer. Hvor de fleste dårlige lærere bare ignorerer mobning, hopper frøkenen ligefrem med på vognen, og bruger mobningen til at afstive sit eget ego. De der siger, at mobbere er svage mennesker, tager fejl. Mobbere er magtmennesker, der aldrig har tillagt sig en medmenneskelig moral.

Videre til næste scene

Sporet efter Friedrich Fander Sølvsteen fører til huset i Muddergrøften. Uanset hvad slutter denne scene med, at hun ankommer dér. Enten fordi Felicia selv vælger at stå af, fordi hun bliver smidt af bussen i nærheden, eller fordi bussen bryder sammen.



5. scene: Uhyret Under Gulvet Stikord

Sted: Et skævt lille hus i en muddergrøft. Selvom huset er lille udenpå, er det gigantisk indeni.

Personer: Mutter og Fatter, eventuelt Skærv.

Elementer: Et hus hvor alting er kæmpestort. Det evige skænderi mellem Mutter og Fatter. Uhyret, der er løs i huset under gulvbrædderne, og hvis eksistens bliver holdt i live af skænderiet. Et gammelt øg, der kan ride Felicia til Byen ved Floden, men som sparker.

Fortællesekvens

Beskriv scenen og udlevér stikordene. Bed spillederassistenterne om at præsentere husets beboere. Bed dem derefter fortælle, hvad der sker, når Felicia træder indenfor. Møder hun Mutter og Fatter med det samme, eller går der lidt tid, hvor skænderiet bare høres i baggrunden? Bed spillederassistenterne beskrive Uhyret under gulvbrædderne. Spørg hvornår det begynder at angribe. Bed dem fortælle om det oversvømmede badeværelse – bliver Felicia mon fanget der? Eller i fyrkælderens? Hvad sker der så?

Scenebeskrivelse

Muddergrøften: Ved en støvet grusvej, der ligger ubefærdet hen, står en forhutlet træerønne. Den står på stolper midt i en muddergrøft, og en knirkende hængebro forbinder den med vejen. I et aflukke ved siden af står et ældgammelt øg, som måske ville kunne ride to personer til Byen Ved Floden, hvis ikke lige det var fordi det sparker.

Der er ingen der lukker op, hvis man banker på døren, men der høres stemmer indefra. En mand og en kone lader til at være midt i et skænderi. Det bølgler frem og tilbage mellem dem. Det er Mutter og Fatter – manden og konen i muddergrøften. Inde i huset er alting meget stort. En trappe med gigantiske trin fører ovenpå. Til venstre ligger et gigantisk køkken, hvor alting er dækket af linoleum. Der ligger en køkkenrulle på størrelse med et baseballbat. Til højre er der et bryggers, hvorfra en lem fører ned til den sorteste fyrkælder. Ovenpå er der et soveværelse med en balkon, hvorfra man i det fjerne kan skimte det store yeo-træ, der bærer Den Flyvende Stad i sin krone.

Der er også et oversvømmet badeværelse, som er det eneste rum i huset, hvor døren kan låses, men hvor vandet desværre stiger og stiger. Rummene i huset skifter konstant plads, og det er ikke til at finde ud uden Mutters eller Fatters hjælp. Man kan for eksempel træde lige fra balkonen og ind i fyrkælderens. Når man vender sig om for at træde ud på balkonen igen, er den blevet til badeværelset, og så videre. Jo længere tid Felicia befinder sig i huset, des mindre bliver hun.

Instruktioner til at spillede scenen

I denne scene kommer to af spillederassistenterne på en svær opgave. Det er nemlig meningen, at de under størstedelen af scenens varighed skal holde et bittert skænderi i kog, naturligvis bortset fra når Felicia taler til dem. Det kan være, det bliver nødvendigt at du giver dem en hånd. Du kan vælge at hviske forslag i øret på spillederassistenterne, eller du kan sige højt: ”Du kommer forresten lige i tanke om hvor vred det gør dig, at...”

Oversigt over ting, som Mutter og Fatter skændes om

- ◆ Opvask
- ◆ Oprydning
- ◆ Tømning af skraldespanden
- ◆ Arbejdsfordelingen i hjemmet
- ◆ Reparationen af det sprængte vandrør i badeværelset
- ◆ Fatter holder ikke hvad han lover (f.eks. at reparere et eller andet)
- ◆ Hvordan Mutter er kommet til at ligne sin mor
- ◆ Fatters tykkelse
- ◆ Sex
- ◆ Mutter er løgnagtig
- ◆ Fatter har ingen ambitioner
- ◆ Mutters utroskab

Uhyret og huset

Det er det spillederen, der styrer Uhyret Under Gulvbrædderne og husets skiftende værelser. Uhyret bliver stærkere, når Mutter og Fatter skændes, og svækkes når Felicia får dem til at lytte til hinanden. Hvordan du i øvrigt skal styre Uhyret, får du at vide af spillederassistenterne i fortællesekvensen. Huset i sig selv er også en slags biperson. Det spænder ben for sine gæster ved at skifte rummene ud på en måde, der er så farlig som mulig. For eksempel kan det være, at hoveddøren smækker i bag Felicia, og at hun prøver at løbe den ned. Så kan huset finde på at lade døren gå op, men til altanen ovenpå, så Felicia næsten falder ud over gelænderet. Der er meget langt ned, og ubehagelige klippeskær overalt. Hvis Skærv ikke er kommet med ind i huset, kan du overlade det til hendes spiller at agere uhyre.

Oversigt over husets værelser

- ◆ **Entréen** – med en nedslidt trappe, der fører op til 1. sal. Brædderne er selvfølgelig løse.
- ◆ **Køkkenet** – beklædt med linoleum og fuldt af skarpe knive.
- ◆ **Kosteskabet** – med en dør, der smækker, så der bliver bælgmørkt.
- ◆ **Stuen** – med bornholmerur der tikker ildevarslende, og gigantiske plydssofaer man ikke kan komme op af uden hjælp.
- ◆ **Fyrkælder** – med et stort pustende bæst af et fyr, der bliver levende og snapper efter folk med sine jernkæber.
- ◆ **Soveværelset** (1. sal) – med en stor, uberørt dobbeltseng.
- ◆ **Børneværelset** – et støvet værelse med to små senge.
- ◆ **Badeværelset** (1. sal) – med et sprængt vandrør. Desuden den eneste dør, der kan låses, så Uhyret ikke kan komme ind. Men så begynder vandet at stige, og man kan pludselig ikke åbne døren indefra.
- ◆ **Altanen** (1. sal) – ca. en halv meter at stå på, et halvråddent gelænder og et brat fald til den visse død på klipperne nedenfor.

Videre til næste scene

Både Mutter og Fatter kan fortælle Felicia, at Friedrich tog videre til Byen Ved Floden. Så snart Felicia har fået denne besked, kan hun drage videre, enten til fods eller til hest med Mutters og Fatters hjælp. Hvor meget Mutter og Fatter vil hjælpe, afhænger af spillederassistenterne.

Hvis Felicia gør op med Mutter og Fatter på en sådan måde, at hun er den voksne, og de bliver små, forsvinder husets ”forbandelse”, og hun er almindelig voksenstørrelse. Det hjælper ikke at bede dem om at lade være med at skændes, eller at prøve at distrahere dem.

Alle strategier, der minder om ting børn gør for at få deres forældre til at holde op med at skændes, giver bagslag, og Felicia kommer i Fatters og Mutters vold. Hun kan fx blive lagt i seng, og høre uhyret nærme sig i mørket.

6. scene: Dommen

Stikord

Sted: En stor snavset by ved en flod.

Personer: Gendarmen, advokaten, en dommer.

Elementer: En retssag hvor enten Felicia eller Skærv er anklaget. (Hvis Skærv er anklaget, er Felicia forsvarer).

Fortællesekvens

Scenen begynder med, at Felicia ankommer i Byen ved Floden. Hun har enten lånt Mutter og Fatters gamle øg af en hest, og har reddet, eller de er gået mange kilometer af den støvede landevej. I begge tilfælde er hun træt og udmattet.

Lige gyldigt hvornår på dagen Felicia er taget af sted, er det mørkt når hun kommer frem. Beskriv scenariet for spillerne inden fortællesekvensen, og glid ind i din rolle som Elverkonge. Få dem til at præsentere bipersonerne. Spørg hvem af bipersonerne Felicia og Skærv først møder, når de kommer til byen. Sig ”men børn og barnlige sjæle er jo forbudte i Byen ved Floden. Bliver Skærv og Felicia ikke arresteret?” hvis spillederassistenterne ikke selv har fanget den. Spørg hvor Felicia bliver ført hen efter arrestationen, og om hun skal for retten. Bed nornerne om at fortælle om dommeren og advokaten, og hvad udfaldet af retssagen bliver.

Scenebeskrivelse

Byen Ved Floden er en industriby, hvor der altid er tåget, og folk bliver væk fra hinanden i gaderne. Sorte skorstene leverer sod og røg til den allestedsnærværende smog, der blander sig med gusen fra floden. Folk går rundt i lange, sorte frakker med høje kraver, så man kun kan se deres kindben. De bærer sorte, høje hatte, der ligner skorstene, og alle ser ens ud. Flodpramme lægger til og fra mellem pakhuse. En ensom harmonikaspiller lader tonerne skvulpe i tågen, og den røde glød af cigarer stirrer som gale øjne i disen.

Instruktioner til at spillede scenen

Når fortællesekvensen er overstået, beskriver du Felicia og Skærv, der ankommer til Byen ved Floden. Der er kun én vej, der fører ind i byen, og den går forbi kajerne, hvor flodprammene glider ind og ud af smoggen. Der er skvulpelyde og lanterner, der lyser op i mørket. Bipersonerne møder Felicia, sådan som nornerne beskrev det i fortællesekvensen. I en af bipersonerne er det nævnt, at det er forbudt at føre børn ind i byen. Ellers skal gendarmene nok finde noget andet at hænge Felicia op på, så sandsynligvis vil Felicia blive ført i arresten eller for retten. Hvis Felicia bliver ført for retten, er det enten som forsvarer for Skærv, eller for sig selv, da det er almindelig praksis i Byen Ved Floden at man repræsenterer sig selv. Fordi Skærv er mindreårig, påfalder det Felicia, som hendes nærmeste pårørende, at forsvare hende. Beskriv hvordan dommeren sidder bag sin bænk, og anklageren sidder bag sit bord overfor Felicia og Skærv. Det er et gammeldags retslokale, med høje træpaneler og dunkel belysning. Fortæl hvordan retsbetjenten siger ”retten er sat”, og spørger dommeren, om han vil høre anklageren først.

I Byen ved Floden må man ikke være barnlig. Det vil sige, at man ikke må fjolle rundt, gå i farverigt tøj, spise slik eller rode. Man skal være alvorlig og ansvarlig. Men som i de andre scener, handler det om at holde fast i sin integritet, og ikke bøje sig for presset om at skulle opføre sig på en bestemt måde.

Hvis ikke Felicia kan knægte den stramtandede anklager og pernitne dommer, må du lade hende møde en smugler, der hjælper hende ud af kachotten. Hvis hun ligefrem bliver dømt til døden, må Elverkongen sende en af sine norner, der kan redde hende med sin magi. Det skal dog kun være som en sidste udvej, hvis hun slet ikke kan finde på noget.

Videre til næste scene

Dommeren i Byen Ved Floden ved hvor Friedrich Fander Sølvsteen er taget hen. Det er dog ikke sikkert, han vil give Felicia denne information. I så tilfælde bliver det op til dig, spillederen, at plante et spor. Hvis Felicia ryger i arresten, kan hun finde en løs sten, bag hvilken der ligger et brev fra Friedrich, hvor han skriver, at han er blevet arresteret for at feste til langt ud på natten, men at hans smuglervenner vil hjælpe ham ud af kachotten, og videre op af floden. Hvis Felicia undgår arrestation, kan det være, at en smugler hvisker: ”Psst! Jeg hører du er Felicia, og at du leder efter din far. Jeg så ham sejle op ad floden på en flodpram”. Nede ved floden er det let at få lov til at blive passager på en af de pramme, der sejler op ad floden.



7. scene: Luftspejlinger

Stikord

Ingen.

Fortællesekvens

Ingen.

Scenebeskrivelse

Elverskoven

I Elverskoven er der et stort bjerg, hvorunder Elverkongens spejlpalads ligger. Spejle reflekterer lyset ned igennem de mange sale, så man tror, man stadig er i skoven, og kilder risler hen over de gamle marmorgulve. På toppen af bjerget står et tårn af elfenben. Det er helt hvidt, og ender i et skinnende spir. Man kan se hele Môt fra det øverste værelse.

Instruktioner til at spillede scenen

Scenen i Elverskoven er speciel, fordi den ikke indledes med en fortællesekvens. Scenen i Elverskoven er scenariets klimaks, hvor nornerne har ladet sig inspirere af Felicias evne til at gøre op med sin skæbne, og ender med at ofre sig, så hun kan blive fri.

Scenen begynder med, at Felicias flodpram støder på grund og sætter sig fast i et brombærkrat, der hænger ud over floden. På magisk vis begynder snerler og mos at gro ind over prammen, der hurtigt bliver forvandlet til en bank af sand og kviste. Mandskabet tager benene på nakken, og flygter enten ind i skoven, eller prøver at svømme tilbage af floden, selvom strømmen er stærk.

Elverkongen (spillederen) og de tre norner sidder i elfenbenstårnet og betragter hende (hvis det er lykkedes Felicia at få Skærv med helt fra Den Flyvende Stad, er der en af spillederassistenterne, der har to roller i samme scene. Det burde dog ikke være en alt for stor udfordring, da Elverkongen hurtigt prøver at skille Felicia og Skærv). Klip fra Felicia og flodprammen til elfenbenstårnet, og giv de tre norner den opgave, at de skal lokke Felicia hen til dig. Hvis Skærv er med, beder du en af nornerne om at lokke hende væk fra Felicia med løfter om varm kakao og lune boller med smør og syltetøj. Når de først er blevet skilt fra hinanden, bliver hun prompte smidt i Elverkongens dybeste og mørkeste fangekælder.

Når Elverkongen møder Felicia, erklærer han sin kærlighed. Han fortæller, at han alt for længe har boet her i skoven, blandt æteriske væsener af manglende substans. Han ønsker sig en rigtig kvinde – han ønsker sig Felicia. Han har længe fulgt hende fra sit elfenbenstårn, og elsket hende på afstand. Elverkongen kommer med et tilbud. Han fortæller, at han ved hvor Friedrich Fander Sølvsteen er. Men han vil kun sige det, hvis Felicia til gengæld lover at blive hos ham for altid som hans konkubine. Han lægger ikke skjul på, at det vil betyde, at hun vil miste sin frie vilje, og med tiden glemme hvem hun er. Til gengæld lover han at elske hende for evigt (men fra nornerne ved vi, at hans løfter ikke er til at regne med).

Han vil dog bede hende om at overveje i tre dage og nætter, i løbet af hvilke hun er gæst på hans slot. Hvis Felicia siger nej til forslaget, har hun det problem, at hun er løbet tør for spor efter Friedrich. Hun udløser desuden Elverkongens vrede, hvilket resulterer i, at hun bliver smidt i fangehullet, hvor hun kan få lov at rådne op. Felicia kan også prøve med list. Der skal dog noget umådelig smart til for at snyde Elverkongens hemmelighed ud af ham, da han selv tænker på netop den måde, men det er ikke aldeles umuligt.

Nornernes offer

Jeg har forudbestemt at det er nornerne, der redder Felicia fra elverkongen. Måske er de i virkeligheden tre splinter af hende selv, som hun efterlod sidste gang hun var i Môt - de har jo stået for den gamle historie, med de gamle handlingsmønstre. I hvert fald skønner de, at det er på tide at afsløre Elverkongen. Timingen er op til spillederassistenterne. Selvom der godt må være lidt indledningsvis tøven, bør det ikke tage dem alt for lang tid at tage mod til sig. Hver af nornerne ved, at Elverkongen holder Friedrich Fander Sølvsteen fanget i en dyb brønd under Elverskoven. Dog har Elverkongen forbandet dem, så de og deres søstre dør af det, hvis de afslører hans hemmelighed.

Hvis en af nornerne afslører Elverkongens hemmelighed, dør de alle tre. Sylfe bliver til en græstue, Nøkken bliver til en plumret vandpyt og Undine bliver til en lille bæk, der forsvinder ud i havet. Men afsløringen har lige så store konsekvenser for Elverkongen. Først vil hans rige begynde at styrte i grus – Elverbjerget vil slå mægtige sprækker, store stykker klippe river sig løs og falder ned i dybe afgrunde, der åbner sig under Elverkongens fødder, og de store træer vil brase omkuld. Felicia opdager dog hurtigt, at alting passerer igennem hende. Det er spejlbilleder.

Elverkongens skurketale

Da Elverkongen ser sit rige brase omkuld rundt omkring sig, forstår han at slaget er tabt. Men inden han selv forsvinder, hvisker han ud gennem sine sammenbidte tænder, at han bare ønskede at blive et rigtigt menneske. Et hjerte og en sjæl. Var det så meget at forlange? Hvis han havde været som Felicia, kunne han selv have bestemt hvem han ville være, i stedet for at være summen af Felicias barndomserindringer. Hvilken gave at besidde: fri vilje. Hvis han havde haft det, ville han ikke have siddet i en tom lejlighed, aften efter aften, og undret sig over hvordan livet passerede forbi. Hvor uretfærdigt, mener Elverkongen. Imens Elverkongen taler, ændrer hans ansigt sig. Tilsidst ender han med at ligne en bleg, sorthåret mand. Netop som han hvisler sit sidste ord, splintrer han som et spejl, og går i tusind stykker.

8. scene: Friedrich

Stikord

Ingen.

Fortællesekvens

Ingen.

Scenebeskrivelse

Tilbage står Felicia midt på en tom slette. Hun får øje på en brønd. Da hun går over til den, ser hun sin far sidde på bunden af brønden. Han ser meget forvirret ud, men er ellers helt som hun husker. Og ja – hun husker ham, og sin barndom, nu.

Instruktioner til at spillede scenen

Det er nu op til Felicia, hvordan scenariet skal slutte. Hun kan tale med sin far (der er en rebstige ved siden af brønden, så hun kan hjælpe ham op), hun kan blive i Landet Môt eller hun kan vende hjem til virkeligheden. Hvis Skærv er med, kan scenen også indeholde et møde mellem Felicias far og hende.

Der er tre mulige slutninger for Skærv: Enten vedkender Friedrich sig hende, og hun tager med ham på hans rejser. Hvis hverken Felicia eller Friedrich tilbyder hende at følge dem, vil hun se endnu mere nusset og ensom ud end da scenariet begyndte, helt alene på den store slette. Men hvis Felicia vedkender sig Skærv, vil der ske det forunderlige, at Skærv smelter sammen med Felicia, og de vil blive til én.

Epilog (valgfri)

Og her er du så: Felicia. En voksen kvinde med alle de facetter det indebærer. Et produkt af dine egne valg. Du er ikke længere et passivt væsen, bestemt af ydre forhold. Du er et tænkende, levende, drømmende menneske, der selv bestemmer hvem du vil være. Fortiden er lagt bag dig, og nu står fremtiden for døren. Det er nu! Her! Hjertet banker og blodet suser rundt i kroppen. Du er midt i verden og midt i nuet. Græsset stikker i foden, og vinden roder i håret. Indånd dit liv. Der er tusind veje at gå, men bliv ikke forskrækket.

Du vil vælge den rigtige, for din fantasi giver dig evnen til at spå om fremtiden. Hver eneste sti er en hel fortælling, der udspiller sig bag dit øjes lukkede låg. Hvert valg er en gave, et nøglepunkt hvorfra et utal af gyldne stier udspringer. Der er ingen tvang og frygt, kun vilje, mod og tillid til at det nok skal gå, ligemeget hvad. Og når du engang bliver gammel, når du ser dig selv over skulderen, ligger hele din rejse bag dig. Summen af dine valg: Felicias fortælling.

Spillelederassistent 1

Kære du

Dette er Felicias fortælling. Ikke din. Og så alligevel, for du har lige så meget ejerskab som Felicia selv. I dette rollespil er der kun én rolle, og den er ikke din. Til gengæld er der, foruden en spilleleder, også tre spillelederassistenter, der tager sig af scenariets mange bipersoner. Du er en af de tre spillelederassistenter. Vedlagt finder du de bipersoner, som du skal spille i scenariets skiftende scener. Det er vigtigt at du nærstuderer dem på forhånd, for du vil ikke få lejlighed til at genlæse dem under scenariet, da det ville skabe uhensigtsmæssige pauser i spillet.

Når du læser dine roller, er der muligvis en del, der ikke rigtig giver mening. Men rust dig med tålmodighed, for i den store sammenhæng skal brikkerne nok falde på plads. Din spilleleder vil forklare dig scenariets form såvel som den kontekst, som rollerne hører hjemme i. Det vigtigste på nuværende tidspunkt er at vide, at du spiller to forskellige bipersoner, der lever i en eventyrverden kaldet Landet Môt. Kvinden Felicia, som scenariet handler om, er fra virkelighedens verden, og møder på sin færd gennem eventyrverdenen dine bipersoner.

Du spiller to roller i Felicias fortælling. Den første er nornen Sylfe. Hun er en af de tre sandsigersker, der spår om Felicia. Det er Sylfes opgave at sørge for, at din anden biperson optræder i historien. Den anden rolle er gadebarnet Skærv. Hun er Felicias hjælper og støtte, der holder øje med Felicias ryg, når alle andre svigter. I løbet af fortællingen kommer du til at springe mellem de to roller.

Efter du har læst dine roller igennem, vil jeg bede dig om at lægge dem lidt væk. Vent et par dage, og læs dem så igen et par timer inden du skal spille scenariet. Det burde herefter være tydeligt, hvilke dele du har svært ved at huske, og hvad der sidder fast. Skriv dine egne stikord, eventuelt med udgangspunkt i de noter, jeg har sammenfattet rollerne med. Find eventuelt på en vane, der kendetegner hver karakter og gør det let at skelne dem fra hinanden. Måske har karakteren en nervøs trækning ved øjet, eller hopper hele tiden med benet?

Vælg evt. et par rekvisitter, fx et sjal og en kasket, der gør det let at markere dine rolleskift.

Hold dine noter på et enkelt papir. Gør det kort og overskueligt, så du ved et enkelt øjekast kan orientere dig i løbet af spillet.

Hvad handler det her om? Jeg kan sige så meget, som at det drejer sig om barndom og barndomstraumer. I første scene vil Felicia møde en mand, som kalder sig fortællelemesteren. Hvis du vælger at fortolke ham som en psykolog, er du godt på vej. Hele historien er spækket med symboler af den slags. Hvor meget dette lag kommer frem, er i høj grad op til hvor mange hentydninger, du vælger at komme med gennem dine roller.

Elverskoven

Spådommenes stemme

Sylfe er den yngste af nornerne, men hun husker hverken sin barndom eller ungdom. Måske har hun altid eksisteret, eller måske blev hun født ud af barken på en eg, med den vakre ungpigeskikkelse, hun nu bærer. Der vokser blomster og mos på hendes hud, og hendes øjne er rosarøde som en solopgang. I stedet for hår har hun et tykt tjørnekrat på hovedet. Hun er meget smuk. Sylfe er, og har altid været, i Elverkongens tjeneste. Han har trælbundet hende med sine løfter om evig kærlighed, ligesom hendes søstre, Nøkke og Undine.

Selvom Sylfe elsker Elverkongen, hader hun ham også. Hun hader ham, fordi han ikke har indfriet et eneste af sine løfter til hende. Han behandler hende som et tankeløst barn og taler ned til hende, fordi hun er ung. Samtidig er Sylfe også bange for ham. Hun har set hvad hans vrede kan gøre. Den kan styrte bjerge i grus. Men når han endelig, endelig retter sit smukke blik mod Sylfe, banker hjertet hurtigere i brystet, og hun kan mærke, hvordan safterne stiger hende til hovedet. Det er en ung piges forelskelse, der kildrer som sommerfugle i maven.

Fra det øjeblik menneskekvinden Felicia trådte ind i Landet Môt, har Elverkongen været som besat. Han insisterer på at følge hvert eneste af hendes skridt, og han har kaldt de tre norne søstre sammen, for at de med deres spådomskunst skal fortælle ham om hendes næste skridt. Det gør de med stor pligttopfyldenhed, selvom de ved, at det sikkert ender galt. At være sandsigerske betyder ikke, at man kan forudse alt. Fremtiden er ikke en brostensbelagt landevej – den er snarere et morads af mudrede stier, der går på kryds og tværs af en vild skov. Det er umuligt at sige, hvilke veje Felicia vil vælge at træde. Alt hvad nornerne kan, er at komme med antydninger om, hvilke veje hun kan vælge imellem, og nogle gange vil de endda tage helt fejl.

Sylfe har ondt af Felicia, for hun ved, at på den ene eller anden måde skal hun nok komme til Elverkongens slot og blive fange dér – ligesom Sylfe og hendes søstre. Sylfe gemmer på en hemmelighed: Sandheden om Elverkongen. Hans største hemmelighed er, at han slet ikke er virkelig. Han er en magisk spejling af en mand, som han holder fanget i en brønd. Den mand er Friedrich Fander Sølvsteen, og han er Felicias far. Når denne hemmelighed bliver afsløret, vil Elverkongens trolddom falde fra hinanden. Han har kastet en forbandelse på Sylfe, der gør, at hvis hun fortæller Felicia hemmeligheden, dør hun og hendes søstre.

I scenariets næstsidste scene redder Sylfe og hendes søstre Felicia fra Elverkongen ved at ofre deres liv.

Selvom du som spillederassistent ved dette allerede nu, kommer Sylfe og hendes søstre først frem til beslutningen i løbet af scenen.

Stikord: Yngst, forelsket, ønsker at blive fri, kender Elverkongens hemmelighed.

Den Flyvende Stad

Hvad rendestenen fødte

Den Flyvende Stad er det mest forunderlige, frydefulde, drabelige og tragiske sted i hele verden. Den ligger i en rede af yeo-træets grene. På oversiden er den skinnede hvid og smuk, men på undersiden er den sort og beskidt.

I en verden af evig skygge, hvor neonskiltene blinker rødt, og selv små børn går med kniv, kom Skærv til verden i rendestenen, da Luderdronningen troede hun skulle skide. Sammen med alt det lort, der var kommet ind af den ene ende, sprøjtede hun Skærv ud af den anden.

Luderdronningen skovlede hende op i sine benede hænder og kiggede vrantent på hende, før hun udstødte et syrligt ”hm” og tændte en smøg. Skærv endte næsten i skraldespanden sammen med sine mange søskende. Men så kom Luderdronningen i tanke om, hvem der var hendes far, og hun var ikke sen til at genkende en god mulighed, når hun så den. Selveste Friedrich Fander Sølvsteen, en fin herre der var kommet til byen for ni måneder siden, hele vejen fra en anden verden, sagde man. Vigtigst af alt, så var han fra Ovenpå. Ikke kun lige over, fra Mellemlaget, men fra helt deroppe, hvor husene bar spir af porcelæn, og hvor de gyldne porte altid stod på vid gab for de fine mennesker. Luderdronningen skar tænder om natten, når hun drømte om Ovenpå, så meget ønskede hun sig derop. Måske kunne det lille skravl blive hendes billet.

Men ingen havde set Friedrich Fander Sølvsteen længe, endsige hans ægte datter Felicia. Mens Luderdronningen ventede på, at Friedrich skulle komme tilbage, stænkede nikotinen hendes hvide tænder gule, og Skærv blev større og større.

Det første ord pigen sagde, da hun rakte sin beskidte næve frem, var Skærv, og derfor blev det hendes navn, for Luderdronningen gad ikke finde på noget selv. Skærv voksede og blev det mest usle og beskidte barn, man nogensinde har set.

Skærv var omsluttet af en stærk magi. Jo mere uselt man behandlede hende, des mere ynkelig blev hun. Hvis man skældte hende ud, drev snottet fra næsten i grønne klumper. Gav man hende en ørefigen, svulmede hendes ansigt op med gule og blå mærker. Hvis man lagde hende over knæet, tissede og sked hun i bukserne. Men hvad Luderdronningen aldrig fandt ud af var, at talte man til Skærv med trøstende ord, tørrede pusset i øjenkrogene straks, og som ved et mirakel syntes hun pludselig renere. Hvis nogen havde turdet at give hende et lille kram, ville hun uden tvivl forvandle sig til et smukt barn. Men det var der ingen der gjorde. Årene gik, og nu har Skærv løbet rundt i gaderne de sidste tolv år, og hun har lært at overleve.

Selv ikke Børnelokkeren har fået has på hende, selvom han har gjort hvad han kunne. Friedrich Fander Sølvsteen er aldrig vendt tilbage, og sandt at sige har Luderdronningen opgivet ham. Hun sidder på sin tønde i Underverdenens mest fordægtige spillebule og skråler sjofle sange fra under sin røde paryk. Drømmen om Ovenpå har hun druknet i finsprit.

Skærv har til gengæld aldrig glemt Friedrich Fander Sølvsteen. Hun har ledt efter ham siden hun blev gammel nok til at sige hans navn, og hun har købt billetter til Skrumlebussen, for de siger blandt gadedrengene oppe fra Mellemlaget, at han sidst er blevet set stige af ved Huset i Muddergrøften. Men man må kun køre med Skrumlebussen, hvis man er i selskab med en voksen.

Nu har Skærv hørt, at Felicia er kommet tilbage. Felicia, som havde sin fars kærlighed. Felicia i plisseret nederdel og rene hvide knæstrømper. Rygtet gik, at hun og Friedrich oprindelig var fra en anden verden, og at Friedrich var opdagelsesrejsende i landet Môt, hvortil Den Flyvende Stad er indgangsportalen. For tolv år siden skiltes deres veje, og Felicia vendte tilbage til sin egen verden, mens Friedrich drog længere ind i Môt. Men nu er Felicia her igen, og Skærv har besluttet, at hendes eneste chance er at få fat i sin søster, og overbevise hende om, at de må hjælpes ad med at finde deres far.

Stikord: Luderdronningens datter, Felicias halvsøster, leder efter deres far, har billetter til Skrumlebussen.



Spillelederassistent 2

Kære du

Dette er Felicias fortælling, for den handler om hende. Men det er også din, for du er med til at fortælle den, selvom du ikke er hovedpersonen. I dette scenarie er der kun en rolle. Til gengæld er der, foruden en spilleleder, også tre spillelederassistenter, der tager sig af scenariets mange bipersoner. Du er en af de tre spillelederassistenter.

Vedlagt finder du de bipersoner, som du skal spille i scenariets skiftende scener. Der er temmelig meget læsemateriale, og det er vigtigt at du nærstuderer det på forhånd, for du vil ikke få lejlighed for at genlæse det under scenariet, da det ville skabe u hensigtsmæssige pauser i spillet.

Når du læser dine roller, er der muligvis en hel del, der ikke rigtig giver mening. Men rust dig med tålmodighed, for i den store sammenhæng skal brikkerne nok falde på plads. Din spilleleder vil forklare dig scenariets form såvel som den kontekst, som rollerne hører hjemme i.

Det vigtigste på nuværende tidspunkt er at vide, at du spiller en række bipersoner, der lever i en eventyrverden kaldet Landet Môt. Kvinden Felicia, som scenariet handler om, er fra virkelighedens verden, og møder på sin færd gennem eventyrverdenen dine bipersoner.

Du spiller mange forskellige roller i denne fortælling. Du er først og fremmest nornen Nøkke, der fortæller tågede historier om Felicias fremtid. Det er Nøkkes opgave at sørge for, at alle dine andre bipersoner kommer med i Felicias fortælling.

Du er også Borgmesteren i Den Flyvende Stad, og du er Børnelokkeren fra Underverdenen. Sidenhen er du den onde Billetkontrollør, og den kuede Fatter i Muddergrøften. Så er du gendarm og dommer i Byen Ved Floden, og endelig er du Felicias forlængst fortabte far, Friedrich Fander Sølvsteen. Efter du har læst dine roller igennem, vil jeg bede dig om at lægge dem lidt væk. Vent et par dage, og læs dem så igen et par timer inden du skal spille scenariet. Det burde herefter være tydeligt, hvilke dele du har svært ved at huske, og hvad der sidder fast.

Skriv dine egne stikord, eventuelt med udgangspunkt i de noter, jeg har sammenfattet rollerne medi. Find eventuelt på en vane, der kendetegner hver karakter, og gør det let at skelne dem fra hinanden. Måske har karakteren en nervøs trækning ved øjet, eller hopper hele tiden med benet? Vælg evt. et par rekvisitter, fx et sjal eller et fint tørklæde, der gør det let at markere dine rolleskift. Hold dine noter på et enkelt papir. Gør det kort og overskueligt, så du ved et enkelt øjekast kan orientere dig i løbet af spillet.

Hvad handler det her om? Jeg kan sige så meget, som at det drejer sig om barndom og barndomstraumer. I første scene vil Felicia møde en mand, som kalder sig fortællemeisteren. Hvis du vælger at fortolke ham som en psykolog, er du godt på vej. Hele historien er spækket med symboler af den slags. Hvor meget dette lag kommer frem, er i høj grad op til hvor mange hentydninger, du vælger at komme med gennem dine roller.

Elverskoven

Hvad Nøkken fortalte

Nøkken opstod rettere end at blive født. Et sted i en mose, hvor blåhvide tåger dampede i tusmørket, flimrede hun et par gange, og begyndte derefter at eksistere. Men det må være mange, mange år siden. I hvert fald er hun gammel og knortet nu. Hun har tabt alle sine tænder, og når hun smasker med læberne, lyder det som svuppet af støvletramp i mudder. Øjnene er hvide, og glimter som marmorkugler i sprækkerne mellem den sprukne, barkagtige hud. Der gror mos på hendes hals og nakke, og på hovedet knejser et dunhammerskjul, hvor et par fugle engang slog sig ned og byggede bo. Nu er der kun de blåspættede skaller tilbage i den tomme rede.

Siden Elverkongen kom her til skoven, har han trælbundet Nøkken og hendes to småsøstre, de andre norner, Sylfe og Undine. Han har forlokket dem alle tre til at elske ham håbløst, skønt Nøkken udmærket ved, han er alt for ung til hende. Nu er de slavebundet, og må gøre hvad end Elverkongen beder af dem. Nøkken ved, at Elverkongen er umådeligt yngre end hende, og tanken om, at han nogensinde skulle elske en gammel tudse som hende, er egentlig håbløs. Alligevel vækker han hendes kærlighed. Hver gang han tager hendes knortede hånd i sin, vækker han hendes kærlighed. Hvis blot hun kunne dele sin alderdom med ham, ville hun aldrig ønske sig andet. Hvorfor er det så urimeligt, at en gammel kone kan ønske sig én, der er ung og smuk? Desuden har han hvisket hende løgne om en Ungdommens Kilde, som kun han kender vejen til. Nøkken ved da godt han bedrager hende, men det er nu engang så kønne løgne han fortæller.

Hvorvidt han overhovedet fortjener hendes kærlighed, er en anden sag. Hun ved jo at han er ond, grusom og manipulerende. Af og til modsætter hun sig hans ungdommelige utålmodighed, men lige så snart han truer hende med sin vrede, makker hun ret. Elverkongens vrede skal man ikke spøge med. Hun har set det med de af skovens ånder, som har pirret ham for meget. Ikke et kønt syn. Fra det øjeblik menneskekvinde Felicia trådte ind i Landet Môt, har Elverkongens interesse været vakt. Nøkken har gennemskuet ham: Felicia er endnu en udfordring, en erobring han vil føje til samlingen. Men hun har intet andet valg end at hjælpe ham, og Nøkken siger til sig selv, at hun kan være ligeglad. Hun er gammel og tvær, og Felicia må bruge hovedet lidt bedre, hvis hun vil undgå skæbnen.

Elverkongen har kaldt Nøkken og hendes to søstre sammen, for at de skal spå om hvert eneste skridt, Felicia tager på sin rejse. Men fremtiden er svær at spå om. Den fortaber sig i mosens tåger, og det er svært præcist at sige, hvilke valg Felicia vil træffe. Alt hvad Nøkken kan gøre er at gætte, ud fra de spejlinger og glimt som hun og hendes søstre kan skimte i mosens mudrede vande.

Elverkongen har en hemmelighed, der er så dyb, at han har kastet en forbandelse på Nøkken. Hvis hun nogensinde skulle afsløre Elverkongens hemmelighed, vil hun og hendes søstre falde døde om på stedet. Hemmeligheden er, at Elverkongen ikke er virkelig. Han er et spejlbillede af en mand, der sidder fanget i en dyb brønd under Elverskoven. Den mand hedder Friedrich Fander Sølvsteen, og er Felicias far. Når denne hemmelighed bliver afsløret, vil Elverkongens trolddom falde fra hinanden. I scenariets næstsidste scene redder Nøkken og hendes søstre Felicia fra Elverkongen ved at ofre deres liv. Selvom du som spillederassistent ved dette allerede nu, kommer Nøkken og hendes søstre først frem til beslutningen i løbet af scenen.

Stikord: Ældst, håbløs kærlighed, ønsker at blive fri, kender Elverkongens hemmelighed.

Den Flyvende Stad

Den forunderligste by i verden

Borgmester Nîm sidder i sit smukke, hvide porcelænstårn og regerer over den Flyvende Stad. Det er en opgave, der vejer lige så tungt på hans runde skuldre som den mægtige, gyldne borgmesterkæde, som han bærer ved enhver lejlighed.

Den Flyvende Stad kan ikke flyve, men til gengæld ligger den i kronen på et kæmpemæssigt yeo-træ, hvor Oververdenens smukke porcelænspaladser er så tæt på solen, at folk går rundt og misser med øjnene. At tænke sig, oprindeligt kom Borgmesteren fra Mellemlaget; en verden af brosten og arbejderklasse, med dets brølende kronhjørt og skrydende håndværkerdreng.

Selv var han søn af en bager, og hans borgmesterfrue, den elegante og dannede Madame Magda, var blot en vaskekone. Men med sine fagforeningsforbindelser og spidse albuer lykkedes det Ingolf Nîm at arbejde sig opad, opad mod lyset og Oververdenens rigdom. Nu er han navet i det hjul, der udgør samfundets elite, og dikterer, sammen med sin frue, hvert et modelune.

Men det er hårdt arbejde at beholde sin bestilling, og Borgmester Nîm fornemmer, at overklassen er ved at blive rastløse. Igen. Det er på tide at tilbyde dem noget spektakulært. Som for eksempel en koncert. Aldrig vil Borgmesteren glemme, da Friedrich Fander Sølvsteen gæstede Den Flyvende Stad. Det er vel mere eller mindre et dusin år siden efterhånden, at den mystiske fremmede fra en anden verden skred ind i audienshallen med sin lille pige, Felicia.

Borgmesteren var vist ret skeptisk, indtil Felicia satte en konkyllie for munden og begyndte at spille. Hele hallen var tryllebundet, og Borgmester Nîm vidste straks, at hans embede var sikret de næste ti år. Han og Madame Magda organiserede en hel række koncerter, og skønt Overklassens forventninger voksede for hver koncert, var det lykkedes borgmesterparret at få pigen til at dygtiggøre sig i en sådan grad, at den ene koncert overgik den anden.

Men pludselig en dag var Friedrich Fander Sølvsteen og lille Felicia borte. Mage til utaknemmelighed havde borgmesteren aldrig kendt! Hvor pinagtigt havde det dog ikke været med alle de billetter, der skulle gå retur. Og Løvsalen, stadens fornemmeste koncerthall, var blevet bestilt og pyntet op for en formue. For slet ikke at tale om depositummet – hvilket uhørt depositum! I årevis måtte Nîm og Madame Magda gå rundt med bukkede nakker og undskyldende miner, hver gang de satte en fod uden for deres porcelænspalads. Kun med heldet på sin side og (selvfølgelig) hans naturlige tæft for politik var det lykkedes Borgmesteren at blive genvalgt det kommende valgår. Felicia skylder dem. Den dag hun igen sætter fod i Den Flyvende Stad, skal Borgmester Nîm nok sørge for at inkassere hvad der er hans.

Stikord: Ambitiøs, har kendt Friedrich Fander Sølvsteen, synes Felicia skylder en koncert.

Det møre barnesul

I en mørk gyde lurer rovdynet. Hans gule tænder er slebet spidse, og en kløftet tunge spiller i mellemrummet: Ind, ud, ind, ud farer den, og smager hver gang på det gamle blod, der som et fordærvet mælkeskæg danner skorper på hans overlæbe.

Rovdyret er iført en olieret regnfrakke. Han fedter den ind i lædervoks hver morgen inden han begiver sig af sted, nyder tanken om at hans ofre genkender ham på den harske, dyriske stank, og bliver bange uden at vide hvorfor. Resten af deres liv vil lugten af olieskind minde dem om ham, og de vil leve i frygt.

Det er denne viden, snarere end den fysiske tilfredsstillelse, der driver ham. At hans usle, dejagtige krop, der samler sig i deller under frakkens foer, og det uanselige, lyserøde lem, kan blive ophøjet til en sådan status at selv granvoksne mennesker, der ikke har set ham siden de var børn, ruller sig sammen i fosterstilling af skræk, når de tænker på ham.

Men så var der hende, der slap væk. I tolv år har hun naget ham som en kold vind, der trækker i nakken. Det begyndte ellers så godt. På en helt almindelig hverdagsaften var han slendret ind på et værtshus i Underverdenen. Underverdenen var hans foretrukne jagtområde, for her var folk for fattige til at låse deres børn inde efter mørkets frembrud, og de magtede ikke at tage til genmæle, når de små poder vendte hjem voldtagne og forslåede. Men nu og da faldt et nydeligt, lille renvasket pus ned mellem sprækkerne fra oververdenen, og så var det som et festmåltid for Børnelokkeren.

På denne aften kom et kvindemenneske anstigende med en sådan lækkerbiskens. Barnet var på forhånd skræmt til tårer, da Børnelokkeren overtog hende for bare 2 gyldne rigsdalere. Han anrettede hende i en af ludernes senge og hentede sin dyreste steakkniv frem fra jakkens gemmer. Men da han slog tæppet til side, lå der den smukkeste, lyserøde konkylie mellem det lille barns lår, og han blev så fortryllet, at han standsede i sit forehavende. Som ved magi satte pigen konkylie til læberne, og en vidunderlig melodi strømmede ud. Børnelokkeren brast i tårer, og faldt på knæ foran den lille, mens hele verden stod stille. Der var noget kaldende og utålmodigt over melodien, men han tænkte først over hvad dette betød, da en høj mand med sort, vandkæmmet hår kom styrtende ind og skubbede ham brutalt til side.

Manden greb den lille pige og knugede hende ind til sig. Musikken stoppede, og Børnelokkeren kom til sig selv. Han genkendte straks den høje mand som en rasende forælder, og han greb hurtigt sin regnfrakke, og skubbede sit flæskede korpus ud af bagdøren inden forælderen nåede at reagere. Den lille pige, der slap væk, hed Felicia. Hun blev siden hen en stor stjerne i Oververdenen, hvor hun truttede i konkylie for alle og enhver, der bare kunne betale penge nok. Børnelokkeren var rasende jaloux, for han følte, at de to havde haft noget sammen, og nu bedrog hun ham som en billig hore.

Han drømmer stadig om at hente hende tilbage og gøre hende til sin, sådan som det altid var meningen. Så kan hun spille på sin konkylie for ham alene.

Stikord: Ækel, brutal, besidderisk, vil have Felicias konkylie.

Skrumlebussen

Billetkontrollørens tyranni

Lange Jan var en særdeles grim knægt da han var lille, og i dag er han en særdeles grim mand. Hans ansigt er dækket af arvæv fra de bumser, der engang spredte sig fra ansigt til kraveben, og fortænderne, der i det mindste var hvide engang, er nu brune i kanten og fulde af karies, fordi han aldrig har gjort som hans mor sagde og børstet dem. Selvom han er skudt i vejret som en anden bønnestage, er skuldrene stadig lige så smalle som da han var ti, og derfor ser alt det andet for stort ud: Hans enorme adamsæble, der buler frem som en svulst, hans kæmpemæssige hænder og fødder.

Det var ikke sjovt at være knægt. De andre drenge smed sten og tæskede ham med kæppe, og pigerne vrængede på næsen over det gulbrune morads i ansigtet. Engang da drengemanden havde forfulgt lille Jan helt op til Oververdenen, trængte de ham op i en krog og stod i en bræmme omkring ham og kaldte ham øgenavne. Pludselig dukkede en pige op i kanten af drengene. Hun var i lægget nederdel, renskuret og velfriseret, med en lille, sort violinkasse i venstre hånd.

”Lad ham være”, råbte pigen. Drengemanden vendte sig mod hende som én stor, syvhovedet drage. Pigen trådte et par skridt baglæns, men blev ved med at stirre dem stift ind i øjnene. ”Hvem er du?” spurgte drengemandens leder. Pigen hørte vist ikke det truende i hans stemme. ”Felicia”, sagde hun.

”Hvad pokker”, sagde lederen. ”Du er sgu hende det fisefor nemme vidunderbarn, der spiller på fløjte for de rige”. Men lille Jan var holdt op med at høre efter, for nu vidste han, hvordan han kunne aflede drengemandens opmærksomhed fra sig selv. I lommen havde han en flad sten. Han var god til at kaste, og stenen ramte Felicia i panden, lige over hendes højre øje. Felicia gispede, og der kom blod på hendes fine, hvide krave. ”Lille luder”, hvislede Jan, og drengemanden trådte tilbage, og skabte en sti mellem de to. ”Smatso. Lede fisse.” Felicia kiggede på den blodige krave, og på Jan. Hun så ikke bange ud, men det skulle han nok ændre på. I to skridt var Jan henne ved Felicia, og en bevægelse fra at knække hendes alt for hvide tænder.

Men i samme nu greb en stærk næve ham i trøjen. ”Hvad foregår der her?” sagde en høj stemme. Da lille Jan kiggede op, så han ind i selveste borgmesterens blankpudsede ansigt. ”Dit lille kryb. Ved du ikke hvem det er, du har gjort fortræd?”

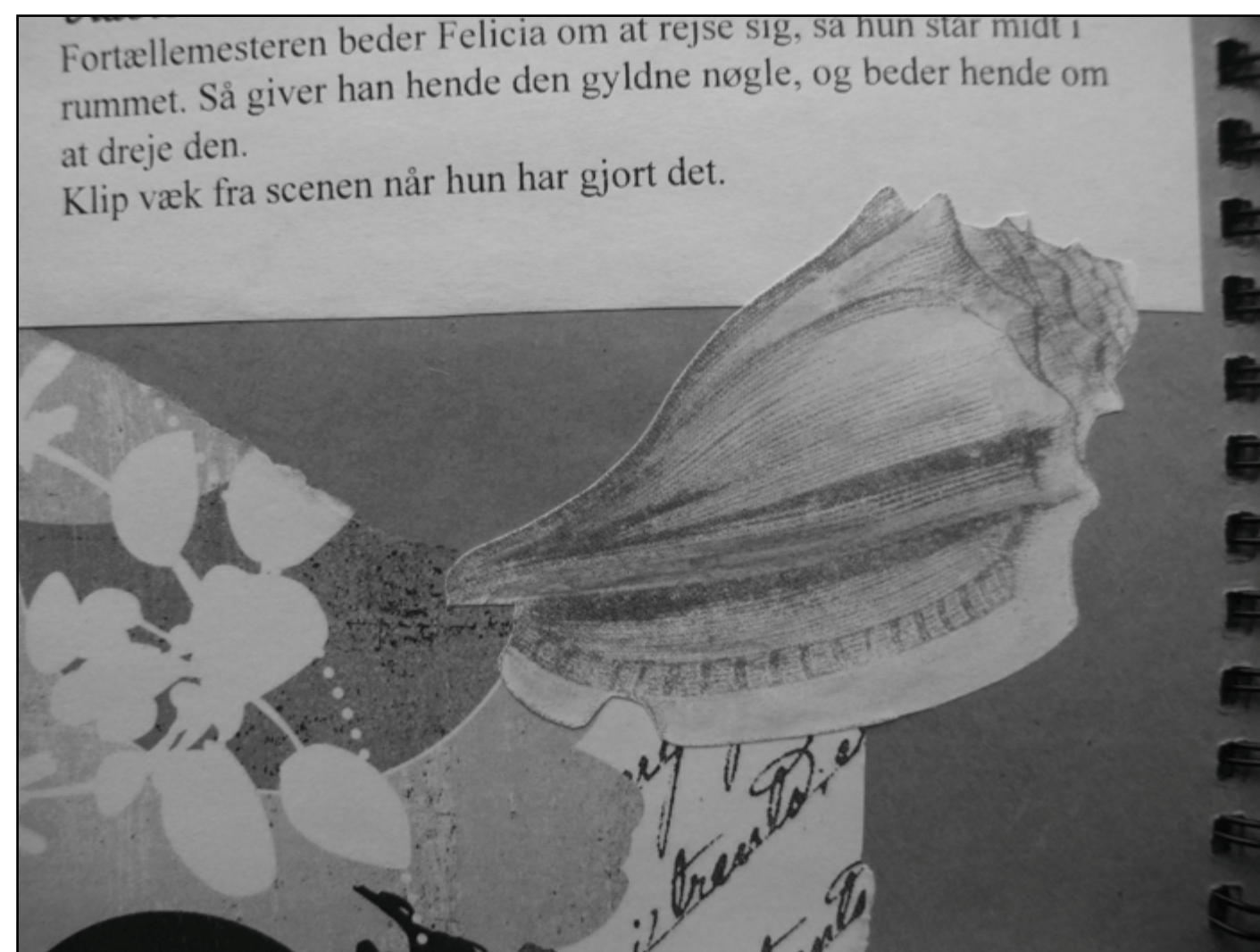
Lille Jan fik prygl af selveste borgmesteren af Den Flyvende Stad. For at gøre ydmygelsen total, skete det foran drengemanden, og bagefter blev han afleveret hos sine forældre, der bankede de i forvejen blå drengeskanker, indtil de var purpurfarvede.

Men lille Jan vidste, at han ville få sin hævn. Næste dag, da Felicia var på vej til sin spillelærer, ventede han bag hjørnet og gav hende bank. Og næste dag, og næste dag igen, indtil hun kendte smerten og ydmygelsen lige så godt som han.

Men det er alltsammen længe siden nu. For Lange Jan er konge over sit eget domæne. Det vil sige, egentlig er han bare billetkontrollør. Han er ansat på den eneste rute mellem Den Flyvende Stad og Byen ved Floden, og arbejder i den eneste bus på ruten. Det er Lange Jans opgave at klippe billetterne, og det gør han med en indædt insisteren, der ligner chikane.

Han bestemmer hvem der når frem, og hvem der ikke gør. Lange Jan hader enhver, der er anderledes. De kunder, der er pæne og nydelige i tøjet, skal nok nå frem. Men de andre... De fattige, de gamle, de unge eller de, som bare ikke er helt til at placere, skal være glade, hvis de kommer længere end halvvejs. Han udser sig et offer, og stemmer resten af bussens passagerer imod vedkommende. Lister hånden op mellem benene på pigerne, og tvinger mændene til at spise en klat spyt. For i Skrumlebussen har Lange Jan magten, og magten skal bruges til at få dem allesammen ned med nakken.

Stikord: Kikset, efterfølger, hævnerrig, vil have Felicia ned med nakken.



Muddergrøften

Ham som Mudderkonen slog sig til tåls med

Dengang Mutter var ung, var hun slank som en sylfide og med langt, lyst hår, der let blev uglet. Og Fatter var noget så forelsket. Ligesom alle de andre fyre, der sloges om hendes gunst. Da hun valgte ham, kom alle klichéer til live: Det var som at gå på skyer, og verden blev tændt og brændt som et bål af farver. Han følte sig værdig, følte sig flot som ingen anden, fordi den smukke pige på hans arm var hans hustru, og han var hendes mand. Og hun lo af hans små vittigheder, og så på ham med bedårende øjne, når han sagde noget klogt.

Men det holdt op. I begyndelsen var det småting – hun havde for eksempel mindre lyst til sex, men undskyldte sig med at hun havde blærebetændelse, eller det var den tid på måneden. Han ville jo ikke presse hende, for de skulle da begge to have lyst. Så begyndte hun at brokke sig over de snavsede sokker på gulvet. Det var jo så trivielt, sagde han til hende. Hvorfor skændes over noget så småt? Havde han så tænkt sig, at hun skulle samle dem op? spurgte hun. Næh, sagde han. Det havde han da ikke. Han smed skam også sine sokker på gulvet, da han var ungkarl, og da fik de bare lov at ligge. Men det svineri ville Mutter altså ikke leve med, der blev nødt til at være en hvis standard.

Det var umuligt for dem at komme til enighed, og sokkediskussionen voksede og blev et tilbagevendende element i deres hverdag. Diskussionerne eskalerede og blev til skænderier, da han mistede sit arbejde. Han var egentlig godt tilfreds med at gå hjemme og hygge sig med nogle hobbyprojekter, men Mutter blev ved med at stikle til ham. Samtalen over aftensmaden blev skinger. Hvad med deres drømme? Skulle de blive boende i denne her faldefærdige rønne resten af deres liv? Fatter påstod, at han ikke vidste, hvad hun talte om. Men samtidig blev han helt hed om ørerne, for faktisk var her jo ikke så pænt, og hans engang så fyrrige hingst var blevet til et gammelt øg, der kunne bestikkes med gulerødder. Han kunne se skuffelsen i Mutters smukke, blå øjne. Fra det øjeblik gik det op for ham, at han aldrig nogensinde ville kunne leve op til hendes idealer, og siden søgte han ikke en eneste ansættelse. Det var lettere på den måde, tænkte han.

En dag stod en opdagelsesrejsende ved navn Friedrich Fander Sølvsteen af i Muddergrøften, og spurgte, om han måtte overnatte hos Mutter og Fatter. Inden Fatter overhovedet kunne få et ord indført, havde Mutter svaret ja, med den samme melodiske, bløde stemme, hun engang havde brugt over for Fatter. Han anede uråd, men man bliver jo nødt til at stole på sin kone, tænkte han, og Friedrich tog jo også videre til Byen Ved Floden tidligt næste morgen.

Men skaden var sket, skulle det vise sig. Midt i et skænderi indrømmede Mutter, at hun havde gjort Fatter til hanrej den nat. Hun havde listet sig ind under dynen til Friedrich Fander Sølvsteen, og der havde hun ladet ham gøre alt det ved sig, som Fatter måtte undvære i årevis på grund af blærebetændelsen. Fatter var rasende, men på en sær måde var han også tilfreds. Nu havde hun tilsølet sig selv. Den smukke, unge hustru var blevet til en gammel ko, der ikke fortjente bedre, når hun alligevel horede rundt. Ja, det var faktisk ham, der var for god til hende, og ikke omvendt. Han bar over med hendes løsagtige opførsel og fandt sig i hendes brokkeri dag ud og dag ind.

Gradvist som årene går, er skænderierne blevet længere og voldsommere, indtil der ikke er andet. De skændes fra de vågner, og til de falder om af ophidselse og træthed. Det er små latterlige ting, de skændes om, men Fatter får dem altid drejet, så de handler om Mutters utroskab og manglende taknemmelighed. Han er ekspert i at skyde skylden fra sig. Men dybt inde i ham, et sted han aldrig ser, kender han sandheden: At han er doven og lad, og at frygten for at fejle forhindrer ham i at handle.

Første gang Fatter skimtede uhyret, var det kun en flygtig skygge under gulvbrædderne. Så blev det til en fedtet tjære, der klæbede til fødderne. Langsomt som Mutter og han fodrede bæstet med det ene skænderi efter det andet, voksede det sig stort og livskraftigt, og blev til en mægtig sort skikkelse, der tårnede sig op over dem begge.

Uhyret lader til at bo i husets gulve og vægge, hvor det for det meste suger næring og forholder sig passivt. Somme tider sender det sine sorte fangarme frem. Fatter har en vag erindring om, at her engang var nogle børn, og at uhyret måske har fortæret dem. Men nej, det kan ikke passe – det er for ond en tanke, så det må være noget, han forestiller sig.

Stikord: Doven og uambitiøs, mangler tro på sig selv, frygter at børnene er blevet spist af uhyret. Ved at Friedrich tog til Byen ved Floden.

Byen ved Floden

Vi kan ikke have den slags her

Betjent Boris har blanke knapper i rækker ned af uniformen, som han bærer stolt på sin fremskudte bug som æresdekorationer. Øjnene, der er rødspængte af røg og sod, skeler efter de sorte skikkelser. De forsvinder ind i smoggen med travle hæle, der klikker højt mod våde brosten. Hvis han ser deres hvide hænder, der rækker smuglergods ud over kajens bolværk, viser han det ikke. Måske tager han imod bestikkelse, eller måske ønsker han ikke at dreje af fra sin rute, der er præcis den samme hver dag.

Kun hvis noget eller nogen usædvanlig krydser hans vej, standser han op, rømmer sig og lyder truende. Han er en ganske imponerende mand. Hans cykelstyrsskæg er så olieret, at det skyer vand. Små perler af perspiration samler sig på skæghårene, der kolerisk peger imod hans ører. Hans følgesvend er halvandet hoved mindre end ham, væver og med altid smalle øjne. Betjent Bidelius er måske nok hjernen i foretagendet, men uden Boris' staute knippel ville de aldrig nå deres arrestkvotient.

Stikord: Stor, imponerende, vil arrestere så mange som muligt.

Thi kendes for uret

Advokat Holm er en pertentlig mand. Hans hænder er velplejede, neglene kortklippede, og skægget bliver trimmet hver morgen og aften efter en lineal. Hans skjorter er altid nystrøgne, og om dagen har han en fnugrulle parat i sin attachemappe, hvis nu et støvkorn skulle ende på hans jakkes nålestribe skulder. Om natten drømmer advokat Erik Holm at han er dommer i en retssal i en fjern og mørk by, der kaldes Byen ved Floden. Han ved det ikke kan være virkelighed, for han befinder sig bag bænken, med en tung hammer og en hvidpudret paryk. I virkeligheden er han jo advokat, og ikke af den type, der tager sager i retten.

Hans gebet er juridisk vejledning, og de sager han håndterer, bringer ham sjældent ud af sit kontor. Advokat Holm har spekuleret meget over, hvad drømmene mon skal betyde. Efterhånden er han nået til den konklusion, at de er en måde hvorpå han bearbejder sin stigende irritation. Erik Holm synes nemlig ikke verden er som den burde. Der er alt for mange småting, der bare får lov at sejle. For eksempel nu hans sekretær. Felicia er uddannet inden for regnskab og kontor, men alligevel kan hun finde på at bytte rundt på tallene i Excel-arket. Ofte glemmer hun at tage besked, når en klient ringer for at få fat på ham. Hun løber med en halv vind, og han mistænker hende for at have sygemeldt sig, selvom hun var rask.

Det er altsammen småting og forglemmelser, og selvom han påpeger det for Felicia, mener han ikke, han kan tillade sig at blive rigtig sur. Hun er jo også en god pige, og langt mere kompetent end hans forrige sekretær. På den anden side synes han, hun kunne trænge til en lille lærestreg. Men det er vel ikke hans plads som arbejdsgiver at opdrage sine ansatte.

Det forholder sig anderledes i Byen ved Floden. Her er der aldrig nogen, der begår noget rigtig kriminelt. Alligevel er der en lind strøm af folk, der bliver ført for Erik Holms domstol, og det er altid petitesser han skal dømme dem for.

Her i byen er det de anklagede selv, der skal forsvare sig. Mage til usle undskyldninger han har måttet lægge øre til. I begyndelsen lod han dem gå fri, men nu har han bemærket, at det giver ham tilfredsstillelse at lade dagens irritation få afløb i nattens drømme. Hvorfor ikke? Der er jo ingen, der tager skade af det. Han husker specielt en sag om en mand, der kaldte sig Friedrich Fander Sølvsteen. Han var blevet anholdt for at feste til langt ud på natten – noget, der åbenbart anses for anstødeligt i Byen Ved Floden.

Advokat Holm, eller rettere: Dommer Holm, syntes faktisk denne foreteelse var lidt fjollet. Men på den anden side havde han en nabo hjemme i den virkelige verden, der holdt højlydte fester til den lyse morgen, og hvis stereoanlæg sendte dunkende vibrationer op igennem Holm-familiens madrasser, så hverken han eller hans kone kunne falde i søvn. Han fik sin hævn ved at forvise Friedrich Fander Sølvsteen fra Byen Ved Floden.

Først efter dommen var faldet, og Friedrich var rejst op ad floden til Elverskoven, kom Dommer Holm i tanke om, at han havde hørt det efternavn før. Det var det samme som hans sekretærs. Meget besynderligt.

Stikord: Felicias chef, dommer, bruger dommergerningen som afløb, ved at Felicias far er rejst videre op ad floden.

Elverskoven

God nok på bunden

Friedrich Fander Sølvsteen er far til Felicia. Han ligner Felicia til forveksling, bortset fra at han er sorthåret. Han har et krøllet, brunt jakkesæt på, og hatten på sned og ned i panden. Han er desuden Elverkongens fange, eller er det i hvert fald indtil Felicia kommer og befrier ham. Han har siddet i bunden af et bjerg og håbet på, at nogen ville finde ham, i lang tid.

Det er nu ikke noget, der er gået synderligt ud over hans humør. Friedrich er en mand, der ser tilværelsen som en oplevelse, og sket er sket. Han tænker ikke så meget over hverken fortid, nutid eller fremtid. Selvom han er glad for at være blevet reddet fra brønden, har han ingen intentioner om at tage med Felicia tilbage til den anden verden. Han er opdagelsesrejsende i Môt, og det vil han gerne fortsætte med at være.

Da Felicia var lille, blev Friedrich og hendes mor skilt. Det var et specielt grimt brud, og efter det forsvandt Friedrich ud på sine opdagelsesrejser, mens Felicia blev boende hos moderen. Han holdt stadig utrolig meget af sin lille datter, men fordi han kom særdeles dårligt ud af det med hendes mor, sås de ikke så tit. Det skete dog, at Felicia besøgte ham i Môt, hvor de rejste rundt i landet sammen. Friedrich husker godt de forskellige hændelser fra Felicias fortid, som hun har hørt om på sin rejse.

Han oplever dem som relativt udramatiske. Selvom han vedkender sig, at han har forført en del kvinder undervejs, er det ikke noget han har den mindste dårlige samvittighed over. Han mener ikke, at han nogensinde har foregøjet at han ville mere med dem end som så.

Hvad angår Børnelokkeren i Den Flyvende Stad var han selvfølgelig utrolig vred over hvad der skete, men han sørgede også for at melde ham til politiet, og han lagde sag an mod Luderdronningens far, så han mener, han har ordnet den sag. Heldigvis kom der jo det positive ud af det, at Felicias talent for at spille på konkylie blev opdaget, synes han.

Men Friedrich hverken kan eller vil fortælle Felicia hvem hun er. Hun er hans datter, og det er alt hvad han ved.

Stikord: Felicias far, konfliktsky, eskapist, ureflekteret, kvindebedårer.

Spillelederassistent 3

Kære du

Denne fortælling handler om Felicia, men den tilhører også dig. I dette scenarie er der kun en rolle. Til gengæld er der, foruden en spilleleder, også tre spillelederassistenter, der tager sig af scenariets mange bipersoner. Du er en af de tre spillelederassistenter. Vedlagt finder du de bipersoner, som du skal spille i scenariets skiftende scener. Der er temmelig meget læsemateriale, og det er vigtigt at du nærstuderer det på forhånd, for du vil ikke få lejlighed til at genlæse det under scenariet, da det ville skabe uhensigtsmæssige pauser i spillet. Når du læser dine roller, er der muligvis en hel del, der ikke rigtig giver mening.

Men rust dig med tålmodighed, for i den store sammenhæng skal brikkerne nok falde på plads. Din spilleleder vil forklare dig scenariets form såvel som den kontekst, som rollerne hører hjemme i. Det vigtigste på nuværende tidspunkt er at vide, at du spiller en række bipersoner, der lever i en eventyrverden kaldet Landet Môt. Kvinden Felicia, som scenariet handler om, er fra virkelighedens verden, og møder på sin færd gennem eventyrverdenen dine bipersoner. Gennem de mange forskellige roller du skal spille, er du med til at skabe historien, og til at påvirke Felicias valg.

Du skal spille nornen Undine, der spår om Felicias fremtid. Du skal spille den fine borgmesterfrue, der dårligt kan vente til hun igen skal høre Felicia spille på konkylie, og den rædsomme Luderdronning, der stadig betaler af på fortidens synder. Du skal spille Frøken Rabarbu, der griner af de svage. Så skal du spille Mutter i Muddergrøften, der slog sig til tåls med en mand hun har fortrudt. Du skal spille gendarm i Byen ved Floden, og advokaten der anklager.

Efter du har læst dine roller igennem, vil jeg bede dig om at lægge dem lidt væk. Vent et par dage, og læs dem så igen et par timer inden du skal spille scenariet. Det burde herefter være tydeligt, hvilke dele du har svært ved at huske, og hvad der sidder fast. Skriv dine egne stikord, eventuelt med udgangspunkt i de noter, jeg har sammenfattet rollerne med. Find eventuelt på en vane, der kendetegner hver karakter, og gør det let at skelne dem fra hinanden. Måske har karakteren en nervøs trækning ved øjet, eller hopper hele tiden med benet? Gør det kort og overskueligt, så du ved et enkelt øjekast kan orientere dig i løbet af spillet. Hold dine noter på et enkelt papir. Jo kortere, des bedre.

Hvad handler det her om? Jeg kan sige så meget, som at det drejer sig om barndom og barndomstraumer. I første scene vil Felicia møde en mand, som kalder sig fortællemeisteren. Hvis du vælger at fortolke ham som en psykolog, er du godt på vej. Hele historien er spækket med symboler af den slags. Hvor meget dette lag kommer frem, er i høj grad op til hvor mange hentydninger, du vælger at komme med gennem dine roller.

Elverskoven

Fremitidens tusind kilder

Undine levede engang i havet, men en dag svømmede hun op af en flod, og da mødte hun Elverkongen, blev tryllebundet af hans smukke stemme og af hans løfter om kærlighed, og lige siden har hun levet her i Elverskoven med sine to søstre.

Undines krop er dækket af glimtende skæl. Håret er som et brusende vandfald, der plasker ned over hendes nøgne ryg og rammer de fyldige baller i kaskader. De tunge bryster og brede hofter vidner om en frodighed, hvori ethvert frø kunne vokse sig stort og livskraftigt. Hvis blot hun da ikke var Elverkongens træl, ville livet have spiret dér for længst. Men Elverkongens løfter om evig kærlighed viste sig hurtigt at være tomme.

I virkeligheden bandt han hende kun til sig, for at kunne udnytte hende og hendes søstres spådomskunster. Undine ved, at hendes drømme om at føde Elverkongens børn er utopiske. Hun har været i hans sold længe nok til at vide, at man ikke kan stole på ham. Hvorfor hun alligevel elsker ham, er en gåde. Hun hader at han bruger hende, og af og til trodser hun ham, bare for at afprøve de snærende bånd, der binder hende. Men i det lange løb makker hun altid ret. Hver gang han igen lover hende sin kærlighed, lader hun tvivlen komme ham til gode, for hun vil jo så gerne tro på ham.

Elverkongens nyeste indfald er, at han er blevet besat Felicia. Nu vil han kende hvert eneste af hendes skridt, og helst inden hun tager dem, så Undine og hendes søstre må bruge hvert et vågent øjeblik på at spejde efter fremtiden. Under den rolige overflade er Undine rasende. Elverkongen bruger hende til at sikre sig endnu en erobring. Hvor vover han? Alligevel gør hun som han siger, for hun frygter hans vrede, der er forfærdelig. Hun har set ham oversvømme et helt kontinent for derefter at dække det med skovbrande, når han er rasende nok.

Fremitiden er en underfundig størrelse. Fra nuets dybe bjergsø løber mange floder, og floderne deler sig igen og igen, inden de når havet. Hvilken bæk, kilde eller strøm Felicia vælger at bevæge sig ned ad, er svært at forudse. Det eneste Undine kan gøre, er at gætte. Undine har ondt af Felicia. Hun under hende ikke den samme kranke skæbne som Elverkonges slave, som hun selv har fundet.

Undine har dog en enkelt trumf. Den er, at hun kender Elverkongens dybeste hemmelighed: Han er ikke er virkelig, men et spejlbillede af en mand, han holder fanget i en brønd dybt under Elverskoven. Elverkongen er så bange for, at denne hemmelighed skal blive afsløret, at han har kastet en forbandelse over Undine, der gør, at skulle hun afsløre ham, vil hun og hendes søstre falde døde om på stedet. I scenariets næstsidste scene redder Undine og hendes søstre Felicia fra Elverkongen ved at ofre deres liv. Selvom du som spillederassistent ved dette allerede nu, kommer Undine og hendes søstre først frem til beslutningen i løbet af scenen.

Stikord: Moden kvinde, ønsker sig børn, ønsker at blive fri, kender Elverkongens hemmelighed.

Den Flyvende Stad

Vi forventer os meget af hende

Madame Magda er borgmesterfrue i verdens mest forunderlige by, Den Flyvende Stad. I kronen på et kæmpemæssigt yeo-træ ligger staden som et forunderligt, skinnende guldæg i en rede af grene. Det siges, at det mægtige træ kan ses fra selv det fjerneste af verdens fire hjørner. Det skulle slet ikke undre Madame Magda. Magda har ikke alle dage været Madame.

Engang var hun bare madamme og vaskede tøj for de fine fra Oververdenen, men nu er hun nouveau riche, takket være sin mands fagforeningskontakter, der fik ham valgt. Det er en fortid hun helst glemmer – specielt når hun er til soiré hos de fine damer, og mindet om deres blondeundertøj dukker frem i erindringen. Men det er jo heldigvis mange, mange år siden nu. Borgmester Ingolf Nim er blevet genvalgt i hvert eneste af de tyve år, der er gået. Sjældent har der været så populær en borgmester i Den Flyvende Stad. En position, som borgmesterparret kæmper med næb og kløer for at beholde.

Nogle gange tænker Madame Magda, at det er et urimeligt hårdt slid altid at skulle være populær, altid at holde facaden oppe. Hun bruger tre timer hver morgen på sin toilette, og hun må stå op klokken fem for at kunne være parat ved borgmesterens side ved morgenbordet. Når han går til møder med byrådsmedlemmerne, løber Magda fra den ene blomsterarrangør til den næste og sørger for, at rådhusets sale springer ud i et blomsterflor. Over frokosten har hun møde med sine indretningsarkitekter, mens Ingolf plejer fagforeningsspidserne.

Eftermiddagsaudiensen i rådshallen deler de. Madame Magda sidder ved borgmesterens side ved det store, skinnende mahognibord, som hun selv inspicerer for pletter hver aften inden hun går i seng. Det var ved en eftermiddagsaudiens at Friedrich Fander Sølvsteen og hans bedårende lille pige, Felicia, engang kom spankulerende ind i rådshallen. I modsætning til fortiden som vaskekone, er det ikke et minde, det nogensinde er lykkedes Madame Magda at fortrænge.

Ikke kun selve audiensen, skønt den unægtelig var uforglemmelig, men mest alt det, der fulgte efter. Ikke mindst har det været så svært, så frygteligt svært, at lægge de begivenheder bag sig, der nær kostede Borgmester Nim hans arbejde, popularitet og nøje opdyrkede respekt.

Fander Sølvsteen var en høj, ranglet mand med sort hår og et lappet jakkesæt. På overfladen lignende han enhver anden daglejer fra Mellemlaget, nervøs og med skælvende stemme, men der var noget eksotisk over ham, som gjorde, at han skildte sig ud. Da han bekendtgjorde, at han var opdagelsesrejsende fra en anden verden, vidste alle straks, at han talte sandt. Men Fander Sølvsteen var ikke kommet for at underholde om fremmede kyster og fjerne byer. Han var kommet for at præsentere borgmesterparret for sin datter, og med et fejende buk trådte han til side og overlod salen til den lille pige med det røde hår.

Madame Magda kneb øjnene sammen, ønskede at forfængeligheden ikke havde budt hende at efterlade sine briller derhjemme. Det så ud til, at pigen holdt noget småt og lyserødt op til sine læber. Pludselig begyndte de sødeste toner at strømme fra pigen, og nu så Madame Magda, at det var en konkylie, som den lille truttede så troskyldigt i. Og sikke en lyd! Sikke en sjæl, sikke et hjerte – sikke en mulighed!

Magda sprang op fra sin stol og bad sin butler installere Felicia i rådhusårnet med det samme. Og nu måtte de have hende undskyldt alle sammen, for der var koncertsale der skulle bookes, pamfletter der skulle i produktion og rygter der skulle spredes. Hun lod Borgmesteren om at aftale de nærmere detaljer, så som procenterne fra koncertsalget (ikke mere end tre, nej, mindst fem, de er en hård mand at handle med, men skidt), med Friedrich Fander Sølvsteen.

De næste uger spillede Felicia for fulde huse. Madame Magda havde hende desuden med sig til private soiréer, og byens bedste borgere var ellevilde af begejstring. Borgmester Nims omdømme var bedre end nogensinde. Alle var så imponerede over borgmesterparrets nyeste påhit, at de måtte takke nej til middag hos flere industrimagnater, der tilbød at finansiere næste valgkamp. Som sædvanlig overlod Madame ikke noget til tilfældet. Hun vidste, at skulle Felicias popularitet vare ved, blev hun nødt til at forny sig konstant. Hun hyrede en spillelærer, der terpede med pigebarnet fra morgen til aften. Hver aften, inden Felicia gik i seng, gennemgik hun desuden næste dags repertoire.

”Du forstår nok, du lille”, sagde Madame Magda en aften, fuld af rørstrømske tårer efter en særlig smuk performance, ”Borgmesteren og jeg har aldrig fået børn. Det har der ikke været tid til. Men du, min lille skat, er som en datter for mig. Ja, faktisk synes jeg, du bør kalde mig mamen fra nu af. Dog kun når vi er i enerum, man skulle jo ikke gå hen og skabe forvirring om din faders og en andens relation.”

Og mens hun duppede sine rødmende øjne med et silkehåndtørklæde, tænkte Madame Magda, at hun faktisk mente hun elskede dette velopdragne og lydige lille barn. I hvert fald så længe hun indfrie alle Madames forventninger. Næste morgen var Friedrich Fander Sølvsteen borte, og det samme var Felicia. Tilbage var kun en lille, lyserød konkylie.

Det er umuligt at udtrykke den skuffelse, som ramte borgmesterparret. Deres yndige lille fugl var fløjet. De havde booket intet mindre end selveste Løvsalen, den smukkeste og mest forunderlige koncerthall i byen, og måtte betale et depositum, der svarede til hele stadens bruttoindtægt i et år. Bag deres dukkede nakker lo byens spidser, og byens intellektuelle skrev sarkastiske kronikker i Dagbladet. Da valget kom, var det kun lige med skindet på næsen at Borgmester Nim klarede sig igennem, og kun fordi det lykkedes ham at sværte sin modkandidat til i en korrupsionssag, der i virkeligheden intet havde på sig. Det tog flere år, før Den Flyvende Stad havde glemt Feliciaskandalen, og borgmesterparret endelig kunne ånde lettet op.

Men Madame Magda kom sig aldrig, for den svig hun havde oplevet, handlede ikke kun om penge. Den handlede om indfrielsen af hendes ambitioner, og om at miste en drøm. Drømmen om en datter, hun i sandhed kunne være stolt af. Én med evner, hun aldrig selv havde haft chancen for at opdyrke, da hun voksede op blandt dampende vaskebaljer fulde af rige damers undertøj.

Stikord: Felicia skal indfri Madames ambitioner, mener Felicia skylder hende.

Dronningen af smerte

Dengang Luderdronningen var ung, var hun smuk som bare Fanden, med alabasterhud og viltre røde lokker. Dengang var hun ikke luder, men bare en smuk ung pige fra Mellemlaget, der drømte store drømme om prinsen på den hvide hest. Og Pigen Med Alabasterhud (og viltre røde lokker) stod og solgte honninghjerter, da en ung far og hans lille datter kom ind i hendes fars bagerbutik.

Det var Friedrich Fander Sølvsteen, og han søgte et værelse for to til leje. Pigen Med Alabasterhud vidste med det samme, at hun ville komme til at elske den unge far. Det var måden, hvorpå han satte sin hat: En lille smule for langt ned i panden, men lidt på sned. Samtidig med at han flyttede ind i hendes fars kælder, flyttede han også ind i hendes hjertekule. Flere nætter i træk stod hun derfor uden for hans vindue, og hendes hvide hud skinnede forlokkende i månens skær, indtil Friedrich kom ned til hende, og de elskede hemmelighedsfuldt i gyden bag bageriet.

Sådan forseglede de deres kærlighed, og siden da var Pigen Med Alabasterhud altid kun to skridt borte, lige meget hvad Friedrich end foretog sig. Men det samme var hans datter, Felicia. Og Pigen Med Alabasterhud blev mere og mere jaloux for hver dag, for Felicia sad som en kile imellem hende og Friedrich.

Det var småt med pengene for Friedrich, og efterhånden måtte han ud og søge efter et job. I mellemtiden ventede Felicia i kælderværelset, med slåen for døren. Men Luderdronningen vidste allerede dengang alt om begær – selv et barns. Hun bankede på med lune honningkager og varm kakao, og da først duften havde sneget sig over dørtærsklen, glemte Felicia sin fars forbud mod at åbne døren. Luderdronningen stod klar med en stor, sort sæk, og hun fangede den lille pige og bandt snoren stramt til.

Først havde Luderdronningen tænkt sig at smide Felicia ned fra det store yeotræ, men hun tænkte, at hun lige så godt kunne tjene en skilling inden, så hun begav sig til Underverdenens slibrigste værtshus. Her fandt hun en Børnelokker, der gerne gav en god skilling for en uskyldsren lille pige. Han tog Felicia med sig ind på sit værelse, og imens brugte Luderdronningen de tjente skillinger på et stort krus brændevin for at fejre sin første handel.

Eller var det snarere for at dulme sin angst for, hvad Friedrich ville gøre? Så var det, at verden gik i stå. For ud fra Børnelokkerens uhumske gemakker trængte den smukkeste, mest underfulde melodi, og tonerne kaldte tårerne frem på selv den hårdkogte bodegabums, der stod og spyttede i sit bæger.

I næste nu kom Friedrich Fander Sølvsteen brasende. Han havde hørt melodien, og den førte ham til Felicia. I én bevægelse sparkede han Børnelokkerens dør ind og greb sin lille datter i et snuptag. Inden han tog hende med sig ud fra bodegaen, hvædede han til Luderdronningen, at hun ville høre fra ham.

Og høre fra ham gjorde hun. Få dage senere var Friedrich Fander Sølvsteen en magtfuld mand i Den Flyvende Stad, for Felicia var blevet berømt og spillede koncerter for de rige. Friedrich sagsøgte bagermesteren for hver en klink han ejede, og Luderdronningen blev for altid forvist til Underverdenen, hvor hun måtte høre sig til føde og finsprit. Hendes hvide alabasterhud blev gusten og rynket, og håret faldt af i tusind totter, så hun måtte bære paryk.

Dybt i hendes forvitrede sind brændte tanken om solskin gennem blade og blå himmel over sig. Hvis blot hun kunne finde en måde at klemme foden i døren hos overklassen. Hvis blot... Længe ventede hun på, at hendes Friedrich ville tilgive og komme tilbage. Først håbede hun på kærlighed, siden på medlidenhed og til sidst på penge, for ni måneder senere fødte hun et lille skravl, der sikkert var hans. Men Friedrich havde forladt byen sammen med Felicia, og ingen vidste hvor han var taget hen.

Stikord: Afdanket, ond, elskede Friedrich, solgte Felicia til Børnelokkeren, vil have penge.

Skrumlebussen

Popularitetens pris

Frøken Adelinde Rabarbu er skolelærerinde. Den søde unge én af slagsen, der altid går i silkestrømper og kjoler, der kun lige når ned over knæet. ”Børnene elsker mig”, elsker hun at sige. Og det er rigtigt. Alle de smukke, de populære børn, som hun bestikker med slik og høje karakterer. De elsker hende.

Men alle de dumme, de grimme og uduelige børn, de frygter Frøken Rabarbu. For hun griner, når de smukke børn griner. Og hun slår, når de smukke børn slår. Frøken Rabarbu er altid på de stærkes side. Frøkenen har en lille dåse med maltbolcher, som hun altid har i sin lille dametaske. Bolcherne er magiske, og forvandler selv det mest godmodige og medfølelse menneske til en af frøkenens fnisende, hånlige kumpaner.

Hver torsdag rejser Frøken Rabarbu med Skrumlebussen til Byen ved Floden, hvor hun besøger sin gamle far.

Stikord: Overfladisk, magtmenneske, indsmigrende, ond.

Muddergrøften

Den uduelige mand

I Muddergrøften ligger en forfalden gammel rønne. Ja, bedre kan det ikke beskrives. Det var sandelig ikke sådan Mutter havde troet hun skulle ende: I en rønne med en uduelig mand uden hverken ambitioner eller hår, men med blegfede flæskebildæk rundt om livet.

Dengang Mutter var ung, så det altsammen så lyst ud. Hun var slank som et siv, med langt, blondt hår, der vejede i brisen, og hendes latter rullede ned ad hendes tunge som tangenterne på et klaver: Hihihih. Hendes mand var smuk og stærk, og red på en fyrrig hingst som kun han kunne knægte. Men nu er hun træt og slidt, hænderne er røde og hudløse, og håret har fået samme farve som branket leverpostej. Hingsten er blevet til et gammelt øg, der kan bestikkes med gulerødder. Først og fremmest er Mutter skuffet. Han kom aldrig – han, som skulle forløse hende, folde hendes vinger ud, slibe hendes uslebne diamant.

Der var ellers engang, hvor det næsten så ud, som om hendes skæbne var på vej i en anden retning. Hun var stadig ung, og havde stadig sit gode udseende, selvom skuffelsen over ægteskabet allerede havde meldt sig. Da skete det en dag, at en opdagelsesrejsende stog af bussen lige uden for Muddergrøften. Friedrich Fander Sølvsteen var ikke det, man ville kalde prinsen på den hvide hest. Men han var særlig. Han havde været omkring, og talte om en anden verden, virkeligheden, kaldte han det. Han stillede nysgerrige spørgsmål og interesserede sig for Mutter. Han var et afbræk i hverdagen, og han fik hende til at føle sig levende igen.

Da Friedrich Fander Sølvsteen bad om at overnatte, kvadrede Mutter ”selvfølgelig!”, selvom Fatter skulede ondt. Og efter Friedrich var gået i seng, sneg hun sig ind under hans dyne, og håbede, at han ville tage hende med sig bagefter. Men næste morgen var han taget videre til den store by, Byen ved Floden. Det var aldrig meningen at Fatter skulle finde ud af, at hun havde gjort ham til hanrej. Men desværre kom Mutter til at tale over sig, engang de var oppe at skændes. Hun blev fanget i øjeblikket, og det gav hende sådan en umådelig tilfredsstillelse at se hans ansigt falde, da hun indrømmede, at hun havde været ham utro. Men efter det blev deres ægteskab endnu mere utåleligt end før. Inden hun talte over sig, kunne hun i det mindste give ham dårlig samvittighed over, hvor elendig en mand han var hende, men nu sendte han skylden retur og udnævnte sig selv til martyr.

Og årene går, og skænderiet fortsætter i det uendelige, indtil der ikke er andet. Fra årle morgen til silde aften går det. På et tidspunkt holder hun op med at sove og spise og arbejde og alt det andet, som der engang var. Nu er der kun Det Store Skænderi. Hvad de skændes om? Lige gyldige ting. Det er tanken bag, der gør dem ophidsede. Når han ikke tager opvasken, er det fordi han er doven og lader stå til, og hun må gøre alt. Når de aldrig har sex, er det fordi hun ikke tænder på sådan en fyr, der kun tænker på sine egne behov, og tror han kan kræve hendes lidenskab i stedet for at fortjene den. Når han ikke rydder op efter sig selv, er det tegn på, at han ikke tager hende alvorligt, og at han er ligeglad med, at det betyder noget for hende, at der er rent og pænt.

Når hun stikler til ham, fordi han ikke tjener nok penge, er det fordi han er uambitiøs og ikke holder hvad han lover, for han lovede hende jo engang, at han ville give hende alt det bedste, og det var jo tydeligvis tomme løfter, og en mand der ikke kan passe på sin kvinde, er jo ikke engang en rigtig mand.

Når hun ikke har hørt et pip fra sine unger siden de forsvandt for år tilbage, er det fordi de skammes over deres uduelige far, der opdrog dem i armod. Når han ikke har repareret dørtrinnet og skiftet pæren i lampen og ordnet vandrøret i badeværelset, er det fordi han ikke kan finde ud af en skid, selvom det er sådan nogle ting en mand bør kunne, og han er bare umulig, og hun må være mand for dem begge. Men dybt inde, et sted som Mutter gør sit bedste for aldrig at komme, ved hun godt hvem det i virkeligheden er, hun er skuffet over.

Hvornår uhyret flyttede ind, står hen i det uviste. Men pludselig en dag bemærkede Mutter en sort skygge i kanten af hendes synsfelt. Da hun drejede hovedet, var det væk, og hun slog det hen. Men næste dag var skyggen der igen, og langsomt blev den mere tydelig, indtil den fik substans som en kæmpemæssig dræbersnegl. I dag er den en kæmpe, fuld af ækle øjne og tentakler. Heldigvis forholder den sig oftest i ro bag panelerne i stuen, men Mutter synes nu det er for galt, at Fatter ikke har taget hånd om sagen og jaget utysket på flugt. Fanden galeme om det kan være hendes opgave.

Stikord: Skuffet over sig selv, tilværelsen og sin mand. Har et uhyre under gulvet.

Byen Ved floden

Slut, forbudt

Betjent Bidelius kniber øjnene sammen, og spejder ud i smoggen. Kneblen dunker hun rytmisk mod låret, i takt med at hun vipper frem og tilbage på hælen. Eventuelle sammenfald mellem hendes atonale fløjten og de stålbeslåede støvlers klikken virker helt tilfældig – Bidelius er ikke hvad man kunne kalde musikalsk. Dermed ikke sagt, at hun er uden talenter. Nej. I modsætning til sin makker, Betjent Boris, har hun memoriseret den fulde samling af love, som gælder i og for Byen Ved Floden.

Det vil sige en del, for der er meget, der er forbudt. For eksempel at smide affald på gaderne, at cykle på fortorvene, at træde på græsset, at gå over gaden uden at se sig for, eller at forstyrre ro og orden. Men i særdeleshed er enhver form for barnagtighed forbudt, samt børn i det hele taget, og folk som indfører eller omgås disse bør slæbes for retten. Straks.

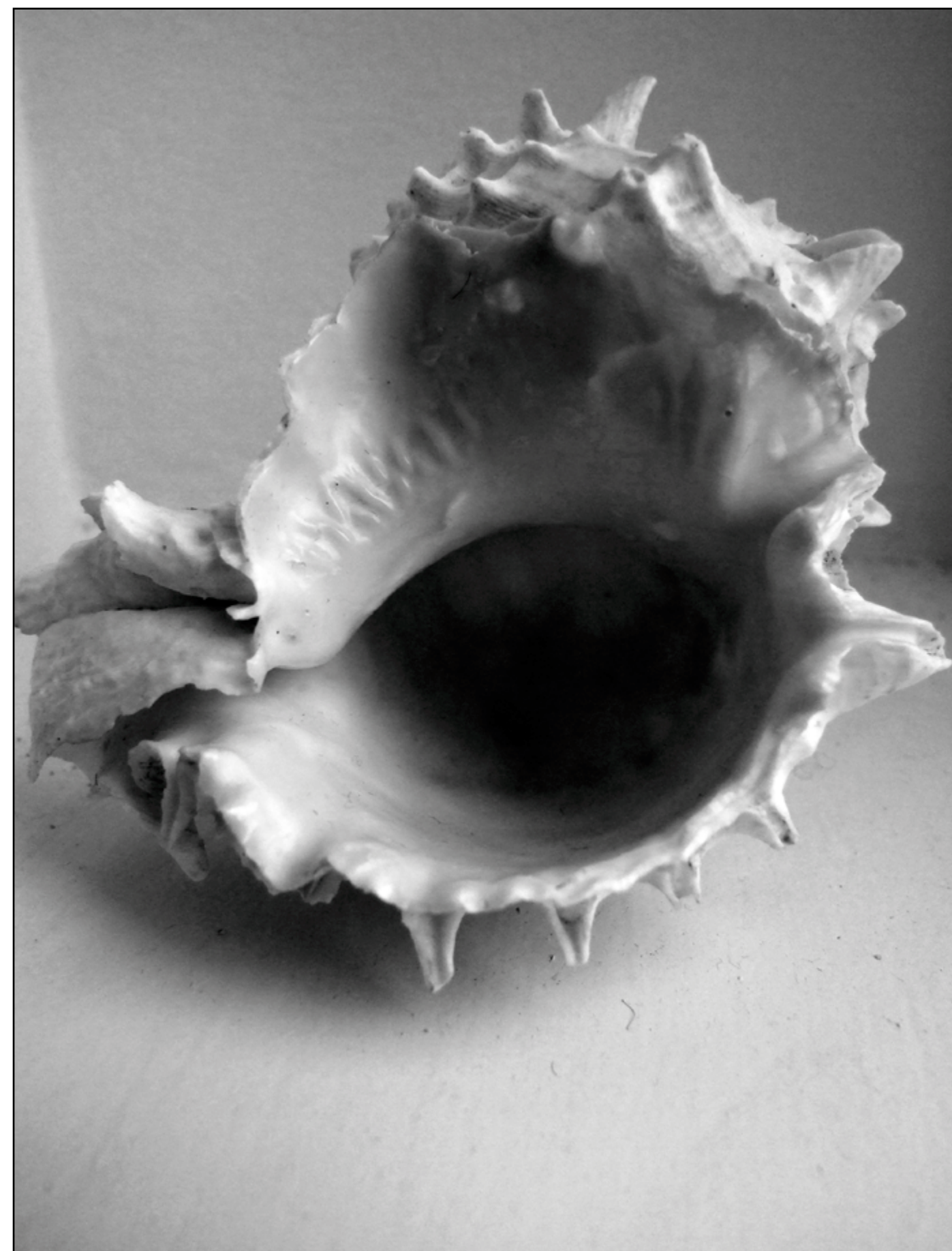
Stikord: Elsker at arrestere. Børn og barnagtig opførsel er forbudt.

Der er altid nogen, som er skyldig

Advokaten er en anæmisk kvinde med en stram mund, der klapper sammen midt i sætningerne, som om hun prøver at bide ordene i stykker. Under den hvidpudrede paryk ser hun træt ud, som om hun gang på gang er blevet skuffet.

Det er hendes arbejde at anklage, og hun sætter en pryd i at gøre sit arbejde. Hendes stemme er altid fuld af bebrejdelse, og sætningerne er punkteret af dybe suk og hovedrysten. Man skulle tro, at hun tog hver eneste forbrydelse i Byen Ved Floden personligt. Hendes argumentationer går ikke kun på den faktiske forbrydelse, men omhandler også den anklagedes personlige opførsel – ”du glemmer altid dine ting”, ”hvornår har du sidst vasket sokker? Du er jo beskidt?”, ”er du klar over hvad klokken er” og så videre. Hvad Advokaten dybest set mangler, er respekt. Hun er sikker på, at de mennesker hun anklager ikke kan finde ud af noget som helst, og at det er hendes opgave at påpege det. På sin egen forskruede måde tror hun, at hun hjælper dem.

Stikord: Anklager, personlig, urimelig, nedladende.



Foromtale

- Tragedien om Cameron I -

Skotland for mange, mange år siden ...

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 (2006)

For en spilleleder og 5 spillere

Kongemord (Bækgaard, 2006)

Hvis I giver jer i kast med at spille *Kongemord*, kan vi love jer to ting: Det ender galt, og I vil elske det.

Rollespil og teater er på mange måder beslægtede medier, og det er derfor langt fra overraskende, at rigtig mange scenarier igennem tiden har brugt teateret som genstandsfelt og lånt scenens kunstgreb. Der er bare aldrig nogen, der har gjort det lige så godt, som Mikkel Bækgaard gør det med *Kongemord*.

Ideen er såre simpel: En Shakespeare tragedie som rollespil. En vanvittig konge. Hans fornuftige, men handlingslammede dronning. Hans ubehagelige og magtsyge søn og arving. Prinsens kone, knuget af frygt og sorg over tabet af sin elskede, kongens landsforviste ældste søn og den ægte arving. Og historiens helt, den forsvundne søn, netop hjemvendt i forklædning. Aktørerne indtager deres plads på scenen, mens tre hekse på heden kagler profetisk om, at det hele vil ende i ulykke.

I *Kongemord* er slutningen fastlagt, men hvordan det går galt, er op til spillerne. En stor opgave der kan være svær at løfte, men scenariet former på forbilledlig vis vejen dertil ved hjælp af en opdeling af scenariet i fem bidder baseret på den klassiske fem-fasede aktmodel, der skal følges fra eksposition til resolution.

Det er dog særligt i oversættelsen af teaterets virkemidler, at *Kongemord* bliver til en hel speciel og elegant oplevelse. Reglen om, at alle væsentlige objekter skal introduceres fra start, og at væsentlige objekter skal have afgørende betydning for historien, giver en helt særlig stemning af undergang og en særlig vægt, når f.eks. dronningen i anden akt introducerer hendes mors opskrift på sød gift. Reglen om at spillere kan lave monologer eller a-sides (korte bemærkninger) til publikum giver muligheden for at dronningens giftopskrift bliver introduceret i en indre monolog midt under en middag, hvor kongen taler om sin søde tand. Virkemidlerne giver ikke blot spillerne mulighed for at styre historien, de giver dem også mulighed for at uddybe deres karakterer og kommenterer på den enkelte scene og give de andre spillere mulighed for at spille på denne viden. *Kongemord* er på en gang styret og frit, underholdende og gribende. Der vil altid komme en ny fortælling, om hvordan og hvorfor kong Cameron I bliver slået ihjel. En ny fortælling om hvorfor det trods despotens død ender galt for alle andre. En ny fortælling om hvorfor netop jeres historie var tragisk og fantastisk.



En tragedie af Mikkel Bækgaard

Velkommen

Velkommen til Kongemord, kære spiller. 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 spiller består af tre hæfter:

- Introduktion til spilleren. 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 spiller

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 skrive dage 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 spilleren

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 husbonds 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 krig. 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 krigen.

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 håned sine 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 komplotets 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 omstyrning 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 heksenes 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 ugerning 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 heksenes 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 spillere, 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 spillerne 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 scenarier succes, at spillerne er klar over, at de spiller med i en tragedie. De skal som spillere hele tiden være bevidste om, at spillerne 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 umuligt at undgå.

4. Desperation. Skæbnen synes beseglet. 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 Steaterstykke, 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, I 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 spilleder 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 meddigtere 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 svale, 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 spiller 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 mørke 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 spiltests: 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-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 stor 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 fortællekniske 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 skæbnet 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 sværdkæmper*, 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 introducere 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.

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

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 brevets 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 oprindelig 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.

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 dobbelthed, 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 overlape 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 spiltest

Under spiltesten 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 filosoferer 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 fangekælderen 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?

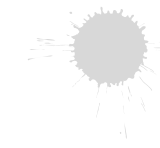
Afslutning

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 spilstesten

Under den ene spilstest 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 klingens 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.

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 heksene, 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.

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.

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 følelseladede 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 et blevet sat op, og det hele begynder at stramme til. Der har endnu ikke været direkte konfrontationer, men under overfladen lurder 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 ravnes 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.

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 ugerninger. 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 angreer han. Eller måske lader han som ingenting eller opfordrer spøgelseset 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 naturligtvis 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. Dronningen 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.

Tvivl 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 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.

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 betrede 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 heksenes 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 fakkelt 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 sparker til McMullan, så han falder til jorden. Klingens har ridset et tydelig 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 dystert 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 løberen, 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 tøndes 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 søvedige 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 øjsten 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 katalysator 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 håndlangere 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.

Kong Cameron I af Skotland

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 ænses 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 spilllets 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 spilllets 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 klingens 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 omhed 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 betrådte 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 tønder 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 skriger 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 skriger 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.

Aila - Dronningen

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 afgrund. 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 dagning 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 næret 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 lyksalige 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 forhindret 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 skrive 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.”

Cawley

3

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

4

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 oprør, 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

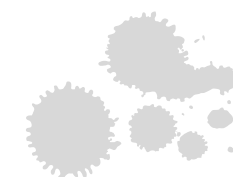
Den yngre bror, der er blevet tronarving efter Cawleys landsforvisning. Måske er det Faing, der stod bag komplotet mod sin bror, men Cawley ved det ikke. Faing har altid stået i skyggerne af sin bror, der var forudbestemt til lede Skotland. Han har dog altid været den prins, der ville have magten, men 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 fejlt forsøgt 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 søvnens 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 dødes 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 hæne 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 usikers 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 afsværges 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 skrive 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 dystre 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 ubarmhjertighed. 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 kling. Og du har forhindret 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 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 følelsesladet 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.

Faing

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. Tilmed har Isobel endnu ikke skænket ham den søn, han som kronprins har krav på.

Cawley

Den onde bror, der forrådt 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.

5

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 ugerning 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.

Isobel

I

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 hyldest, 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 dyster 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. Ullvene 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

2

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 kongerigets 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 underkuede 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.

Isobel

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 igennem 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 vigtig 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 udvilling

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 spilpersonerne 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 kones) tørklæde hos Løjtnanten Cassio. Othello finder tørklædet og dræber af jalousi først sin kone og siden sin løjtnant.

Romeo og Julie

Tragedien indtræffer med foviklinger 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.

Foromtale

Melodi: "Jeg en gård mig bygge vil"

1. vers

Vi havd' piger i hver havn
Livet gik fra favn til favn
Telefonen fuld af numre
SMS'er der var lumre
Kradsemærker, hård anal
Man var sgu en fandens karl

2. vers

Nu er mandehørm profant
Vi ser chick flick med Hugh Grant
Køber blomster, chokolade
Kysser blidt, undgår ballade
Man er sat med samme heks
Lever kun for onsdagssex

Rundt om dem ligger et hundrede og tyve eksemplarer af sangen sirligt rullet sammen. Sangskjuleren er et mesterværk i sig selv, bygget op af artikler om deres konsulentfirma fra Børsen og Euroman og holdt sammen af snildt anbragte stykker af ståltråd. "Tror du, at vi kan tillade os at synge den? Det er jo hans bryllup for fanden!"

Kreativ Klasse (2009)

For en spilleleder og 5 spillere

Kreativ Klasse (Meier-Olsen, 2009)

*Det er så yndigt at følges ad
for to, som altid sammen vil være*

Carsten skal giftes. Tosomhed. Voksenliv. Krydse af i en af de helt centrale bokse i livets tjekliste. Carsten skal åbne et nyt kapitel... men er han klar? Og hvad med drengene, er de klar til, at en af dem tager springet?

Der er ofte langt mellem den gode komedie på film eller teateret. Og begge medier har en markant fordel i forhold til rollespil - der er skrevne replikker, så en inspireret forfatter, som en anden dukkemester, fuldstændigt kan kontrollere scenen eller optagelserne og minutiøst styre morskaben. Denne luksus har en rollespilsforfatter heldigvis ikke. Heldigvis, fordi det netop er her, at mediet tilbyder noget ganske andet. Men i forhold til komediegenren giver det en markant udfordring: hvordan får man spillerne til at være sjove?

Svaret er, at man gør som Klaus Meier Olsen i *Kreativ Klasse*. Man giver spillerne rollerne som tre mere eller mindre umodne venner, som i årevis har svælget i deres ungdom, hiver dem igennem et moderne dansk bryllup i al dets magt og væld, og fylder de forudsigelige men grundlæggende morsomme scener ud med et væld af på en gang klassiske og elskværdige bipersoner, fra paintball-instruktøren der tror han er den nye B. S. Christiansen til den pinlige onkel som forhåbentligt ikke holder tale, spillet af de to sidste spillere. Spillederen smider boldene op i den stramt styrede historie og spillerne smasher til.

Kreativ Klasse er dog meget mere end godt håndværk. For scenariet handler i virkeligheden om Klaus selv. Boblende nedenunder rollerne og scenerne ligger forfatterens egen fortælling om overgangen fra ung studerende med frit valg på alle hylder til rent faktisk at træffe valgene og stå ved dem og rykke videre i livet. En fortælling som vi alle under forskellige forudsætninger og forhold skal igennem. Spillerne er tvunget til at trække på dem selv, deres fordomme og holdninger til ungdommen, voksenlivet og kærligheden. Alt sammen vedkommende og utroligt morsomt.



Kreativ klasse

et scenarie af Klaus Meier Olsen

Kreativ Klasse er et scenarie for fem spillere og en spilleleder

Tekst og ide
Klaus Meier Olsen

Layout
Dickmeis Productions

Korrektur- og gennemlæsning
Mikkel Bækgaard,
Anders Frost Bertelsen
og Ninna Hedeager Olsen

Enhver lighed med
nulevende personer er
fuldstændig tilsigtet.

Bilag: Tre hovedroller, tolv store biroller, beskrivelser af Bohemen og Borgeren, tre oversigter over aktstrukturen, oversigt over formen og oversigt over bipersoner.

Forord

Det skulle ikke ende sådan her. Jeg skulle ikke blive gammel. Jeg skulle ikke krumme tæer, imens jeg prøver at holde en samtale kørende med en sytten-årig pige, hvis bryster sidder så højt oppe, at tyngdekraften må være sat midlertidigt ud af spillet. Hun burde være tryllebundet. Hun burde ville have mig. Jeg laver både noget kreativt og noget med mennesker. Jeg har smart tøj. Er moderigtigt maskinklippet. Mest for at skjule mine høje tindinger og grå hår, men moderigtigt maskinklippet ikke desto mindre.

Så hold dog for guds skyld op med at snakke, Klaus Meier. Hun keder sig jo. Du er ham, som du selv reddede sytten-årige piger med struttende bryster fra for fem år siden. Ham der skal erkende sin alder og komme videre i sit liv. Ham som skal ændre sine lørdagsplaner fra tømmermænd og endnu en bytur, til en tur i IKEA og en parmiddag med moderate mængder dyr vin og harmløs konversation om arbejde og friværddi.

Okay. Betragt det hermed som erkendt og mig som kommet videre. Jeg skal giftes. Så bliver det ikke mere voksent. Jeg passer stadigvæk ikke ind. Jeg er pludselig for ung. Hvis jeg skal høre endnu en stolt far fortælle i en halv time om, at hans søn nu kan dreje hovedet til begge sider, så koster det menneskeliv. Mit eller hans. Hvad som helst for at slippe for at høre mere. Jeg savner min ungdom. Jeg vil ikke høre flere anekdoter om strabadserne ved at bygge sin egen carport. Jeg vil lægge an på unge piger og stødbrække vodka currant ud over bagsædet i en natbus.

Altid for ung eller for gammel. Jeg passer ikke ind nogen steder.

Bu-fucking-hu. Kan det blive mere ynkeligt? En 27-årig mand med en alt for tidlig midtvejskrise. En krise affødt af noget så simpelt som at være ved at blive voksen og indse, at ens liv og prioriteter har ændret sig. Det skal nok gå. Andre mennesker er kommet igennem det før. Tør øjnene og tag dig sammen. Men det er ikke ren ynke at have en midtvejskrise. Det er også ret sjovt. For selvom man er et enkelt gråt hår fra at købe en åben sportsvogn, kan man godt grine af sig selv samtidig.

Jeg håber, at du vil være med til at grine af mig.

Klaus Meier Olsen, marts 2009



Synopse

Kreativ Klasse handler om de tre venner Carsten, Axel og Markus. De svæver alle mellem deres fortid som bohemer og deres fremtid som respektable samfundsborgere, men de passer ikke rigtig ind nogen af stederne. Forskellen mellem deres fortid og deres fremtid bliver sat yderligere på spidsen af, at Carsten har friet til sin kæreste Camilla. Han er dermed for alvor ved at forlade sin fortid og træde ind i sin fremtid. Scenariet følger de tre hovedpersoner fra en polterabend, over en pinlig parmiddag og til brylluppet, der afslutter scenariet. Ind mellem disse store begivenheder ligger scener fra de to verdener, som hovedpersonerne svæver imellem. Scener, der både skal være sjove og trække hovedpersonerne i retning af enten deres fortid eller deres fremtid.

Kreativ Klasse er et åbent scenarie. De eneste scener der ligger fast – og som helt sikkert bliver spillet – er polterabend, parmiddagen og brylluppet. De scener, der ligger ind imellem disse tre begivenheder, bliver skabt af dig og to af spillerne, der fungerer som slags hjælpespillede. I skaber disse scener ved hjælp af en række værktøjer, som jeg præsenterer i løbet af scenarieteksten. Disse værktøjer er en række forslag til bipersoner og scener, der kan optræde i scenariet og en aktstruktur, der deler scenariet op i fem faser. Desuden indeholder scenariet fire regler for hvordan det skal spilles og og tre virkemidler, som du kan bruge til at skabe komik og overraskelse.

De tre hovedpersoner

Carsten: Skal snart giftes med Camilla. Han vil gerne have alting – både det ungdommelige og det voksne – og kan ikke finde ud af at vælge noget fra. Det meste af tiden er han under tøflen, men han er kommet til at være Camilla utro et par gange.

Markus: En 29-årig drengerøv, der stadigvæk opfører sig, som om han var atten. Han har ikke den store succes med andet end at score unge kvinder, men klarer sig igennem livet på sin tilbagelænedede charme. Han er desuden hemmeligt forelsket i Carstens kommende kone Camilla.

Alex: Camillas ældre bror. Han troede engang, at han skulle være kunstner, men solgte ud og blev konsulent i stedet. Han skyder skylden for sine problemer – blandt andet, at han ikke har haft sex i to år – på alle andre end sig selv.



Komedie og alvor

Kreativ Klasse er en komedie. Det skal være sjovt at spille scenariet. Hovedrollerne er ynkelige, selvoptagede og lærer aldrig af deres fejl. Birollerne tegner et billede af et latterligt og overfladisk miljø, hvor 30-årige drengerøve sælger varm luft til naive virksomheder og ser sig selv som det nye årtusindes kunstneriske avantgarde. Dobbeltmoral, selvhøjtidelighed og ynkelighed er sjovt, men der er en snært af alvor i scenariet. Det er ikke sjovt at være ham, der bliver ældre og skal tage sig sammen. Derfor er det helt perfekt, hvis enkelte scener bliver tragikomiske og er sjove, samtidig med at det gør lidt ondt. I hvert fald på hovedpersonerne.



Den unge boheme og den

respektable samfundsborger

Kreativ klasse er et scenarie om noget så navlepillende som at blive voksen. Det er ikke en episk coming of age fortælling, men en satirisk historie om ikke at ville give slip på den ungdom man godt ved, man er vokset fra. Hovedpersonerne er et sted i deres liv, hvor de hverken passer ind i deres fortid eller deres fremtid. De er altid lidt for unge eller lidt for gamle. De må foretage er valg: kaster de sig ud i deres fremtid som voksne mennesker med alt dens banalitet og ansvar, eller bliver de hængende i deres fortid og prøver at opføre sig som atten-årige, til de er langt over tredive?

Pointen er, at ingen af de to verdener passer til hovedpersonerne. Komikken opstår fordi de altid er lidt udenfor og altid har lidt af den anden verdens logik med sig. Da dette er scenariets hovedkonflikt – og vigtigste komiske værktøj – er det vigtigt at alle scener afspejler og omhandler denne konflikt.

Det er ikke en hvilken som helst fortid og fremtid, som hovedpersonerne svæver imellem. Deres fortid var som bohemer, hvor de sled på studier og med ulønnede – men ambitiøse – kunstprojekter for en dag at komme ud og

forandre verden eller skabe stor kunst. Det var en tid, hvor man gik til digtoplæsninger og læste Kafka – eller påstod, man gjorde det – for at score den lækreste pige fra litteraturvidenskab. En tid hvor man drak rødvin og røg Gauloises cigaretter og snakkede om marxisme og kunst til langt ud på natten og tog til forelæsning med knaldende hovedpine. En tid med store drømme, store prætentioner, store armbevægelser og en lille smule virkelighed.

Deres fremtid er som konsulenter og respektable samfundsborgere. De sælger deres ydelser til virksomheder gennem koncepter fyldt med buzz words som dramatisk innovation. En stor del af det er varm luft, men i sidste ende handler det om at få virksomhederne til at tænke nyt og tilføre dem et skær af kreativitet og coolness. I denne verden bærer man røgførvede briller, spiller bordfodbold med direktører og ordner aftaler til mange hundredetusinde over brunch på en dyr cafe på Østerbro. Det er en verden, hvor man bilder sig ind, at man aldrig behøver at blive voksen, fordi ens job er så tæt på at være leg. En verden hvor man ser ned på sin ungdoms idealisme og naivitet for at retfærdiggøre, hvor meget man har solgt ud for at kunne tjene penge nok til en fireværelses lejlighed ved Sankt Hans Torv.

I sidste ende handler begge verdener om image før indhold og om at opretholde en facade; ligegyldigt om denne facade er som seriøs intellektuel og kunstner eller som succesfuld konsulent.

Genkendelsens glæde

Kreativ klasse er et personligt scenarie. Det er min egen alt for tidlige midtvejskrise omsat til komik. Mange af personerne er en kærlig satire af mine venner og de miljøer jeg bevæger mig i. Det er virkelig sjovt for nogen spillere, men absolut ikke for andre.

Derfor er det vigtigt, at du læser dine spillere og snakker med dem, inden I begynder at spille. Hvis de kan genkende miljøet som satiren handler om, så brug det og lad dem opleve genkendelsen glæde ved at fokusere på de små satiriske detaljer i scenariets verden. Det er også med den type spillere, at du kan dvæle lidt mere ved hovedpersonernes dilemmaer, da de sandsynligvis vil genkende dem. Hvis satiren ligger fjernt fra spillernes hverdag, så fokuser på de basale komiske optrin i scenerne. Optrin hvor det er sjovt, at en hovedperson skaber problemer for sig selv ved at lyve og ikke løggen i sig selv, der er sjov, fordi det er en satire over alt det varme luft, en konsulent lukker ud.

Kreativ klasse indeholder både mulighed for satire og mere ligefrem komedie og det er din opgave at kombinere disse to på den måde, der er sjovest for netop dine spillere.

Playz

Playz er det konsulentbureau, som Carsten og Axel har grundlagt og hvor Markus arbejder freelance som grafisk designer. De arbejder med dramatisk innovation, der handler om at få firmaer til at tænke nyt ved at bruge spil og fortællinger. Hvad de mere præcist laver, hvor stort det er og andre detaljer, vil jeg lade være op til dig. Det er kun vigtigt, hvis du og spillerne synes, det er sjovt og det er sjovest, hvis detaljerne om, hvor smart og konsulentagtigt det hele er, kommer fra jer.

Hovedpersonernes konflikter

Markus

Markus' konflikt er mellem hans ønske om at blive taget seriøst og hans tendens til at bruge sin charme til at springe over, hvor gærdet er lavest. På den ene side vil han gerne anerkendes som kunstner, men på den anden side er han for doven til at gøre nogle af sine mange projekter færdige.

Markus er desuden hemmeligt forelsket i Camilla, der for ham repræsenterer det etablerede og seriøse, som han gerne vil anerkendes af. Han har bare lidt svært ved at opføre sig som den modne mand, som han tror, hun vil være interesseret i. Han vil hellere gå i byen og score unge piger end han vil spise parrmiddag og snakke om sommerferieplaner. Han er gode venner med Carsten og er splittet mellem sin forelskelse i Camilla og sin loyalitet mod Carsten.

Hans konflikt står mellem hans impulsivitet på den ene side og hans ønske om at tøjle sin vilde energi og bruge den til at vinde Camillas hjerte og blive en seriøs kunstner på den anden.

Axel

På den ene side af Axels konflikt er hans desillusion og tendens til at give alle andre end sig selv skylden for de problemer, der rammer ham. På den anden er hans ønske om at ændre sit liv og faktisk begynde at gøre det han har lyst til og opnå det han gerne vil. Axel har ikke haft sex i to år, men har svært ved at tage sig sammen til at gøre noget ved det.

Der var engang hvor tingene var anderledes. En gang hvor Axel ville være kunstner og gøre en forskel i verden. Ganske langsomt

er de drømme forsvundet og efter han har grundlagt konsulentfirmaet Playz, handler alt pludselig om kundernes behov og om at skabe overskud. Det er ikke sådan, han forestillede sig, at hans job skulle være, men han har indtil videre været for apatisk til at gøre noget ved det.

Axel er i øvrigt Camillas storebror og meget beskyttende overfor hende. Selvom Carsten er hans ven og de sammen ejer Playz, er Axel ikke glad for, at hans lillesøster skal giftes med ham. Han er sikker på, at de bliver skilt og Axel er bange for at skulle vælge mellem dem.

Carsten

Carstens konflikt er mellem ønsket om at holde alle valgmuligheder åbne på den ene side og nødvendigheden af rent faktisk at tage nogle beslutninger og stå ved dem på den anden.

På den ene side vil han gerne have den satte og borgerlige parcelhuslykke sammen med Camilla. På den anden side vil han gerne have, at tingene bliver ligesom, da de lige mødte hinanden og hun var vild og utæmmelig. Selvom han normalt er under tøflen, har han et par gange været Camilla utro, fordi det borgerlige liv blev for kedeligt for ham. Han vil gerne have lave noget mere idealistisk end at arbejde på Playz, men samtidig vil han gerne have de penge og det image, der følger med at have et succesfuldt konsulentfirma.

Han angst for at beslutte sig har også gjort, at han har lovet både Axel og Markus, at de skal være hans forlover. Ingen af dem ved, at han har lovet det prestigefyldte hverv ud til en anden også.

Fortællingens regler

Kreativ klasse er et meget åbent scenarie, hvor kun enkelte dele er fastlagt og resten skabes ved hjælp af scenariets værktøjer. Et af disse værktøjer er de fire regler, for hvordan scenariet skal spilles. Det er relativt løse regler, der mest af alt skal forstås som råd for, hvordan I skaber komik, der er i scenariets ånd.

Gennemgå reglerne med spillerne, inden I begynder at spille, så de har helt styr på de rammer, de skal udfolde sig indenfor. Det er også en god idé at skrive reglerne op på tavlen, så spillerne hele tiden er opmærksomme på dem.

I passer aldrig ind

Dette er den vigtigste regel, da den opsummerer hele scenariets konflikt mellem det ungdommelige og det etablerede. Ligegyldigt hvilken scene hovedpersonerne befinder sig i, så passer de aldrig ind. Hvis scenen handler om at være ung, så er de altid lidt for gamle og hvis scenen handler om at være etableret, så er de altid lidt for unge og umodne. Denne regel er scenariets dynamik og derfor er det vigtigt for spillerne at have den i bagehovedet hele tiden.

Strukturen skal følges

Der er tre fastlagte scener i *Kreativ klasse*. Disse scener skal spilles. Derfor må der ikke ske noget, der betyder at de ikke kan spilles. Derimod kan I bruge dem kreativt som et punkt at spille henimod. Det betyder

for eksempel, at hvis Carsten er utro til sin polterabend, så må det ikke gøre, at bryllupsscenen ikke kan spilles. I stedet kan der komme meget komik ud af, at hovedpersonerne prøver at skjule utroskaben for Camilla.

Vildere klovn, vildere!

Komik handler om at eskalere problemerne. Derfor skal hovedpersonernes problemer og konflikter blive flere og mere komplicerede, som scenariet skrider frem. Alle deres forsøg på at løse dem skal i stedet forværre situationen. Det kan for eksempel ske ved at lyve for at dække over et problem og derefter kæmpe for at opretholde løgnet, selv lang tid efter at det ville være nemmere at sige sandheden. Det er vigtigt, at spillerne hele tiden spiller for at skabe problemer for sig selv.

Ingen kram før til sidst

I de fleste komedier udvikler personer sig ikke. Det er det, at de begår de samme fejl igen og igen, der skaber komikken. Derfor kan hovedpersonerne først erkende deres problemer og søge at ændre deres liv i sidste scene. Indtil da er det vigtigt, at de ikke lærer af deres fejl, men derimod begår dem igen og igen og kommer i større og større problemer.

Spillernes roller

Spillerne kan have to forskellige roller i *Kreativ klasse*. De tre af spillerne spiller de tre hovedpersoner. De spiller kun denne ene rolle gennem hele scenariet og deres opgave er at spille denne hovedperson så godt og morsomt som muligt. Det er langt hen ad vejen helt klassisk rollespil.

De to andre spilleres rolle i scenariet er lidt mere speciel. Som sagt svæver hovedpersonerne mellem deres fortid som bohemer og deres fremtid som voksne og ansvarlige mennesker. Scenariets handling udspiller sig mellem disse to poler og de to sidste spillere skal netop spille disse to poler: ungdommen og det etablerede. Dette foregår rent praktisk ved, at de skal søge at trække hovedpersonerne i deres pols retning. For nemhedens skyld – og fordi enhver smart konsulent elsker at opfinde nye ord – vil jeg omtale disse to spillere som polspillere og deres poler som henholdsvis Bohemen (ungdommen) og Borgeren (det etablerede).

Bohemens opgave består i at afsløre, hvor kedeligt det etablerede liv er og gøre grin med kedelige parmiddage og den månedlige valfart til IKEA. Borgerens opgave er at vise, hvordan hovedpersonerne er vokset fra deres ungdom og er blevet de lidt for gamle fyre på diskoteket, som de selv reddede pigerne fra for et par år siden. Polspillerne trækker altså hovedpersonerne i deres retning ved at vise den anden pol i den mest negative lys, snarere end at vise deres egen pol i et positivt lys. Derfor spiller Borgeren de mest ungdommelige bipersoner, der alle viser, hvor forfærdelige hovedpersonerne var, dengang de var bohemer.

De to polspillere har ikke nogen fast rolle. I stedet får de hver udleveret seks korte biroller fra scenariets start. Det er de roller, de kan spille i løbet af scenariet. Hver af disse roller indeholder forslag til nogle scener, som

de kan optræde i. Det er ved at sætte disse scener og spille disse biroller, at polspillerne påvirker scenariet og trækker hovedpersonerne i retning af deres pol. Det kan være, at de ikke når at spille alle deres roller i løbet af scenariet, samt at der er et par biroller, der er så velfungerende og morsomme i jeres afvikling, at de vender tilbage igen og igen. Det er helt fint. Det er endnu en mulighed for, at I kan gøre scenariet til jeres fortælling.

Polspillerne kan på sin vis vinde scenariet, ved at sørge for at hovedpersonerne ender med at vælge deres pol i scenariets sidste scene. Deres primære mål er dog at være med til at skabe en underholdende og morsom fortælling. Derfor er det vigtigt at de giver plads til hinanden, samt overvejer, hvordan biroller og scener passer ind i jeres afvikling af scenariet og ikke blot spiller dem, der bedst opfylder deres mål.

Casting

De to typer af spillere kommer til at have vidt forskellige oplevelser med scenariet. Derfor er det vigtigt, at du får castet den rigtige type spillere til de to typer roller. De tre hovedpersoner skal spille relativt traditionelt rollespil og fokusere på én rolle. De skal dog også være med til at skabe scenariets komik ved at bringe deres rolle i problemer. De to polspillere er en slags hjælpespilledere og har stor indflydelse på scenariets udformning. Det kræver modenhed, overblik og initiativ fra deres side. Det vigtigste er dog, at de har lyst til at være med til at skabe scenariet sammen med dig. Derfor skal polspillerne først og fremmest være motiverede for at være medskabere og være klar over hvad, der forventes af dem.

Information til polspillerne

Der er del ting at holde styr på for polspillerne: deres biroller, de potentielle scener, scenariets struktur og de tre hovedrollers konflikter. De får udleveret kort skrevet materiale om alle disse ting, men den mundtlige briefing fra din side er mindst lige så vigtig. Desuden er det vigtigt at du hele tiden er klar på at svare på spørgsmål fra polspillerne og hjælpe dem med at overskue scenariet.

Camilla

Som Carstens kommende kone, Axels lillesøster og Markus' hemmelige kærlighed er Camilla et af *Kreativ classes* omdrejningsspunkter. Derfor er bipersonen Camilla lidt speciel, da den skal spilles af begge polspillere. Hver polspiller får fra starten udleveret en udgave af hende: Modne Camilla eller Unge Camilla. Det er Bohemen, der spiller Modne Camilla og Borgeren, der spiller Unge Camilla. Dette er et rent spilmekanisk greb, hvor hun ses fra forskellige vinkler. Camilla er med andre ord ikke skizofren.

Det er i alle scener muligt for polspillerne at spille Camilla. I nogle af de fastlagte scener er det fastlagt hvem af dem, der skal spille hende, men ellers er hun frit tilgængelig for dem. Der er to måder hun kan komme i spil på. Enten vælger polspilleren, der sætter scenen hende, som den biperson han vil spille i denne scene, eller også vælger polspilleren, der ikke sætter scenen at deltage med Camilla som sin biperson.

Husk på at Camilla er en biperson og ikke den fjerde hovedperson. Hun bør derfor ikke være med i alle scener, men kun når det vil skabe komik.

Aktstruktur

Kreativ klasse er delt op fem faser, der følger en klassisk dramatisk struktur med eksposition, komplikation, konfrontation, desperation og resolution. De fem faser udgøres af tre større fastlagte scener og to "frie rum", hvor polspillerne sætter scenerne. At de tre scener Polterabend, Parmiddag og Bryllup er fastlagte betyder at de skal spilles, men der er stadigvæk en del frihed i dem, så de kan passe til den fortælling, I skaber. Scenariet afsluttes desuden med en epilog, hvor de sidste tråde samles og hovedpersonernes videre skæbne fastlægges.

De fem faser og navnlig de tre fastlagte scener er et værktøj til dig og spillerne. Du kan bruge opdelingen til at styre fortællingens spændingskurve, da alle ved at klimakset skal komme til Brylluppet og derfor kan spille hen imod det. Det er meningen at hovedpersonernes problemer skal eskaleres mere og mere gennem de fem faser, for til sidst at blive forløst – på den ene eller den anden måde – ved brylluppet. Med scenariet følger der et par ekstra ark med en oversigt over aktstrukturen. Du kan lægge dem på bordet, så alle spillerne kan følge med i, hvor I er i scenariet og hvor det skal ende.

Her følger en kort gennemgang af de fem faser, deres formål i scenariet og deres placering på spændingskurven.

Polterabend - Eksposition: I denne fastlagte scene præsenteres hovedpersonerne og deres konflikter. De har rig mulighed for at skabe problemer og lægge forhindringer for sig selv allerede her. Problemer og forhindringer, der vil hjemsøge dem gennem resten af scenariet.

Første frie rum - Komplikation: I denne del af scenariet er det de to polspillere, der sætter scenerne. Disse scener skal enten introducere nye problemer for hovedpersonerne eller bygge videre på problemer, der blev etableret ved enten polterabend eller i tidligere scener i denne fase.

Parmiddag - Konfrontation: I denne fastlagte scene kommer problemerne, der er blevet skabt indtil nu, frem i lyset. Det er ikke alle problemer, der bliver helt afsløret. Snarere sker der en omvæltning, som ændrer fortællingens forløb.

Andet frie rum - Desperation: I denne fase er det igen de to polspillere, der sætter scenerne. De skal bygge videre på – og eskalere og forværre – de problemer, der blev skabt tidligere. Det hele skal se helt umuligt ud og lægge op til det store klimaks.

Bryllup - Resolution: Her bliver scenariets problemer og konflikter spillet ud og afsløret. Når denne fase er færdig, må der ikke være nogen store spørgsmål, der er uafklarede. Om resolutionen på problemerne er god for de enkelte hovedpersoner, afhænger af den fortælling I har skabt.

Epilog: Her samles de sidste tråde og vi ser, hvordan hovedpersonernes liv former sig fra nu af.

De spillerskabte scener

De to frie rum består af scener, som de to polspillere sætter. Så vidt som muligt skiftes Bohemen og Borgeren til at sætte scener. Hvis det giver mening, at den ene sætter to scener i træk, så gør det sådan. Den polspiller, der ikke sætter scenen, spiller som udgangspunkt ikke med i den, men gør sig i stedet klar til at sætte sin næste scene. Vedkommende kan dog træde ind i scenen med enten Camilla eller en sine andre bipersoner. Det er dig og spillerne, der beslutter om det giver mening at træde ind eller ej.

Polspillerne sætter scenerne ved hjælp af de bipersoner, som de har fået udleveret. Bipersonerne indeholder nogle forslag til scener, hvor bipersonen kan optræde. De foreslåede scener introducerer birollen i scenariet. Hvad der sker derefter, kommer an på de problemer og konflikter, der opstår omkring birollen. Derfor er det op til dig og polspillerne at finde på de scener, hvor birollen optræder senere i scenariet. Det er ikke nødvendigt at polspilleren sætter den intros scene, som er beskrevet i bipersonen, han kan lige så godt bruge bipersonen i en scene som han selv finder på eller i en scene, der er beskrevet under en af hans andre bipersoner. Forslagene skal ses som et udgangspunkt og ikke som en facitliste.

Jeg anbefaler, at hvert frie rum består af fem til ti scener, som spillerne sætter, men det kommer meget an på længden af de scener, I spiller. I sidste ende er det op til dig at administrere, hvor mange scener, der er plads til. Det handler om at holde scenariet strømlignet og ikke have alt for mange bolde i luften. Uanset hvor mange scener, der ender med at være i de to frie rum, er det en god ide at give spillerne besked om, hvornår I nærmer jer de sidste scener i fasen, så de ikke sidder og brænder inde med en virkelig god ide.

De to frie rum kan nemt blive meget løse. Derfor er det særligt i fjerde fase – Desperation – vigtigt at de scener, der bliver sat bygger videre på allerede etablerede problemer og konflikter og ikke introducerer meget nyt. Anden fase – Komplikation – handler derimod om at introducere nyt, men husk, at der ikke skal introduceres så mange problemer og bipersoner, at der ikke er tid til at følge op på dem.

Hvordan du praktisk vil køre de spillerskabte scener er op til dig. Du kan lade polspilleren vælge scenen, hvorefter du præsenterer den og sætter den i gang. Ellers kan du lade polspilleren udvælge den, selv præsenterer den og selv sætte den i gang. Det afhænger af hvor meget initiativ dine polspillere viser og hvor meget ansvar du føler, at du kan give dem. Det er under alle omstændigheder dig, der skal klippe de spillerskabte scener, når du føler, at der ikke er mere i dem. Det er vigtigt, at du klipper tight og ind til benet, så scenerne ikke trækker i langdrag. Når en scene har været sjov og har bidraget til hovedpersonernes konflikter og problemer, så klip den, i stedet for at vente på om der kommer mere komik ud af den.

Spillelederens rolle

I *Kreativ klasse* er din rolle omkring at sætte scener lidt anderledes end normalt. Du skal mest af alt agere sparringspartner for polspillerne og hjælpe dem med at sætte de perfekte scener. Her er det vigtigt, at du giver dem plads, så det er deres ideer, der kommer igennem. Dog skal du også have overblikket over, om en scene vil passe ind, eller om den vil føles malplaceret. Det er din opgave at sørge for at de scener, der bliver spillet giver en sammenhængende fortælling og ikke bare bliver enkeltstående scener. Du skal kæde de scener, som polspillerne sætter, sammen og sørge for at holde styr på løse ender, der måske er værd at vende tilbage til.



Spontanitet

De faste scener

Kreativ klasse kan nemt blive et af den slags scenarier, hvor man aftaler, hvad der skal ske og derefter spiller det. Det er ikke meningen. Humor er oftest spontan og svær at aftale. Det er derfor vigtigt, at der er ukendte elementer i en scene, når I starter den. Elementer, der falder på plads gennem spillet mellem rollerne og ikke gennem aftaler mellem spillerne. Det kan naturligvis også være dig, der introducerer det ukendte og overraskende element ved at bruge dine virkemidler.

Et praktisk eksempel

I anden fase introducerer Borgeren bipersonen "Den ægte kunstner" og sætter en scene på hans kunstgalleri, hvor han ender med at beskyldte hovedpersonerne for at have solgt ud. Axel og Markus puster sig op og begynder at fortælle om deres store planer. De ender med at lyve om, at de er lige ved at sikre sig to millioner fra Statens kunstfond til installationen "Emma og den magiske strand". Der er nu etableret et problem, nemlig at de har løjet om et kunstprojekt. Pludselig går rygterne i kunstnermiljøet og alle vil have en bid af de to millioner. Resten af scenariet kæmper Axel og Markus for at holde de grådige wannabe-kunstnere væk og undgå at tabe ansigt ved at afsløre, at de ikke har en krone af de to millioner. Samtidig prøver Carsten at holde rygterne om projektet skjult for Camilla, der ikke vil se med milde øjne på, at han åbenbart vil lave urentabel kunst, når de har et bryllup at betale.

Der er naturligvis også andre problemer – skabt i andre scener – at forholde sig til sideløbende, men problemet med kunstprojektet, der blev introduceret i anden fase, danner baggrund for en række scener og bliver værre og værre, som scenariet skrider fremad.

De faste scener er mere lige ud af landevejen. Handlingen og de potentielle problemer og konflikter er beskrevet på forhånd. Det er meningen at konflikterne fra de åbne faser også bliver brugt i de faste scener, hvilket betyder, at du skal være klar til at ændre i de faste scener, så de giver mening i jeres afvikling af scenariet.

De to polspillers opgave i de faste scener er at spille bipersoner. I nogle af de faste scener er det fastlagt, hvem de skal spille og i andre er det op til dem selv, hvilken af deres bipersoner de vil spille. Her skal de naturligvis vælge de bipersoner, der plausibelt kunne være tilstede i forhold til, hvordan jeres afvikling har formet sig. Det er helt fint, hvis spillerne bliver så glade for en af de bipersoner, der er knyttet til en fastlagt scene og gerne vil sætte nogle scener med den i det næste frie rum.

I de faste scener kan polspilleren godt sætte mindre underscener – fx til polterabend, hvor der kunne være en scene, hvor "Den ægte kunstner" og Markus begge prøver at få stripperen med hjem – men det er ikke i samme grad polspillernes ansvar at skabe scenariets fortælling i disse scener.

Spillelederens virkemidler

Her følger en række måder, hvorpå du kan gribe ind i løbet af scenariet. Du kan bruge dem til at eskalere en scene, skabe komik gennem overraskelser og pludselige hændelser og til at understrege en hovedpersons konflikt mellem fortid og fremtid. Virkemidlerne kan både bruges i de fastlagte og de frie scener. De er nemmest at bruge i de frie, hvor du har mere tid til at træde tilbage og se, hvordan du kan forværre hovedpersonernes problemer. Du kan bruge disse virkemidler så meget eller så lidt, som der er brug for, men husk også at give plads til både polspillerne og hovedpersonerne og deres input til scenariet. Virkemidlerne dog gode til at få mere passive spillere til at komplicere situationen og udstille deres rolle. Tænk i øvrigt over, at et virkemiddel ikke nødvendigvis er lige så sjovt tredje og fjerde gang det bruges.

Worst Case Scenario

Dette virkemiddel består i, at du introducerer den i situationen værst tænkelige begivenhed. Hvad denne begivenhed er, kan du enten selv finde på, eller du kan fryse scenen og spørge spillerne – eller kun den spiller, der bliver påvirket – om, hvad der er det værste, der kan ske lige nu. Når begivenheden er introduceret, lader du spillerne spille videre og forholde sig begivenheden.

Eksempel: Borgeren sætter en scene, hvor Markus har scoret en kvinde og er vågnet op sammen med hende hjemme hos sig selv. Hun vil ikke skride og begynder i stedet at tale om forhold. Spillelederen introducerer Markus' mor, der kommer på uanmeldt besøg. Hun bliver ovenud lykkelig for, at Markus endelig har fundet en sød pige og insisterer på at invitere dem begge ud til brunch.

Flashbacks

Kan bruges til at spille en situation fra fortiden, for at understrege hvor meget tingene har ændret sig, for eksempel fordi en af

hovedpersonerne går imod de ting, han tidligere troede på. Du kan selv finde på flashbackscenen eller du kan bede den spiller, der bliver påvirket om selv at gøre det. Det er vigtigt, at disse flashbacks er korte og at de bliver klippet hurtigt. Det handler om at vise pointen og så eventuelt klippe tilbage til den oprindelige scene.

Eksempel: Borgeren spiller en birolle, der taler og taler om at være en ægte kunstner. Axel afbryder ham, sviner ham til og siger, at såkaldte ægte kunstnere bare er talentløse drømmere, der ikke kan få solgt deres lort. Spillelederen klipper scenen og sætter en scene, hvor en meget ung Axel på Roskilde Festival fortæller en pige – der tydeligvis keder sig – om, hvordan han aldrig kunne finde på at sælge ud, fordi det handler om kunsten på dens egne præmisser.

Fortalelse

Kan bruges til at tvinge en hovedperson til at tale over sig. Du kan lade spilleren selv finde på, hvad hans fortalelse skal handle om, eller du kan instruere spilleren. Dette er et meget styrende virkemiddel og skal bruges med omhu, da det nemt kan føles som om du tager magten fra spilleren. Specielt hvis spillerne selv er gode til at bringe hovedpersonerne i problemer, er der ingen grund til at bruge Fortalelse. Det er dog effektivt til at få passive spillere til at bringe hemmeligheder frem i lyset og dermed skabe komik og forviklinger.

Eksempel: Bohemen har sat en scene, hvor Carsten og Camilla er i IKEA og lede efter servietter til brylluppet. Selvom Camilla havde forbudt det, så var der en stripper til Carstens polterabend, hvilket han ikke har fortalt hende. Spillelederen bestemmer at Carsten kommer til at tale over sig, da han ser en pige, der ligner stripperen fra polterabend.

Polterabend



Eksposition

I denne scene præsenteres hovedpersonerne og deres konflikter. De har rig mulighed for at lægge forhindringer og skabe problemer for sig selv allerede her. Forhindringer og problemer, der ville hjemsege dem gennem resten af scenariet.

Paint ball, stripper og offentlig ydmygelse. En mands polterabend er lige så traditionsbunden som selve brylluppet. Mens deres bedste ven går i spidsen iført grisekostume og tilbyder kys for en tier, drager grupper af voksne mænd hængende gennem Københavns gader, for at vride de sidste dråber ud af ungdommen og singlelivet. Kærester og koner er glemt for en aften. Det er polterabend og alt er tilladt.

I den første scene i *Kreativ Klasse* følger vi Axel, Markus og Carsten på sidstnævntes polterabend. Scenen er delt op i valgfri underscener, der beskriver de ting, der sker på polterabenden. Tag udgangspunkt i de foreslåede scener og kørs mellem tre og fem af dem. Husk at klippe hårdt, så scenerne ikke bliver for lange.

"Kidnapningen": En gruppe af venner ankommer under Markus' og Axels ledelse til Carstens lejlighed ved Sankt Hans Torv. De skal overraske ham, mens han sover og "kidnappe" ham med på polterabend, men de er lidt sent på den. Lad spillerne beskrive, hvordan kidnapningen foregår. Scenen er en introduktion af hovedrollerne og skal ikke vare særligt længe.

Paint ball: En lagerhal på Refshaleøen er omdannet til en kampzone, hvor polterabendens gæster kæmper imod hinanden med paint ball pistoler. Først er de delt op i to hold. Så får Carsten et lyserødt kaninkostume på, og resten af gæsterne får lov til at jage ham. Scenen kan både køres som fortælling og som almindeligt rollespil.

Offentlig ydmygelse: Den obligatoriske offentlige ydmygelse af den kommende brudgom. Måske skal han sælge kys for en tier på Købmagergade. Måske skal han danse i Storkespringvandet kun iført boxershorts. Måske skal han noget helt tredje. Lad Markus og Axel bestemme, hvad ydmygelsen består i.

Stegt flæsk med persillesovs: Der er blevet booket bord på smørrebrødsrestauranten Klubben på Vesterbro, hvor der er stegt flæsk ad libitum. Det udvikler sig hurtigt til et mardorgie af romerske dimensioner, mens servitricerne forgæves søger at slukke gæsternes tørst med kandevis af flad fadøl. Denne scene kan også bruges som et pusterum, hvor hovedrollerne har mulighed for at snakke lidt mere sammen og måske betro sig til hinanden.

Ølsmagning: Man skal jo også være lidt kulturel, så en af Carstens venner har indkøbt uanede mængder af belgisk specialøl i smagsvarianter som kirsebær, fennikel og rejer. Scenen kan bruges som en moden kontrast til resten af polterabendens løsslaphed. Måske holder den kommende brudgom en improviseret tale til sine venner.

Bipersoner

Polspillerne spiller i denne fase små bipersoner, der er knyttet til de enkelte scener. Det er dig, der kort instruerer dem i, hvordan bipersonen skal spilles. Hvis du vil fokusere mere på de tre hovedpersoner i en scene, så kørs den uden at bruge bipersonen.

Paint ball instruktøren (Bohemen): En ivrig hjemmeværnsmand i starten af halvtredserne, der ser sig selv som paint balls svar på BS Christiansen. Han har flere gange fraskilt, men har nu fundet lykken med en sød thailandsk pige.

Servitrice på "Klubben" (Borgeren): Hun er blevet desillusioneret af at bruge 37 timer om ugen på at servere øl og flæsk til mænd, der alle sammen tror, at de er den første kunde, der flirter med hende.

Feinschmeckeren (Bohemen): Han går op i livets finere ting. Ved meget om god mad, vin og øl. Og han ved ikke noget bedre end at høre sig selv tale om det. Specielt hvis han kan rette på folk, der ved mindre end han selv gør.

Stripperen (Borgeren): Hun er 32, stripper og enlig mor. Der er intet sørgeligt over hende. Hun er en fantastisk mor, tjener gode penge og har styr på sit liv. Hun savner dog en mand. Hvis en af hovedrollerne tager hjem med hende, bliver de vækket af hendes 4-årige søn omkring klokken syv om morgenen.

Stripperen: Enhver god polterabend bliver afbrudt af en stripper klædt ud som politibetjent. Hun spørger, om der er nogen uartige drenge til stede. Det er der naturligvis. Kort efter er hun ved at give brudgommen en lap dance. Måske er Carsten meget forlegen og tænker på, hvad Camilla ville sige. Måske går han lidt for meget med på legen. Stripperen kan blive efter sin optræden og får en drink.

Festen: Efter de planlagte events udvikler polterabenden sig til en normal bytur. Scenen kan bruges til at opsummere og afrunde første fase. Spillerne har her en sidste mulighed for at rode sig ud i problemer. Det kan være, at Carsten tager tidligt hjem til Camilla, mens Axel og Markus tager i byen for at score. Eller også ender de alle tre fulde på et morgenværtshus, hvor de igen og igen bedyrer, at de er hinandens bedste venner.

Gæster (Begge): Det er Carstens gamle venner og kolleger. De fleste af dem er allerede blevet voksne og gift, men for en aften opfører de sig som teenagere til et halbal.

Andre roller (Begge): De biroller, som polspillerne har fået udleveret fra start, kan være med til polterabenden – eller blot i en underscene – hvis det giver mening og bidrager til komikken.

Hændelser

Hvis spillerne har lidt svært ved at komme i gang med scenariet, kan du bruge disse små hændelser – eller dine virkemidler – til at sætte gang i komikken.

Magic mushrooms: Markus har taget en pose magic mushrooms med. Det er svampe, der giver kraftige hallucinationer, når man spiser dem. Camilla ringer naturligvis, så snart Carsten har taget dem og hallucinationerne er begyndt.

Møde med kunder: Midt i den mest pinlige del af den offentlige ydmygelse møder de chefen for en af Playz' største kunder. Chefens spilles – hvis det er muligt – af Bohemen.

Amok!: En af de andre gæster har fået for meget at drikke og går helt amok. Han lægger an på stripperen, brækker sig midt på gulvet og ender med at sidde og græde og fortælle, hvor meget han elsker sin kone. Gæsten spilles – hvis det er muligt – af Borgeren.

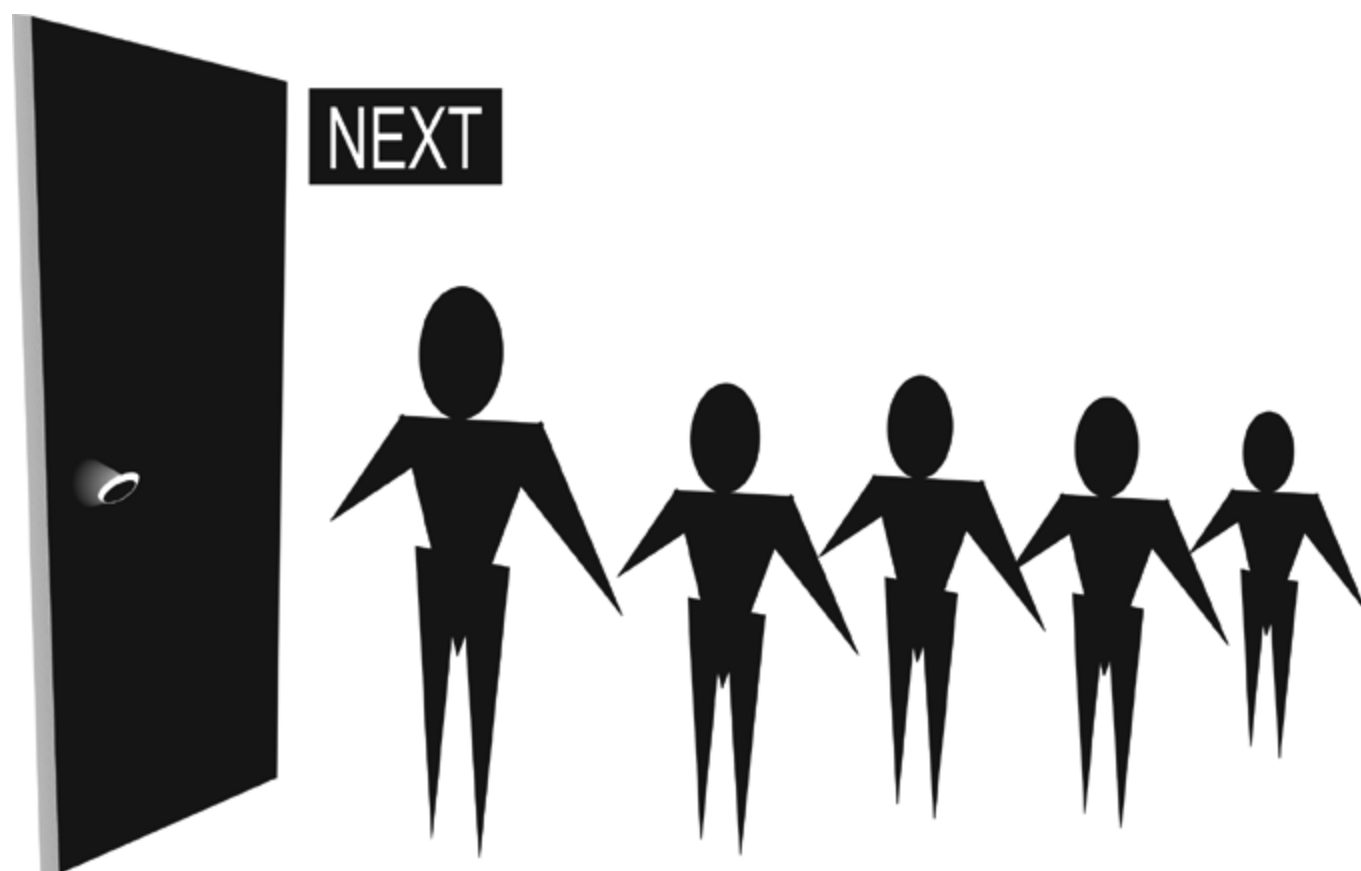
Første frie rum

Komplikation

I denne fase af scenariet er det de to polspillere, der sætter scenerne. Disse scener skal enten introducere nye problemer for hovedpersonerne eller bygge videre på problemer, der blev etableret ved polterabendens eller i tidligere scener i denne akt.

Det er svært at forudsige, hvad der kommer til at ske i denne fase. Det er op til hvilke scener polspillerne sætter, hvilke problemer hovedrollerne roder sig ud i og hvordan du bruger dine virkemidler til at øge komikken. Dog er det vigtigt at understrege, at denne fase både handler om at bygge videre på de ting, der skete til polterabendens og at introducere nye elementer. Det er op til dig og polspillerne at skabe balance mellem de to formål.

Husk, at hvis der er nogle af de bipersoner, der er knyttet til polterabendens, som kan skabe komik, kan polspillerne også sætte scener med dem.



Parmiddag

Der er økologisk kylling i appelsinmarinade med svampesauce og safranris på tallerkenen. Høflig konversation, hvor man sikrer sig at alle kan være med og ingen bliver stødt. Rejseplaner, arbejde, boligindretning, vejret og friværddi. Altid den fucking friværddi. De ti år vi har brugt på at gøre op med vores forældres værdier er glemt. Nu er livet blevet en konkurrence om at være mest lige som dem. Om at være mest voksen.

Camilla og Carsten har inviteret nogle af deres venner til middag. Det er en lørdag aften et par uger før brylluppet. Axel og Markus er naturligvis blandt de inviterede. Scenen følger middagen fra den starter til den slutter. Det er dermed én lang scene, der i høj grad består af at rollerne sidder omkring et bord og taler. Det er en god ide at klippe i scenen, for at signalere at aftenen skrider fremad og snakken bevæger sig andre steder hen.

Scenens formål er at få nogle af de problemer og konflikter, der er blevet etableret i de to første frem i lyset. Det er svært at beskrive præcis, hvordan denne scene kommer til at udfolde sig, da det kommer an på, hvad der er blevet etableret i de foregående faser. Den kan for eksempel handle om, at Camilla finder ud af nogle af de ting, som Carsten har rodet sig ud i. Det kan også være, at nogle af de hemmeligheder, som hovedrollerne har for hinanden, bliver afsløret. Scenen skal ikke betyde at konflikterne forsvinder, men at de blive ændret, fordi de kommer mere frem i lyset.

Komikken i denne scene handler om pinlighed. Det er både selve parmiddagen og de afsløringer, der kommer under den, der kan være pinlige. Derfor kan det være en ide at holde igen med at klippe og i stedet dvæle lidt ved de tåkrummende øjeblikke. Parmiddagen er den faste scene, hvor det giver bedst mening at bruge dine virkemidler til at fremtvinge afsløringer, hvis spillerne er lidt træge.

Konfrontation

I denne fastlagte scene kommer problemerne, der er blevet skabt indtil nu frem i lyset. Det er ikke alle problemer, der bliver helt afsløret. Der sker snarere en omvæltning, der ændrer fortællingens forløb.



Bipersoner

Polspillerne kan godt spille forskellige biroller i løbet af scenen.

Modne Camilla (Bohemen): Camilla er naturligvis tilstede i hele denne scene. Hun kan dog godt være ude i køkkenet, hvis Bohemen kort skal spille en anden birolle.

Den skjulte date (Borgeren): En af Camillas singleveninder, der er blevet inviteret, for at blive splejset sammen med Axel eller Markus. Hun er karrierekvindende med stort K og behård feminist. Hun mener, at alle hendes problemer med kærligheden skyldes, at mænd ikke kan håndtere en stærk kvinde.

Den begejstrede veninde (Borgeren): Måske er hun også inviteret som potentiel date, men det eneste hun taler om er Carsten og Camillas bryllup. Det virker faktisk som om, at hun er mere spændt på brylluppet end brudeparret. Hun er single og drømmer om sit eget eventyrbryllup.

Andre gæster: Der er også andre gæster til parmiddagen. Nogle af dem er sikkert Axel og Carstens kolleger, der har været med på polterabendens og kan komme til at afsløre, hvis der skete noget på den. Det kan også være nogen af de bipersoner som polspillerne har spillet tidligere. Der skal bare være en grund til, at de er inviteret med til middagen.

Andet frie rum

Desperation

I denne fase er det igen de to polspillere, der sætter scenerne. De skal bygge videre på – og eskalere og forværre – de problemer, der blev skabt tidligere. Det hele skal se helt umuligt ud og lægge op til det store klimaks.

Igen er det svært at sige, hvad der kommer til at ske i denne fase, da initiativet er i polspillernes hænder. Den handler om at få problemer og konflikter kørt helt ud til kanten inden scenariets klimaks ved brylluppet. Derfor skal de scener, som polspillerne sætter ikke tilføje noget nyt. De skal snarere bygge videre på de problemer, der allerede er blevet etableret og gøre dem så slemme, at de er nød til at blive afklaret ved brylluppet.

Hvis der på nuværende tidspunkt er for mange uafklarede problemer og konflikter, kan den afsluttende bryllupscene blive rodet, når de alle sammen skal forløses i den. Hvis du vurderer, at der er for mange bolde i luften, har du to muligheder. Den sværeste – men mest elegante – løsning er at kæde to eller flere konflikter sammen, så de kan afrundes sammen til brylluppet. Dette kan for eksempel ske ved at binde begge konflikter op på den samme biperson. Den mindre elegante løsning er at afslutte enkelte af de mere løsevne konflikter i slutningen af denne fase.



Bryllup

Resolution

Her bliver scenariets problemer og konflikter spillet ud og afsløret. Når denne fase er færdig, må der ikke være nogen store spørgsmål, der er uafklarede. Om resolutionen på problemerne er god for de enkelte hovedpersoner afhænger af den fortælling I har skabt og af spillernes spil.

Det burde være simpelt. To mennesker. Kærlighed. Resten af livet. Men fra de håndskrevne invitationer er sendt ud, til brudeparret forlader fester i en limousine, handler det om alt andet end kærlighed. Det handler om ramme en magisk kombination af menu, blomsterdekorationer, bordplan, en nøje udvalgt præst og den helt perfekte kjole. Det er så yndigt at følges ad ...

Brylluppet er scenariets klimaks. Det er her at alle de konflikter og problemer, der er blevet bygget op gennem scenariet, skal finde deres afslutning. Hvordan disse konflikter ser ud og hvordan deres afslutning bliver, kommer an på polspillernes og de tre hovedpersoners spil. Jeg har skitseret de konflikter, der fra starten ligger i hovedrollerne i afsnittet Løse ender.

Du kan strukturere denne scene i tre underscener, der følger et bryllups forløb. Der er ingen grund til at bruge lige meget tid på alle tre underscener. Læg i stedet fokus der, hvor der er dramatik og mulighed for at afslutte hovedpersonernes konflikter. Scenen slutter når alle – eller næsten alle – betydningsfulde konflikter har fundet deres afslutning. Det er bedre at enkelte af dem forbliver uvisse end at scenen trækker alt for meget ud. Brug dit overblik til at slutte denne fase på det rigtige tidspunkt, så den hverken løber ud i sandet eller føles utilfredsstillende kort.

Ceremonien: Brylluppet foregår i Brorsons Kirke på Nørrebro, med en præst, der godt ved, at han skal holde det højtideligt, men ikke snakke for meget om kristendom. Hvis der ikke ligefrem er nogen, der har tænkt sig at afbryde brylluppet, kan du fokusere på præstens tale og det øjeblik, hvor Carsten og Camilla siger ja til hinanden. Det kan blive et af scenariets rørende øjeblikke.

Middagen: Først er der reception med kapeer og mousserende vin. Derefter middag, hvor en anerkendt kok serverer en rustik dansk bryllupsmiddag, piftet op med enkelte elementer af et moderne fusionskøkken. Under bryllupsmiddagen kan du fokusere på de taler som gommen og forloveren holder. Der er også mulighed for, at hoved- og bipersoner kan snakke sammen under middagen og i den lækre rygerlounge. Efterhånden som middagen skrider frem og gæsterne løsnes op af den dyre rødvin, bliver der set mere og mere gennem fingre med pinlig optræden.

Festen: Efter middagen bliver en DJ-pult sat op og familie og venner kan danse til både røvballerock og bastungt elektronisk avantgarde. I løbet af aftenen skal brudeparret danse brudevals, bruden skal kaste sin brudebuket og brudgommen skal have klippet sine sokker. Festen er sidste mulighed for at få konflikter afsluttet.

Løse ender

Her følger de spørgsmål, der ligger i hovedrollerne fra start af og som gerne skulle besvares i denne scene.

Camilla og Carsten: Hvad sker der med Carsten og Camilla? Bliver de gift? Opdager Camilla, at Carsten har været hende utro? Bliver Carsten ved med at være under tøflen?

Carsten og Playz: Har Carsten fundet noget, som han faktisk har lyst til at lave? Hvad betyder det for hans job på Playz og dermed for hans forhold til Axel?

Markus og damerne: Hvad sker der med Markus' forhold til Camilla? Erklærer han hende sin kærlighed eller betyder venskabet med Carsten for meget? Hvad med alle de unge piger han plejer at score?

Markus' kunstnerdrømme: Har Markus fået lavet et af sine mange projekter færdigt? Har det skaffet ham anerkendelse som kunstner?

De to forlovere: Hvem er forlover ved brylluppet? Hvordan tager den afviste ven det?

Axels sexliv: Har Axel endelig fået sex? Hvis ikke, hvem skyder han så skylden på? Gør han et sidste forsøg på at score til brylluppet?

Axels tabte fortid: Har Axel fuldstændig opgivet sin fortid som kunstner og accepteret Playz som sin fremtid?

Axel, Carsten og Camilla: Har Axel accepteret at hans søster og Carsten skal giftes? Hvis ikke, vælger han så at bide det i sig, eller viser han det til brylluppet?



Bipersoner

Camilla (begge): Camilla optræder som både Modne og Unge Camilla i denne scene. Det handler ikke længere om at udstille den anden pols dårlige sider, men om at få afsluttet konflikterne. Derfor bytter polspillerne i denne fase, så det nu er Borgeren der spiller Modne Camilla og Bohemen, der spiller Unge Camilla.

Det er op til dig og polspillerne at beslutte, hvem af dem der spiller hende i en given underscene. Nogle gange giver det sig selv, for eksempel hvis Borgeren spiller en anden biperson, så spiller Bohemen ofte Camilla. Andre gange er det op til jer at bestemme, hvad der er sjovest og mest meningsfuldt. En god tommelfingerregel er, at hun starter som Modne Camilla, men efterhånden som hun får mere og mere rødvin forvandler hun sig til Unge Camilla.

Det er vigtigt at undgå, at det bliver rodet, at begge polspillere spiller Camilla. Derfor skal polspillerne fokusere på, at deres formål er at gøre scenariet sjovt, snarere end at vinde det. Det er også vigtigt, at du skærer igennem og får gjort de enkelte underscener skarpe.

Præsten (Spilleleder): Din eneste biperson i scenariet. Du kan bruge hans prædiken til at sætte scenariets temaer og hovedrollerens konflikter i relief.

Den pinlige onkel (Borgeren): Carstens onkel Arno er gammel sømand, der virkelig havde en pige i hver havn. Nu er han blevet gammel og er ikke længere single. Nu er han bare ugift og alene. Han drikker sig altid fuld til familiefester og mener, at han skal fortælle folk, hvordan verden virkelig hænger sammen. Måske holder han en tale.

Brudepigebarn (Bohemen): Camillas barndomsveninde som hun ikke ser så meget mere. Camilla har for lang tid siden lovet hende, at hun skulle være brudepige. Så det er hun, men godt nok en lidt atypisk brudepige. En brudepige plejer at være ung og uskyldig. Hun plejer ikke at være i begyndelsen af trediverne, fraskilt, storrygende og på jagt efter en mand.

Andre gæster: Der er masser af andre gæster. Brudeparrets forældre og anden familie. Kolleger og gamle venner. Du kan bruge dem som udgangspunkt, hvis du har brug for at skabe en birolle. Det kan også være nogen af de bipersoner som polspillerne har spillet tidligere. Der skal bare være en grund til, at de er inviteret med til brylluppet.



Epilog

Epilogen består af en lille fortælling om, hvor hovedrollerne er to måneder efter brylluppet og om hvordan deres liv ser ud. Du kan tage udgangspunkt i, hvad hovedpersonerne tænker, da de modtager – eller i Carstens tilfælde skriver – takkekort fra brylluppet. Bed spillerne om at fortælle og suppler eventuelt med spørgsmål om de konflikter, som hovedrollerne har spillet igennem scenariet.

Det er ikke sikkert at der er brug for epilogen. Hvis bryllupsscenen afsluttede scenariet perfekt, så lad være med at spille epilogen. Den kan dog være fin at spille, hvis der stadigvæk er uafklarede konflikter, eller I gerne vil beskrive, hvordan det hele ser ud efter et par måneder.



Carsten



Carsten træder ned fra stolen og lægger hammeren på det overfyldte skrivebord. Kigger på billedet som Camilla har givet ham. Endelig hænger det lige. Det har taget mere end en time at bestemme om det skulle hænge i soveværelset eller i arbejdsværelset og derefter få det til at hænge helt lige. Endelig lykkedes det. Farverne står perfekt til bøgerne om management og de autentiske afrikanske ibenholtfigurer fra dengang de var i Tanzania. Det ser mere cool ud, end han havde forstillet sig. Det eneste problem er, at Camilla har knaldet med kunstneren.

Carsten kigger vredt på billedet. Nu er han tvunget til at se på det hver eneste dag og blive mindet om Camillas fortid, hvor hun havde sex med det meste af den københavnske medieelite. Han kigger væk. Kigger rundt i deres fælles lejlighed, fyldt med minder fra deres liv sammen og ved, at han ikke kan tillade sig at være vred på fortiden. Den har ikke noget at gøre med det liv, de har sammen nu. Han kan acceptere det. Mere end det. Han savner den gamle Camilla. Den vilde og utæmmelige kvinde, som han faldt for. Nu har han tæmmet hende. Gjort hende pæn og respektabel. Gjort hende kedelig.

Han mødte hende gennem hendes storebror Axel, som han kendte fra universitetsradioen. Hun slog benene væk under ham. Hun slog

benene væk under alle hun mødte. Selv hans ven Markus, der altid vidste, hvad han skulle sige til pigerne, blev mundlam. Hun var sexet, selvsikker, direkte og helt sin egen. Han måtte have hende. Hvordan han fik hende, kan han stadig ikke forstå. Men han fik hende. Hvorfor er han så ikke tilfreds?

Det var ham selv, der friede. Selvfølgelig havde Camilla kommet med hentydninger før. Det gør hun altid. Han overraskede hende en gang med en ferie til Barcelona, uden at hun havde antydnet det. Han lærte af sin fejltagelse og sørger nu for at være sikker på, at hun gerne vil overraskes, inden han gør det. Men han ville gerne fri. Han mente hvert eneste ord han sagde, da han friede. Han kan ikke forstille sig at være sammen med andre. Han vil gerne have børn med hende.

Men hvilken Camilla er det han vil alt dette med? Den Camilla han blev forelsket i, som fik ham til at føle sig usikker, hver eneste gang hun gik i byen alene, fordi han regnede med, at hun ville finde en anden. Eller er det den Camilla han bor sammen med, som holder fire forskellige boligmagasiner og som nærmest nægter af have sex med ham, hvis han glemmer at lægge en ølbrik under sit glas? Carsten ville ønske, at hun kunne være begge personer samtidig.

Der er fri bane. Ingen kigger. Carsten lukker det excel-ark, som han har stirret tom på den sidste time og begynder på sit daglige ritual af overspringshandling. Facebook, nyheder, sport, mail. Alt der kan fjerne hans tanker fra det arbejde, der langsomt æder hans sjæl.

Det virkede ellers som en god ide, da han og Axel lavede deres eget konsulentbureau. De læste begge på universitetet og brugte det meste af deres tid på enten at lave radio eller hænge ud på cafeer. Ingen af dem havde travlt med at blive færdige og blive en dråbe i det uendelige hav af arbejdsløse humanister. Det var friheden ved at have deres eget firma, der tiltalte dem. Hvorfor arbejde for en eller anden idiot, der kun går op i tallene på bundlinien, når man kan arbejde for sig selv og lave det man gerne vil?

Carsten griner lavmælt. Hvor var han ung og naiv. Det føles som om hele hans liv lige nu handler om profitmargin og firmaets profil. Det var ikke sådan det skulle ende. Da de stiftede Playz ville de udnytte det Carsten havde lært på psykologistudiet og Axels evner til at skrive. De ville hjælpe virksomheder, der virkelig havde brug for det. Nu handler det om tomme – men smarte – buzz words om dramatisk innovation og hvad der ellers er oppe i tiden. Carsten hader det. Det virker ikke som om Axel har noget imod det. Snarere tværtimod. Han virker hjemme blandt deres kunders uendelige rækker af mænd i mørke jakkesæt og kornblå skjorter.

Carsten sukker og får endnu engang computerens syvka-bale til at gå op. Han ved ikke, hvad han skulle lave, hvis han ikke arbejdede i Playz. Noget fedt. Noget med mening, som samtidig lyder godt at fortælle om, når han og Camilla er til parmiddag. For det har da sine fordele at have sit eget konsulentbureau. Pengene. Den fire værelses lejlighed ved Sankt Hans torv. At alle automatisk synes han er interessant, fordi han har eget firma. Hvis han bare kunne få de samme ting, mens han laver noget han virkelig brænder for.

Han stopper sig selv. Tvinger sin finger til at trykke på museknappen og kalde excel-arket med firmaets budget frem igen. Der er ingen grund til at være naiv. Han skulle nødtigt ende som Markus, der stadigvæk lever som om han lige var flyttet hjemmefra. Bevares, Markus er da fri og har helt sikkert kneppet flere piger i starten af tyverne end de fleste andre. Men hvor er hans fremtid? Han kan dårlig nok leve af de penge, han tjener som grafisk designer. Han har ikke haft et seriøst forhold siden Camilla og Carsten mødte hinanden. Carsten kan en gang imellem blive misundelig på Markus' frihed og hans piger, men i sidste ende kan han kun have ondt af ham.



Carsten skimmer artiklen i Weekend Avisen og tager endnu en slurk af sin kaffe. Klokken er snart halv ti. Kommer de ikke snart? Han ved, at det er i dag, at hans venner kommer og kidnapper ham for at tage ham med på polterabend. Han ved ikke om det er Markus eller Axel, der står for det. Han er kommet til at love dem begge, at de skal være hans forlover. Ingen af dem ved, at han har lovet det til den anden også. Carsten drikker endnu en slurk af kaffen. Han er nødt til at vælge en af dem. Snart. Han hader den slags. Uanset hvem han vælger fra, så kommer han til at gøre en af sine bedste venner ked af det.

Klokken nærmer sig ti. Nu må de da snart komme. Carsten har set direkte gennem deres ynkelige forsøg på afledningsmanøvrer og er nu helt klar til at blive overrasket. Hvis han ikke havde gennemskuet det i forvejen, så afslørede den samtale han havde med Camilla i går aftes det hele. Hen over den økologiske salat med pinjekerner og cous-cous begyndte hun at snakke om at stole på hinanden og om hvor tåbelige hun synes det er, når voksne mænd begynder at opføre sig som teenagere, bare fordi de er på polterabend. Carsten forstod beskeden. Som altid. Camilla behøver ikke at fortælle ham, hvad han skal gøre. En antydning er nok, så gør han som hun vil. Hun vil ikke have, at hans polterabend bliver for vild, så selvfølgelig bliver den ikke det.

Carsten koncentrerer sig igen om avisen. Prøver at glemme, at Camillas formaninger ikke blot er hendes forsøg på at kontrollere ham. Glemme at selvom hun ikke ved det, så har hun god grund til at være bekymret. Det er ved at være et år siden, han sidst var hende utro. Det var med en af receptionisterne fra Playz efter en fredagsøl var blevet til mange. De lejede et værelse på et hotel i Istedgade i et par timer. Han nåede hjem og sove uden at vække Camilla. Carsten følte sig som verdens største idiot bagefter. Han har en fantastisk kæreste, som han burde være lykkelig over at være sammen med. Men når han er utro, føler han sig i live. Føler at han genfinder den gamle Carsten som ville skide på om sofaen er i den samme knækkede hvide nuance som lampeskærmene.

To biler fyldt med overgearede mænd i slutningen af tyverne trækker ind på parkeringspladsen foran lejligheden og hiver Carsten ud af hans tanker. Han trækker vejret dybt ind. Glemmer sine tidligere fejltagelser og lover for gud ved hvilken gang sig selv, at det ikke vil ske igen.

Da han lægger sig tilbage i sengen, for at virke mere overrasket, håber han at Axel og Markus ikke har snakket om, hvem der egentlig er hans forlover.

Unge træk

Carstens unge træk er hans manglende evne til at forpligte sig og vælge noget fra. Han vil både have den unge og den modne Camilla. Være single og score og samtidig blive gift og gå til parmiddag. Både have det velbetalte job og lave noget idealistisk.

Modne træk

Carsten modne træk er de få øjeblikke, hvor han rent faktisk tager et valg og står ved det. Han har valgt at blive gift med Camilla og selvom han både har været hende utro og er under tøflen, så står han fast ved det valg, han har truffet.

Komiske træk

Kombinationen af at være dårlig til at vælge ting fra, at være under tøflen og at han en gang imellem længes så meget efter sin ungdom, at han gør tåbelige ting, kan få Carsten i mange pinlige situationer.

Sympatiske træk

Det er kærligheden og loyaliteten, der i sidste ende redder Carsten fra at være en kæmpe idiot. Han elsker virkelig Camilla og han er loyal overfor sine venner. Desværre i en sådan grad, at han lyver for at holde dem glade.

Axel

Axel sidder alene. Skifter konstant stilling i cafeens ukomfortable – men smarte – stol af blankpoleret stål. Brunchtallerken med både æg, bacon og pølser foran ham. To stykker sukker i kaffen. Slankekur må vente. Axel venter på Markus. Venter på at høre om endnu en kvinde, som er faldet for hans tilbagelægnede charme og historier om at være kunstner. Det var sikkert hende den lyshårede med de store bryster og ringen i læben. Hvor gammel har hun været? Tyve? Markus prøvede selvfølgelig at sætte Axel op med hendes veninde. Så mens Markus og den lyshårede fnisende forsvandt mod toilettet, sad Axel tilbage og konverserede høfligt om, hvad hun så gik og lavede. Han gik alene hjem omkring klokken et.

I-Phonen vibrerer på bordet. Markus bliver forsinket. Som altid. Han ligger sikkert og knepper lige nu. Axels hånd ryster ganske let. Halvt af tømmermænd og halvt af frustration. Er det allerede to år siden sidst? Han er så træt af at gå i byen med Markus hver eneste weekend. Det er ikke fordi han ikke kan score. Han er bare forbandet. Har måske haft fem piger med hjemme de sidste to år, men hver gang er der gået noget galt. Ingen kondomer. Menstruation. En ex-kæreste hun ikke var kommet over alligevel. Det er ikke hans skyld.

Han skyder tanken om de to års ufrivilligt cølibat fra sig. Hvorfor fanden er Markus så forsinket? Hvor lang tid kan det tage at kneppe? Axel burde skælde ham ud, når han kommer. Minde ham om at alle hans jobs som grafisk designer kommer gennem Axel og hans firma Playz. Markus skylder ham i det mindste at komme til tiden. Han ved, at Axel hader at vente. Axel ved godt, hvad der vil ske. Markus vil smile skævt og undskyld og Axel vil aldrig komme med et eneste ord af den tirade om ansvarlighed, som han har forberedt. Han forbander for gud ved hvilken gang sin vens charme. Hvis det ikke havde været for Markus, ville det være Axel, der lige nu smed blondinen med læberingen ud af sin lejlighed efter en gang morgensex. Det er helt sikkert.



Axel dør en lille smule inden i, hver gang han trykker på fjernbetjeningen og frembringer endnu et billede i power point præsentationen. De elsker ham. Som de sidder der i deres ens jakkesæt med ens kornblå skjorter og slips i en lidt mørkere nuance af kornblå, har Axel ondt af dem. Stakkels kloner. De kigger på ham med tilbedelse i øjnene, mens han forklarer om Playz, dramatisk innovation og hvad det kan gøre for Nykredit. De ville ønske, at de var ham. Han er Konsulenten. Kongen af kreativ klasse. Axel føler sig ikke som nogen konge. Han føler sig som en hofnar og en forræder.

Han skulle jo være kunstner for fanden. Skrive stor litteratur på et lille kvistværse. Drikke rødvin med smukke, horn-

brilleklædte franske studier og diskutere Sartre og Camus til langt ud på natten. Hvordan er han end her? Hvorfor står han og sælger banale teorier om management, pakket ind i varm luft og de store ord, der er populære i konsulentbranchen lige for tiden?

For fem år siden virkede det som en god ide at starte et firma sammen med Carsten. De var begge studerende og brugte det meste af deres tid på at hænge på cafeer eller på at lave radio på Universitetsradioen. Carsten læste psykologi. Axel litteraturvidenskab. De tænkte ikke så meget over tingene dengang. Stiftede Playz, der skulle tilbyde virksomheder en kunstnerisk tilgang til organisationens praktiske opgaver. Det startede som en hobby ved siden af studiet, men fik snart sit eget liv og lagde beslag på deres. Axel arbejder sjældent under 50 timer om ugen. Han ville gerne arbejde mindre. Skrive mere. Men han har ansvar nu. Der er ikke tid til naive drømme om at blive den næste Carsten Jensen, når der er kunder, der skal tilfredsstilles og penge, der venter på at blive tjent.

Den kornblå skare klapper. De er vilde med hans præsentation. Axel lægger fjernbetjeningen fra sig og smiler. Skyder sine drømme fra sig. Han kan alligevel ikke gøre noget ved det. Der er ingen vej tilbage. Firmaet er hans liv nu. Han har måske solgt ud, men i det mindste er der masser af købere.



Axel krøller det seksogtyvende ubrugelige udkast til en tale sammen og kaster det imod den overfyldte papirkurv. Han burde kunne skrive noget. Det er Carsten og Camilla. Hans lillesøster og hans bedste ven. Han er forlover. Han introducerede dem endda for hinanden. Axel skriver et par banaliteter om ægte kærlighed. Stirrer på papiret. River det i småstykker, slynger vredt kuglepennen fra sig og genoptager sin hvileløse gang frem og tilbage i arbejdsværelset.

Hvordan kan de gøre det imod ham?!

Axel elsker sin søster og sin bedste ven. Hver for sig. Han hader bare, at de er et par. Lige siden de var små, har Axel altid prøvet at passe på Camilla. Hvis han ikke havde været så elendig til at slås, ville han have brækket næsen på hver eneste fyr, der knuste hendes hjerte. Brækket næsen på de, der sagde, at hun da hun blev treogtyve havde været i seng med halvdelen af den københavnske medieelite. Hvad skal han gøre når hun og Carsten bliver skilt? Axel er for meget realist til at tro, at de klarer den i mere end de gennemsnitlige ni et halvt år. Han kan ikke vælge mellem sin søster og sin bedste ven. Tænker de overhovedet ikke på den situation, de sætter ham i?

Han sætter sig ved skrivebordet igen. Åbner en dåsecola. Han ved, at han ikke har godt af det. Han kan ikke bekymre sig om sin slankekur nu. Situationen er simpelthen for slem. Axel kan allerede mærke det. Det

er blevet værre og værre siden Carsten og Camilla begyndte at være kæresten. De betror sig ikke så meget til ham som de gjorde tidligere. De er bange for, at han vil tage den andens parti.

Som han sidder alene og kæmper med talen overvælder det håbløse og frustrerende i situationen ham. Han er vred. Vred på Carsten fordi han har taget hans lillesøster fra ham. Den lillesøster, der altid opmuntrede ham da de var yngre. Altid ringede til de piger som Axel ikke selv turde ringe til. De sidste to års tørke i hans sexliv gør ikke hans frustration over at have mistet Camillas fortrolighed mindre. Han er vred på Camilla, fordi hun har forvandlet hans bedste ven. Gjort ham pæn, borgerlig og kedelig. Det gør det ikke ligefrem nemt at fremstå som det unge og smarte konsulentbureau, når Carsten begynder at tale om bryllupsforberedelser og friværddi.

Axel stirrer opgivende på talen. Det her bryllup kommer til at ødelægge hans liv og han kan ikke gøre en skid ved det.

Unge træk

Axels unge træk er begæret efter forandring. Han vil have noget helt andet, end det han har. Han vil leve og være vild. Gøre ting som ingen forventer af ham og dumme sig, men stadigvæk kunne sige, at han gjorde det.

Modne træk

Axels modne træk er desillusionen. Han tror ikke på, at forandring er muligt. Han tror, at der altid vil komme noget i vejen. At verden er imod ham. At han ingen evne har til at ændre sit liv. Så hvorfor skulle han prøve?

Komiske træk

Axel er en seksuelt frustreret, nærtagende og forsmået klynker, der skyder skylden for sine problemer på andre, for at undgå at se sine egne fejl i øjnene. Der kan komme meget komik ud af at svælge i forliste drømme, i stedet for at gøre noget ved dem.

Sympatiske træk

Inde bag desillusionen og de anklagende fingre er en talentfuld og hårdtarbejdende mand, der inderligt ønsker at realisere sine drømme. Måske er et lille skub det eneste han har brug for, for at kunne rejse sig af selvmedlidenheden og komme i gang med det liv, han gerne vil leve.

Markus



Fuck. Hun ligger på hans arm. Markus er fanget. Han kan ikke komme væk uden at vække hende. Nu er han nødt til at blive til morgenmad, morgensex og hendes naive spørgsmål om, hvornår hun ser ham igen. Det gør hun ikke. Ikke før han sidder alene en onsdag aften og hans faste bolleveninde ikke har tid til at komme forbi.

Endelig slipper han væk fra hendes lejlighed. Han tænder en smøg. Puster røgen ud med indstuderet skødesløshed, tager sine solbriller på og kigger i sin pung. Der er ikke penge til andet end en gåtur hele vejen hjem til Vesterbro. Godt hun betalte taxaen i går.

Mens han slentrer over Langebro sender Markus febrilsk den ene SMS efter den anden. Febrilsk både efter at finde nogen, der vil invitere ham på frokost og efter at slå tankerne om hvor stor en idiot han er ud af hovedet. Hvad fanden har han gang i? Han er 29 og opfører sig som om han var atten. Bruger alle de penge han tjener på at tage i byen og drikke sig stiv. Dropper aftaler med venner og familie, fordi han for gud ved hvilken gang har kneppet en 21-årig, der drømmer om at lave noget med medier eller mennesker. Han burde blive voksen. Camilla er alligevel kun interesseret i mænd, der har styr på deres liv.

Markus skyder alle tanker om at blive voksen fra sig, da han ser sig eget spejlbillede i Hard Rock Cafés blanke vinduer. Skægstubbe, solbriller og tøj, der ville se smart ud, hvis han ikke havde været i byen i det to dage i træk. Alligevel er han indbegrebet af cool. En ægte bohème. Han griner hånligt af de provinsielle idioter inde bag cafeens ruder. Hvorfor skulle han blive voksen? Hvorfor skulle han bliver som dem? Han er fri. Lever livet i den hurtige bane. Knepper hvem han vil. Får penge for at være kreativ. Overbevist om hvor fantastisk hans liv er bevæger Markus sig mod Vesterbro og glemmer for en tid, hvor hurtigt pengene forsvinder og hvor umuligt det er at være sammen med den eneste kvinde, han virkelig vil have.

Markus kigger på skærmen og tager endnu en tår kaffe. Han har arbejdet hele dagen og kommer til at arbejde hele natten med. Deadline er i morgen. Han gik alt for sent i gang. Sådan går det hver gang. Carsten og Axel skaffer ham noget freelancearbejde for deres firma og han leverer i sidste øjeblik og bruger så pengene på en uge. Heldigvis står Axel altid klar til at hjælpe med penge, når Markus igen har glemt at betale regninger, inden han fyrer alle pengene af i byen. Sådan går det

hver gang. Axel spørger aldrig om, hvornår han får pengene igen. Han kender Markus for godt.

Markus tager endnu en slurk af kaffen. Det er en blanding af Brasilianske og Etiopiske bønner. Tre gange så dyrt som normal kaffe, men Markus har brug for det for at blive færdig. Han skal arbejde hele natten og gårsdagens bytur – der sluttede med at han drak Absinth af en piges navle på Islands Brygge – får hele hans krop til at dunke af tømmermænd. Alligevel smiler Markus. Det bliver så fedt at fortælle om, hvordan han som en ægte kunstner sidder og arbejder til langt ud på natten og så leverer en genistreg om morgenen. Han kender de første ti piger, der ville tage med hjem bare for den historie.

Det skader heller ikke, at være grafisk designer. Markus har svært ved forstille sig en mere sexet jobbeskrivelse. Godt nok er han efter seks år på et studie, der burde tage tre år, langt fra at være færdig. Godt nok har han aldrig kunne leve fuldstændig af de freelancejobs som Axel skaffer ham. Den del af historien fortæller han aldrig. Han er grafisk designer. En kunstner, der lever af sin kunst. Punktum.

Markus blunder over den hvide I-Books tastatur. Han burde være gået i gang med opgaven langt tidligere. Men han har haft travlt. Travlt med de projekter, der virkelig betyder noget for ham. På gulvet bag ham ligger halvfærdige skitser til t-shirts, sneakers, malerier, installationskunst og stencils. Alle projekter, der har optaget hele Markus' interesse i flere timer, måske dage, indtil han blev træt af det og bevægede sig videre til et nyt eller bare videre i byen. Han ville ønske, at han kunne tage sig sammen og gøre et projekt færdigt. Blive anerkendt ligesom Axel og Carsten. Ja, for fanden. Det er da det han skal! Gøre fotocollagen om Assistensens Kirkegård færdig. Måske vil det åbne Camillas øjne for, at han er mere end en festabe. Opfyldt af entusiasme ordner Markus de sidste ting på opgaven og falder i søvn for at drømme om livet som anerkendt kunstner.



Næste morgen afleverer Markus projektet på Axel og Carstens konsulentbureau Playz. Får sine penge. En check som altid. Da han om aftenen giver champagne til et bord fyldt med piger på Vega er fotocollager og kunstnerdrømme det sidste han tænker på.

Markus lægger I-phonyen tilbage på bordet. Så er stripperen på plads. Paintball er der også styr på. Nu mangler han bare at aftale en pris med DJ'en. Han har arbejdet ukarakteristisk hårdt for at arrangere den perfekte polterabend for Carsten. Der er ingen, der kan påstå, at han er en dårlig forlover. Det er en ringe trøst. For Markus ved, at han er noget meget værre. En dårlig ven.

Dengang Carsten læste psykologi og var single var der en regel, der holdt deres venskab sammen: Bros before hoes. De lod aldrig en

kvinde komme imellem sig. Venskabet var altid vigtigere. Det var før Carsten mødte Camilla.

Camilla. Markus kan huske, da de mødte hende første gang. Hun var ligeglad med ham. Ikke en tilstræbt ligegyldighed for at virke mystisk, men virkelig, autentisk, tordnende ligeglad. Hun var kun interesseret i Carsten. Rygterne sagde, at hun allerede havde været i seng med halvdelen af den københavnske medieelite. Flere af dem samtidig. Markus var forelsket. Måske fordi han så en værdig udfordring, måske fordi han faktisk kunne se en fremtid med hende og måske fordi han – når det kommer til kvinder – er som et forkælet barn, der ikke er vant til at få et nej.

Uanset hvad så var han fanget og har været det lige siden. Han prøver at holde sig væk fra hende. Dulme smerten med sex og alkohol. Det virker ikke. Uanset hvor meget han hader sig selv for det. Uanset hvor meget han forbander sig selv i diskotekstoilettets spejl, inden han scorer endnu en pige for at glemme Camilla. Der er ikke noget at gøre. Markus er uhjælpeligt forelsket i sin bedste vens kæreste.

Hun er ikke ligeglad med ham længere. Det er meget værre. Han er ufarlig. Som en bror. En ufarlig lillebror, som hun kan grine medlidende af, når han endnu engang møder op til brunch med tømmermænd. Hun er ikke den samme, som da de mødte hende. Dengang havde hun trekant på en græsplæne i Kongens Have. Nu kigger hun langt efter barnevogne, går til parmiddag og taler om boligindretning. Markus er stadigvæk lige forelsket i hende. Men hvorfor skulle hun være interesseret i ham? Han er alt det, hun lagde bag sig, da hun mødte Carsten og blev voksen. Vil Markus virkelig både forråde sin bedste ven og lægge sit gamle liv bag sig, for at få den kvinde han elsker?

Unge træk

Markus' unge træk er hans impulsivitet. Han følger sine indskydelser og gør hvad han har lyst til. Han har aldrig mødt en fristelse, som han ikke kastede sig hovedkulds ud i. Konsekvenserne kommer altid ud af det blå, for han skænker dem aldrig en tanke.

Modne træk

Markus' modne træk er hans behov for anerkendelse. Et behov for at bliver anerkendt som mere end bare en festlig kvindebedårer. Et behov for at blive anerkendt af sine venner, af det kunstneriske miljø og mest af alt af Camilla.

Komiske træk

Markus er en idiot. Han tænker aldrig over konsekvensen af sine handlinger og roder sig altid ud i problemer. Hans storforbrug af kvinder, hans upålidelighed og hans ynkelige ønske om at blive en rigtig kunstner, skønt han ikke har vist skyggen af talent, kan alle skabe morsomme scener.

Sympatiske træk

Markus er en utroligt sympatisk idiot. Han gør aldrig noget af ond vilje eller for at skade andre. Han glemmer bare at tænke. Hans charme er ikke kun kalkuleret spil for galleriet, men også et ønske om at se det bedste i alle mennesker og få dem til at føle sig godt tilpas.

Bohemen



Velkommen til *Kreativ klasse*. Din spilleleder har nu sat dig ind i den form for rolle, som du skal spille og hvordan du kan bruge dine bipersoner til at skabe scenariets fortælling. Det materiale du har fået udleveret indeholder alt det du har brug for, for at være en aktiv medskaber af scenariet. Når du læser materialet er det ikke så vigtigt, at du kan huske det ordret. Det handler snarere om at danne sig et overblik og så vende tilbage, efterhånden som scenariet skrider fremad og du har brug for at vide præcis, hvad Carstens svage punkt er eller hvilke scener, der kan sættes med bipersonen "Firmaets mand".

Hvis du er i tvivl om noget, så spørg din spilleleder.

Materialet består af:

- » En beskrivelse af din rolle som Bohemen og den retning du skal trække scenariet i
- » En oversigt over de tre hovedpersoner og deres konflikter
- » Seks bipersoner og forslag til hvilke scener, der kan sættes med dem

Bohemen



Din overordnede rolle i scenariet er som Bohemen, der repræsenterer hovedrollernes ungdom, der er på nippet til at blive deres fortid. Du skal trække hovedpersonerne i retning af denne fortid og den frihed og utæmmelige vildskab, der var i den. Den verden, du skal trække dem i retning af, handler om at gå til digtoplæsninger og læse Kafka – eller påstå at man gør det – for at score den lækreste pige fra litteraturvidenskab. Om at drikke rødvin og ryge Gauloises cigaretter og snakke om marxisme og kunst til langt ud på natten og tage til forelæsning med knaldende hovedpine. Den handler om store drømme, store præentioner, store armbevægelser og en lille bitte smule virkelighed.

Du skal ikke bruge dine bipersoner og de scener du sætter med dem til at vise hvor fantastisk hovedrollernes fortid som bohemer var. Du skal snarere vise, hvor forfærdelig deres fremtid som respektable samfundsborgere er. Vise dem, hvor meget de vil komme til at kede sig. Hvordan hver eneste uge bliver én lang ørkenvandring kun afbrudt af onsdagssex og en kedelig parmiddag i weekenden. Hvordan månedens højdepunkt er den obligatoriske valgfart til Ikea for at købe en lampeskærm, hvis nuance af knækket hvid står perfekt både til deres beige sofaarrangement og deres farveløse liv.

Hovedrollernes konflikter

Carsten

- » Vil gerne holde alle muligheder åbne og har svært ved at tage valg.
- » Er under tøflen hos sin kommende kone Camilla.
- » Savner dengang Camilla var ung og vild, men vil også gerne have parcelhusidyllen med hende.
- » Har været Camilla utro et par gange, men er endnu ikke blevet opdaget.
- » Bryder sig ikke om sit arbejde på konsulentfirmaet Playz, men er glad for den prestige og de penge der følger med.
- » Har lovet både Axel og Markus at de skal være hans forlover og skal nu vælge mellem dem.

Markus

- » Bruger sin charme til at springe over hvor gærdet er lavest.
- » Vil gerne tages seriøst som kunstner, men er for doven til at gøre nogen af sine mange projekter færdige.
- » Scorer mange purunge kvinder, der gerne vil noget med mennesker eller medier.
- » Er hemmeligt forelsket i Camilla, men også gode venner med Carsten.
- » Følger sine impulser og lyster og tænker ikke over de problemer han kan komme i.

Axel

- » Desillusioneret, opgivende og brokkende.
- » Giver andre skylden for sine problemer, men vil gerne ændre sit liv.
- » Har ikke haft sex i to år og kan ikke tage sig sammen til at gøre noget ved det.
- » Ville engang gerne være rigtig kunstner, men solgte ud og dannede konsulentfirmaet Playz, hvor alting handler om kundernes behov.
- » Er Camillas storebror og ikke glad for, at hun skal giftes med Carsten.



Modne Camilla

Bohemen

Modne Camilla er Camilla, når hun er allermest voksen. Modne Camilla har taget afstand fra sin fortid, hvor hun var vild, impulsiv og uansvarlig. Ingen kan beskylde hende for at være nogen af de ting længere. Nu handler livet ikke længere om at feste og være sammen med en fyr hver weekend. Det handler i stedet om ansvar, sikkerhed og et fast parforhold.

Måske er Modne Camilla blevet kedelig og borgerlig. Måske går hun for meget op i boligindretning og i at planlægge det perfekte bryllup. Men hun er ligeglad med, hvad folk synes om hendes modne side. Det er det hun vil nu. Den person hun er. Derfor holder hun også Carsten i kort snor og sørger for, at han ikke falder ind i sin ungdoms dårlige vaner. Hun siger aldrig direkte, hvad han skal, men

sørger alligevel for, at han aldrig er i tvivl om, hvad hun vil have. Hvis han bliver ved med at gøre noget forkert, nægter hun ham sex. Det virker altid. Nogen ville mene, at han er under tøflen, men Camilla ved, at det er det bedste for dem begge to. Hendes drømme handler om børn og et lækkert parcelhus i Nordsjælland og så er der ikke plads til, at ens mand er umoden og ufornuftig.

Sceneforslag: Modne Camillas scener med Carsten er den grå dagligdag. Måske en tur i IKEA, hvor hun konstant gør ham opmærksom på, hvordan hun gerne vil have brylluppet skal være og hvordan han skal opføre sig.

N.B. Under brylluppet (sidste akt) spilles Modne Camilla af Borgeren.

Daddy Uncool

Bohemen

Tidligere var han kongen. Han scorede masser af kvinder og fortalte altid de vildeste historier om, hvad han havde oplevet. Så mødte han Majken og blev på et enkelt år forvandlet. Hvor han tidligere sad og tjekkede sin mobiltelefon for opkald fra purunge piger, sidder han nu og tjekker om Majken har ringet. Han ved, at han bliver skældt ud, hvis han ikke svarer og hvis han ikke kommer hjem, når hun siger det. De eneste anekdoter, der kommer fra ham nu handler om Barnet. Dem kan han dog også fortælle i timevis. Der er åbenbart ingen detaljer omkring Barnet, der er for ligegyldige til at blive fortalt. Daddy Uncool taler som om hans barn er det første, der nogensinde er vokset, er begyndt at kravle og har sagt noget, der er sødt, men også næsten uforståeligt.

Sceneforslag: Daddy Uncool arbejder på hovedrollernes konsulentbureau Playz. Måske kommer et vigtigt projekt i problemer, fordi Majken ringer og forlanger, at han kommer hjem. Måske får hovedpersonerne lokket ham med ud og drikke en fredagsøl. Hvordan reagerer Majken på det?

Firmaets mand

Bohemen

Hans hår ser lige så kunstigt ud som hans smil. Firmaets mand bærer altid mørkt jakkesæt med kornblå skjorte og et slips i en lidt mørkere nuance af kornblå. Han har stor succes og elsker at vise, at han tjener mange penge. Desværre kan penge ikke købe stil. Alt ved ham, fra hans alt for røde åbne sportsvogn til det gigantiske boblebad i hans forhave, udstråler den nyriges mangel på klasse. Han er uddannet fra handelsskolen og interesserer sig ikke for kunst og kreativitet. Profit er det eneste der tæller. Han har måske engang villet mere, men nu lever og ånder han for Nykredit. Han er blevet Firmaets mand.

Sceneforslag: Firmaets mand repræsenterer Nykredit som er en af Playz' vigtigste kunder. Måske tager han hovedrollerne med en tur i byen, for at de kan lære hinanden bedre at kende. Alle de steder han tager dem hen stinker af samme dårlige stil som han selv.

Miss know-it-all

Bohemen

Hun er et sted i slutningen af midttrediverne og har prøvet det hele før. Det betyder, at hun ikke gider noget pis fra mænd, der prøver at spille spil, som hun mestrede, før deres testikler faldt ned i pungen. Det betyder også, at hun har en mening om alt, hvad der sker i folks liv. For hun har jo selv været i en lignende situation en gang og hun vil bare hjælpe folk ved at fortælle dem, hvad de skal gøre. Problemet opstår først når man siger nej tak til hendes råd og begynder at gå imod dem. For hun bliver ved og ved. Ringer uopfordret op for at fortælle, hvad man skal gøre og kritisere en for at ignorere hendes råd. Hun er den fordømmende og kontrollerende moderfigur i alle sine venners liv.

Sceneforslag: Axel eller Markus er på date med hende. Måske scorer de hende, måske ikke, men uanset hvad så er hun nu en fast bestanddel af deres liv. Hun ringer konstant for at høre, hvordan det går med deres liv og for at give dem råd.

Den forsmåede

Bohemen

Overalt i den voksne verden er der mænd med små pikke, der går i for små sko. Den forsmåede er en af dem. Han har også sit eget konsulentfirma, men han er ikke særligt succesfuld. I hans øjne handler det ikke om uheld eller manglende kompetence. Næ, det er hovedpersonernes firma Playz, der fuldstændig uretfærdigt får alle opgaverne for næsen af ham. Han mener, at hans firma er langt bedre, men at folkene fra Playz lyver bag hans ryg og koster ham jobs. Han firma er ved at gå konkurs, men han vil have sin hævn over Playz og helst tage dem med sig ned.

Sceneforslag: Hovedpersonerne møder Den forsmåede på en konference for firmaer i den kreative konsulentbranche. Han virker venlig og smigrende i starten, men hans mål for konferencen er at få ramt på hovedrollerne. Helst personligt.

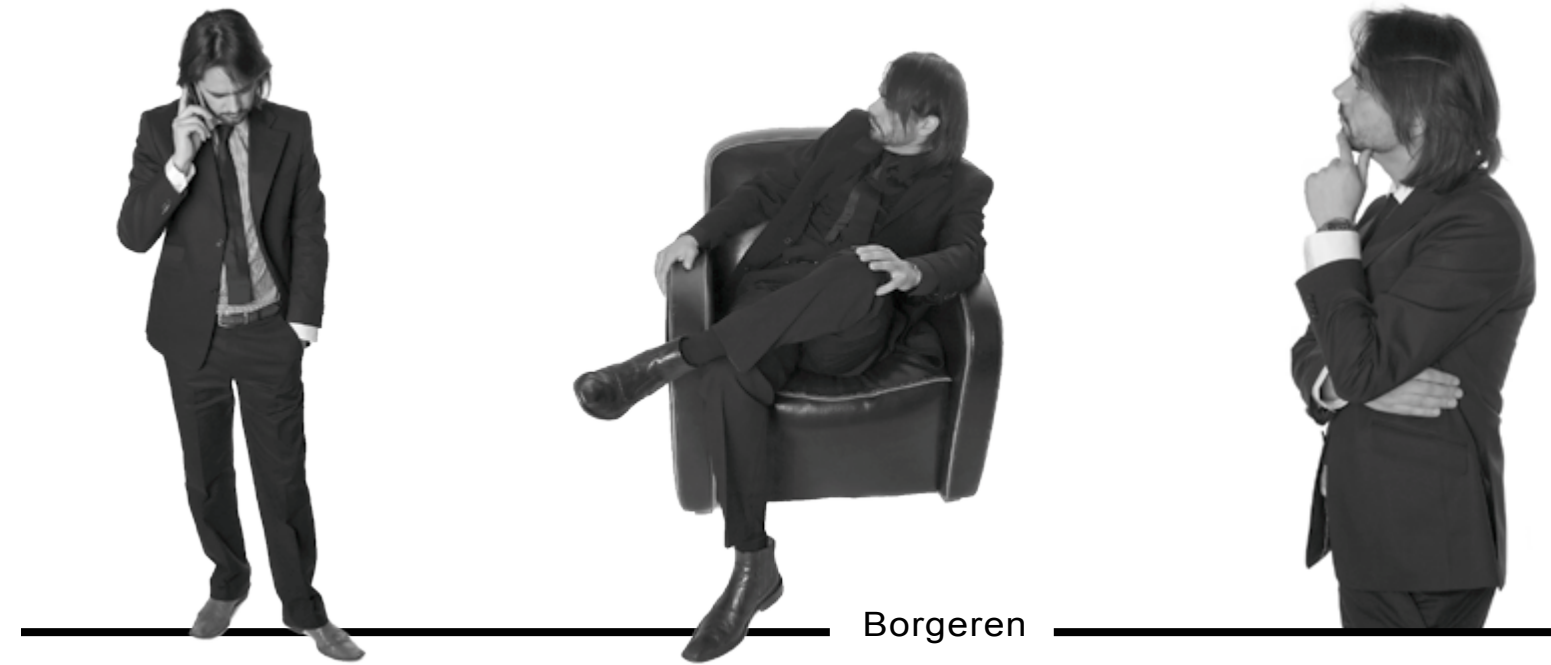
Ingeniøren

Bohemen

Som han står der i sin hvide skjorte, sine uformelige jeans med pungen i baglommen og sine stålindfattede briller, ligner han ikke en, som vores hovedpersoner ville bruge tid på. Det er han heller ikke. Faktisk er han endnu mere kedelig, end man skulle tro. Han arbejder med at tegne rundkørsler og vejkryds, hvilket åbenbart er langt sværere, end man lige regner med. I hvert fald taler han utrolig meget om det og påpeger dårligt designede vejkryds med en hånlig mine. Han er en ufarlig nørd uden særlig mange sociale kompetencer. Der er bare et problem. Han er gift med en af Camillas gode veninder. Så Carsten og de andre hovedpersoner er tvunget til at tilbringe tid sammen med ham, uanset hvor kedelig han er.

Sceneforslag: Camilla har fået hovedpersonerne til at invitere Ingeniøren med til deres månedlige pokeraften. Han passer på ingen måde ind, men de er nødt til at være sød mod ham for Camillas skyld. Hvor mange sociale fejltagelser skal han begå, før de mister tålmodigheden med ham?

Borgeren



Borgeren

Velkommen til *Kreativ klasse*. Din spilleleder har nu sat dig ind i den form for rolle, som du skal spille og hvordan du kan bruge dine bipersoner til at skabe scenariets fortælling. Det materiale du har fået udleveret indeholder alt det du har brug for, for at være en aktiv medskaber af scenariet. Når du læser materialet er det ikke så vigtigt, at du kan huske det ordret. Det handler snarere om at danne sig et overblik og så vende tilbage, efterhånden som scenariet skrider fremad og du har brug for at vide præcis, hvad Carstens svage punkt er eller hvilke scener, der kan sættes med bipersonen "Den ægte kunstner".

Hvis du er i tvivl om noget, så spørg din spilleleder.

Materialet består af:

- » En beskrivelse af din rolle som Borgeren og den retning du skal trække scenariet i
- » En oversigt over de tre hovedpersoner og deres konflikter
- » Seks bipersoner og forslag til hvilke scener, der kan sættes med dem

Din overordnede rolle i scenariet er som Borgeren, der repræsenterer det voksne og ansvarlige liv som er hovedpersonernes nære fremtid. Det voksne liv er en verden af højt betalte kreative konsulenter og respektable samfundsborgere. En verden hvor man bærer røgfarvede briller, spiller bordfodbold med direktører og ordner aftaler til mange hundredetusinde over brunch på en smart cafe på Østerbro. Det er en verden, hvor man pludselig har fået en Volvo og bekymrer sig om finde det helt rigtige sæt spisebordsstole. Men det er også en verden, hvor man har flere muligheder og mere indflydelse på sit eget liv end nogensinde før.

Du skal ikke bruge dine bipersoner og de scener du sætter med dem til at vise, hvor fantastisk hovedrollernes fremtid som respektable borgere er. Du skal snarere vise, hvor forfærdelig deres fortid som bohemer var. Vise dem hvor ynkelige de er, hvis de bliver ved med at leve i en fortid som de for længst er vokset fra. Vise dem hvordan tiden har taget røven på dem. At selvom de prøver at vende tilbage, så er de ikke længere de bohemer, som alle piger fra RUC ville have. I stedet er de de lidt for gamle fyre, der febrilsk prøver at skjule de grå tindinger under en smart kasket.

Hovedrollernes konflikter

Carsten

- » Vil gerne holde alle muligheder åbne og har svært ved at tage valg.
- » Er under tøflen hos sin kommende kone Camilla.
- » Savner dengang Camilla var ung og vild, men vil også gerne have parcelhusidyllen med hende.
- » Har været Camilla utro et par gange, men er endnu ikke blevet opdaget.
- » Bryder sig ikke om sit arbejde på konsulentfirmaet Playz, men er glad for den prestige og de penge der følger med.
- » Har lovet både Axel og Markus at de skal være hans forlover og skal nu vælge mellem dem.

Markus

- » Bruger sin charme til at springe over hvor gærdet er lavest.
- » Vil gerne tages seriøst som kunstner, men er for doven til at gøre nogen af sine mange projekter færdige.
- » Scorer mange purunge kvinder, der gerne vil noget med mennesker eller medier.
- » Er hemmeligt forelsket i Camilla, men også gode venner med Carsten.
- » Følger sine impulser og lyster og tænker ikke over de problemer han kan komme i.

Axel

- » Desillusioneret, opgivende og brokkende.
- » Giver andre skylden for sine problemer, men vil gerne ændre sit liv.
- » Har ikke haft sex i to år og kan ikke tage sig sammen til at gøre noget ved det.
- » Ville engang gerne være rigtig kunstner, men solgte ud og dannede konsulentfirmaet Playz, hvor alting handler om kundernes behov.
- » Er Camillas storebror og ikke glad for, at hun skal giftes med Carsten.



Unge Camilla

Borgeren

Unge Camilla er Camilla som hun var, da Carsten mødte hende første gang. Hun er utæmmelig, fri og uimodståelig. Hun tænker aldrig på konsekvenserne af sine handlinger, men gør bare hvad hun har lyst til. Det betyder, at hun havde sex med det meste af den københavnske medieelite, inden hun fyldte treogtyve. Flere af dem på samme tid. Folk hviskede bag hendes ryg, men Camilla var ligeglad. Hun havde lyst til at have sex med dem, så hun gjorde det. Længere var den ikke.

Efter hun har mødt Carsten er det sjældent, at man kan se Unge Camillas træk i Camilla. Men hvis hun får lidt at drikke, begynder Unge Camilla at komme op til overfladen. Når det sker, undrer hun sig. Hvad er der sket med hende? Hvordan kunne hun ændre sig så meget? Hvordan kunne den livsglade og liderlige Unge Camilla blive til den borgerlige og småsnerpede Modne Camilla? Hun

savner sig gamle liv. Savner sin spontanitet og sin frihed. Men næste morgen vågner hun op med tømmermænd og er fornuftige Modne Camilla igen.

Sceneforslag: Camilla og Carsten er ude og spise og får lidt for meget god rødvin. Pludselig begynder Unge Camillas spontane træk at komme op til overfladen. Hvad sker der, når hun pludselig bliver spontan? Kan Carsten følge med? Og hvad sker der næste morgen, når hun vågner op med tømmermænd?

N.B. Under brylluppet (sidste akt) spilles Unge Camilla af Bohemen.

Den ægte kunstner

Borgeren

Iført ultra stramme Happy Mondays bukser, der understreger hans spinkle stankelben, vrænger den selvstændige smags selvbestaltede dommer hånligt af alt, der er det mindste mainstream. Han hører kun plader fra et nu nedlagt pladeselskab i Belgien. Går kun i unikke t-shirts designet af en japansk tegneserieforfatter. Han verdensbillede er så enkelt og sort/hvidt som hans overdimensionerede brillestel. Alt der er ukendt, bohemeagtigt og undergrund er godt. Alt som almindelige mennesker kan lide – eller bare har hørt om – er dårligt. Ud fra de præmisser er hans egen kunst fantastisk. Ingen udenfor undergrundsmiljøet har nogensinde hørt om hverken ham eller hans kunst. Den ægte kunstner behøver ikke flere beviser for sin egen genialitet.

Sceneforslag: Hovedrollerne er blevet indbudt til en fernisering i Den ægte kunstners galleri. Måske er hans værker faktisk fantastiske, men han nægter at sælge dem, før han har fået bevis for, at hovedrollerne ikke er sell outs, men oprigtigt interesseret i kunsten.

Salonkommunisten --- Borgeren

Hans hornbriller begynder at dugge, mens han taler om kapitalismens udbytning og arbejderklassens oprør. Han slår ophidset ud med armene og sveden løber fra hans pande og ned på hans sorte fløjlsjakke, mens han taler om undertrykkelsen i Palæstina, Colombia og Kurdistan. Salonkommunisten taler utroligt meget. Både om alle de ulykker som kapitalismen er skyld i rundt om i verden og præcis den syntese af Marx, Agamben og Hegel, der skal til for at afhjælpe den. For Salonkommunisten kan ikke løbe fra, at han er en privilegeret filosofistuderende med forældrekøbt lejlighed ved Enghave Plads. Han vil hellere tale om at ændre tingene end faktisk gøre det. Men manden tager alting – specielt sig selv – meget seriøst, så hvis man påpeger det, skal man høre endnu en frelst tirade.

Sceneforslag: Salonkommunisten skriver et meget kritisk speciale om den kreative konsulentbranche. Han følger hovedrollerne rundt i deres dagligdag og interviewer dem. Han lægger ikke fingrene imellem, hvis han ikke synes om det de gør.

Den teoretiske charmør --- Borgeren

Det kan være svært at score. Specielt hvis man hverken har et godt udseende eller en charmerende personlighed. Heldigvis lover de såkaldte pick up artists, at hvis man bare følger deres metoder, kan selv den tykkeste Star Trek nørd få fat i alle piger. Til deres velbesøgte og dyre seminarer viser de, hvordan man skal kigge på, tale med og røre ved en pige for, at hun tager med hjem. Den teoretiske charmør har deltaget i flere seminarer og læst alle bøgerne, men han scorer stadigvæk ikke. Uanset hvor mange seminarer han går til, bliver han ved med at være grim og ucharmerende. Men han ved alt om at score. Alt. Han kender alle seminarernes fagudtryk og belærer gerne om, hvordan man skal engage the prey og close the deal.

Sceneforslag: Hovedpersonerne og Den teoretiske charmør er ude og drikke nogle øl en fredag aften. Han mener, at han er langt bedre til at score end dem og udfordrer dem til en duel om at få flest telefonnumre i løbet af en aften. Han kommenterer hovedrollernes scoreteknik i teoretiske vendinger under duellen.

Den hvide neger --- Borgeren

Kasketten sidder kækt på sned over den hvide bandana. Bukserne hænger så langt nede, at man næsten kan se hans knæhaser og om halsen hænger et gigantisk dollartegn i guld. Eller ihvertfald plastik dækket af gylden spraymaling. Men selvom han ser vældigt street ud, så kan han ikke løbe fra, at han kommer fra Ordrup i den rigeste del af Nordsjælland. Alligevel prøver han at tale og opføre sig, som om han kom fra det hårdeste Harlem. Ord lyder bare meget mere real og street, hvis man siger dem på engelsk. Den hvide neger ville gerne kunne leve af at være rapper eller DJ, men han har desværre ikke talentet.

Sceneforslag: Hovedrollernes konsulentbureau Playz skal lave en opgave for en kunde, der gerne vil have, at det bliver ungt og hiphop-agtigt. Derfor er Den hvide neger konsulent på projektet. Han skal vise hovedpersonerne, hvordan man er rigtigt street. Måske tager han dem med rundt i hiphop miljøet.

Gymnasiehippien --- Borgeren

Hendes hår er farvet mørkerødt og falder i utæmmede krøller ned over hendes velformede skuldre. I læben har hun en ring og på hendes håndled er der tatoveret en grøn stjerne. Hun har altid følt sig bedst tilpas sammen med folk, der er lidt ældre end hende. For hun er jo så moden. Det bliver man af at have gået på efterskole. Hun elsker akustisk lejrballsguitar og dybe samtaler om politik og filosofi. Det sidste ser hun sig selv som lidt af en ekspert i, for hun har læst Nietzsches "Således talte Zarathustra" og skal have filosofi som valgfag i 3.G. Hun bliver nemt fascineret af lidt ældre mænd, der virker mystiske og kunstneriske. Gymnasiehippien er irriterende, alt for meget og alt alt for ung. Men hun har en Lolita-charme, der får alle mænd til at overveje, om hun ikke har været en uartig pige, der skal have nogle smæk.

Sceneforslag: Gymnasiehippien vil gerne lave noget kreativt og er derfor kommet i praktik på hovedpersonernes konsulentbureau Playz i en uge. Måske prøver hun at forføre en af dem. Hun bor stadigvæk hjemme, så hvad sker der, når hendes far banker på døren?

Oversigt over scenariets form _____

Brug denne oversigt til at holde styr på de forskellige elementer i scenariets form. Du kan også bruge den som tjekliste, så du husker alle elementerne, når du præsenterer scenariet for spillerne.

Spillernes roller

Tre af spillerne spiller de tre hovedroller, mens de to sidste spiller en slags hjælpespilledere kaldet Borgeren og Bohemen, eller polspillerne.

Det unge og det modne

Scenariets konflikt er mellem det unge og det modne. De to polspillere repræsenterer hver en af de to poler. Det unge repræsenteres af Bohemen og det modne af Borgeren.

Fortællingens regler

Kreativ klasse indeholder fire løse regler for, hvordan man skal spille scenariet.

I passer aldrig ind: Hovedrollerne er altid enten for unge eller for gamle.

Strukturen skal følges: Scenariets aktstruktur med de fastlagte scener skal følges.

Vildere klovn, vildere!: Konflikterne skal eskaleres helt frem til brylluppet.

Ingen kram før til sidst: Hovedrollerne kan først lære af deres fejl i sidste scene.

Aktstrukturen

Scenariet er delt op i fem faser, hvor fase 1, 3 og 5 er fastlagte og fase 2 og 4 bliver skabt af polspillerne. Faserne er:

Polterabend – Eksposition

Første frie rum – Komplikation

Parmiddag – Konfrontation

Andet frie rum – Desperation

Bryllup – Resolution

De spillerskabte scener

I de to frie rum skaber polspillerne scenerne ved hjælp af deres bipersoner. De vælger en biperson og sætter en scene, der skaber eller eskalere konflikter og problemer for hovedpersonerne.

Camilla

Camilla spilles af både Borgeren – Unge Camilla – og Bohemen – Gamle Camilla og begge kan sætte scener med hende i de frie rum. I nogle faste scener er det bestemt, hvem der skal spille hende.

Spillelederens virkemidler

Du har tre virkemidler, der kan skabe yderligere komik i en scene.

Worst case scenario: Der sker det værst tænkelige.

Flashbacks: Du sætter en scene fra hovedpersonens fortid, som en kommenter til nutiden.

Fortalelse: Du tvinger en af hovedrollerne til at tale over sig.

Aktstrukturen _____

I disse oversigter over scenariets struktur kan du og spillerne følge med i, hvor langt I er nået og hvad de enkelte fasers formål er.

Polterabend - Eksposition

Hovedpersonerne og deres konflikter præsenteres. De første problemer introduceres.

Første frie rum - Komplikation

Problemerne udbygges og forværres og nye introduceres.

Parmiddag - Konfrontation

Nogle af de skjulte problemer kommer frem i lyset og scenariets fortælling ændrer retning.

Andet frie rum – Desperation

Problemerne eskaleres yderligere, så alting ser umuligt ud.

Bryllup - Resolution

Alle problemer og konflikter bliver afsløret og spillet ud.

Epilog

Der samles op på de sidste tråde.

Bipersoner

En kort oversigt over både polspillernes bipersoner og de scener der er foreslået, at de kan sætte. De biroller, der er knyttet til de fastlagte scener er kun beskrevet under disse scener.

Borgeren

Unge Camilla: Camilla når hun er allermest umoden og utæmmelig. Kan sætte scener, hvor hun bliver fuld og savner sin tabte ungdom.

Den ægte kunstner: Ukendt og snobbet undergrundskunstner. Kan sætte scener i sit galleri, hvor han betvivler hovedrollernes kreativitet og deres interesse for kunst.

Den hvide neger: Hiphopper fra den rigeste del af Nordsjælland. Kan sætte scener, hvor han skal lære hovedrollerne at være street.

Gymnasiehippien: Meget ung og uvidende, men med en lolita-agtig charme. Kan sætte scener, hvor hun er i praktik på Playz og de forviklinger, der kommer ud af dette.

Den teoretiske charmør: Kender teorierne bag at score, men kan ikke gøre det i virkeligheden. Kan sætte scener, hvor han udfordrer hovedroller i at skaffe pigers telefonnumre.

Salonkommunisten: Selvretfærdig venstreorienteret akademiker. Kan sætte scener, hvor han skriver speciale om Playz og sætter spørgsmålstegn ved hovedrollernes etik.

Bohemen

Modne Camilla: Camilla når hun er mest sat og borgerlig. Kan sætte scener fra hende og Carstens dagligdag, hvor hun har ham under tøflen.

Daddy Uncool: Taler kun om sit barn. Kan sætte scener, hvor han bringer Playz i fare, fordi han er så meget under tøflen.

Firmaets mand: Leder i Nykredit. Tænker kun på profit. Kan tage hovedrollerne med ud på en bytur til Københavns mest provinsielle steder.

Miss know-it-all: Vil altid bestemme, hvad man skal gøre med sit liv. Kan blive involveret med en af hovedrollerne og ville bestemme over ham.

Ingeniøren: Camillas vens mand. Ubegribeligt kedelig. Kan sætte en scene, hvor hovedrollerne er tvunget til at invitere ham med til pokeraften.

Den forsmåede: Føler at Playz har ødelagt hans liv og vil have hævn. Kan sætte scener, hvor han prøver at få hovedrollerne i fedtefadet.

Foromtale

Texas, 1867. Fem brutale lovløse står bag et blodigt bankrøveri. De kunne ikke være mennesker. Han havde mistet tidsfornemmelsen, og sækken var stadig trukket over hans hoved. Den stank. Smerten og hestens vuggende bevægelser under ham fyldte hele hans verden. Han kunne høre deres latter. Den var rå og skurrende. Han tænkte på det, der var sket. På det de havde gjort. Han skulle dø, åh Gud, han skulle dø. Eller det der var værre.

Han havde set deres øjne i banken. Han havde set, hvad de var i stand til. Åh Gud. De kunne ikke være mennesker. Salvation var det perfekte skjulested. Her i den forladte mineby kunne de holde lav profil med deres gidsler. Bare et par dage. Man sagde, at byen var hjemløst, og de lokale skyede den som pesten.

Det stjalne guld glimter, sandet fyger hen over den forladte hovedgade, og mørket trænger sig langsomt, men sikkert, på. Coyotens sørgmodige hylen gennemtrænger prærienatten. Ondskab venter på dem i Salvation, og snart vil de stå ansigt til ansigt med fortidens synder.

Et barskt og voldeligt scenarie om ondskab og om fem forbryderes indre og ydre dæmoner.

Salvation (2010)

For en spilleleder og 5 spillere

Salvation (Steen Hansen, 2010)

Fem lovløse i det vilde vesten kommer til spøgelsesbyen Salvation efter at have begået et blodigt røveri. Hver lovløs bringer både mørke hemmeligheder og et gidsel med sig. I byen tvinger en række mystiske hændelser og konflikter om behandlinger af gidslerne de lovløse til at se deres mørke hemmeligheder i øjnene og med hjælp fra en drilsk coyote vælge mellem frelse eller fortabelse.

På overfladen er *Salvation* et simpelt og klassisk scenarie: man skriver fem roller med dystre hemmeligheder og interne konflikter, isolerer dem et øde sted og bombarderer dem med hændelser, der skubber til disse hemmeligheder og konflikter indtil de er tvunget til at tage et valg, der bestemmer hele deres fremtid. Der er blevet skrevet utrolig mange af denne type scenarier til conner rundt omkring i Danmark i løbet af de sidste femten år. Hvad der får *Salvation* til at hæve sig over alle lignende scenarier er en sans for detaljen, der gør, at hvert eneste klassiske element fremstår dugfrisk og vedkommende.

Denne sans for detaljerne ses tydeligt i rollerne, der bliver formidlet med en så stort et flair for både genren og hver enkelt rolles psykologi, at man som spiller læser dem igennem og ikke blot forstår, men næsten sympatiserer med, at rollen er voldtægtsforbryder, mordbrænder eller spiser børnehjerner for at redde børnenes uskyld. Det er roller, der i næsten alle andre hænder ville ende som tamme klicheer, men som gennem Simon Steen Hansens skarpe sprog og sans for detaljen bliver til en perfekt blanding af beskidt realisme og en grotesk tegneserie.

Salvations tema om valget mellem frelse og fortabelse er også gennemtænkt integreret i alle scenariets facetter, hvilket gør, at spillerne har langt mere indflydelse, end normalt i denne type scenarier. Ved at lade rollernes konflikter blive afgjort gennem et særligt system af pokerhænder, der bliver bedre jo mere man udforsker sin rolles mørke side, tvinger scenariet spillerne til at bringes rollernes mørke i spil fra starten. Dette gør, at det endelig valg mellem frelse og fortabelse bliver langt sværere og langt mere meningsfuldt i forhold til scenariets fortælling.

Når man kommer under overfladen og ned i detaljer, så er *Salvation* hverken så klassisk eller så simpelt som det ser ud ved første øjekast.

SALVATION

Idé og tekst: Simon Steen Hansen

Illustrationer: Johanne Sorgenfri Ottosen

Layout: Niels Jensen og Simon Steen Hansen

Tak til Mette Finderup, Kristoffer Rudkjær, Anders Troelsen, Niels Jensen, Frikard Ellemand, Martin Qwist og Nina Runa Essendrop for hjælp og sparring

Tak til spiltesterne: Kåre Andersen, Tobias Demediuk Bindslet, Mikkel Bækgaard, Nina Runa Essendrop, Jesper Heebøll-Christensen, Rasmus Malling Skov Jeppesen, Troels Overgaard, Martin Qwist, Ida Tjell og Anders Troelsen

Fastaval 2010

© Simon Steen Hansen

Indholdsfortegnelse

S. 4	Introduktion
S. 5	Synopsis
S. 6	Tematik og fortælling
S. 7	Struktur
S. 9	Scenariets ramme
S. 11	Spilpersoner
S. 13	Bipersoner
S. 17	Pokermekanikken
S. 19	Indledende fortælleelement
S. 20	Første del: McDougallbanden
S. 24	Anden del: Fortidens skygger
S. 29	Tredje del: Slutspil
S. 30	Om appendikset

Introduktion

'Salvation' er et westerngyser-scenarie med vægten lagt på karakterspil og spilpersonernes udvikling, fremfor investigation og action. Scenariet handler om fem brutale og grusomme forbrydere godt på vej mod fortabelse, der under et ophold i den forladte mineby Salvation, måske, måske ikke, finder en form for frelse. Dramaet ligger i, hvorvidt de fem vælger at ændre deres liv eller ufortrødent at forsætte som hidtil. Det er et scenarie, hvor det er karakterernes indre rejse, der er vigtig, frem for den ydre.

Scenariet er delt op i tre dele, der hver især har et bestemt fokus. Første del handler om fortabelse og spilpersonernes forbrydelser, anden del handler om en konfrontation med deres indre dæmoner og tredje del handler om deres endelige valg. Som spilleleder har du også en forskellig funktion i hver del. I første del skal du sætte stemning, puste til konflikter og tirre spilpersonernes ondskab, i anden del skal du føre dem gennem en stramt struktureret drømmerejse og sidenhen skubbe til de indre konflikter, den skaber, og i tredje del skal du give spillerne plads til at træffe deres valg og afrunde deres historier. En simpel pokermekanik belønner de spilpersoner, der begår onde handlinger, og i scenariets tredje del afgøres skuddueller af den bedste pokerhånd.

Scenariet trækker på tematisk såvel som visuel inspiration fra westernfilm som 'Unforgiven', 'Dead Man' og 'Once Upon a Time in the West' samt tv-serien 'Deadwood'. Af rollespilsmæssig inspiration kan også nævnes Matt Snyders 'Dust Devils'.

Synopsis

Scenariet starter med, at **McDougallbanden** ankommer til den forladte mineby **Salvation**. De fem forbrydere er på flugt fra loven efter et blodigt bankrøveri i Fall Pines, og i Salvation vil de holde lav profil med deres **gidsler**, indtil de ubemærket kan krydse Rio Grande. Det eneste levende væsen de møder i Salvation, er den indianske trickstergud **Coyote** i skikkelse af en mølædt og forhutlet coyote.

I første del: McDougallbanden er der fokus på konflikter mellem spilpersonerne, karakterspil og spilpersonernes grusomhed, som de får mulighed for at få i spil overfor gidslerne. Samtidigt begynder foruroligende ting at ske. Gullet forsvinder, hestene slagtes og små genstande til minde om forbrydernes fortid begynder at dukke op rundt omkring i byen. Banden får en stigende fornemmelse af, at noget er helt galt, og at de ikke er alene i den forladte mineby.

Anden del: Fortidens skygger starter med, at Coyote sender spilpersonerne ud på en drømmerejse, hvor de vil blive konfronteret med deres egne indre dæmoner. Med udgangspunkt i den oplevelse, begynder spilpersonerne at bevæge sig mod enten fortabelse eller frelse. Drømmerejsen vil også rette deres opmærksomhed mod byens mine, der giver yderligere mulighed for at presse forbryderne i den ene eller anden retning.

I tredje del afrundes karakterernes fortællinger, og det afgøres, hvad deres skæbne bliver i forhold til temaet om fortabelse og frelse.

Tematik og fortælling

Fortabelse og frelse er de to grundlæggende modsætninger i scenariet, og det er i spændingsfeltet mellem disse, at spilpersonernes fortællinger skal finde sted. Frelse skal i scenariet ikke forstås udelukkende som i en kristen sammenhæng, hvor frelse er noget der bliver skænket af en udefrakommende magt. I scenariet kan spilpersonerne finde deres egen fortabelse eller skabe deres egen frelse.

Da fortabelse og frelse er nogle abstrakte begreber, er det vigtigt at tage en snak med spillerne om tematikken inden spilstart. Fortabelsen kan ses som en overgivelse til mørket, grusomheden, selvretfærdigheden og ondskaben. Frelse kan eksempelvis handle om at få andres tilgivelse, at tilgive sig selv eller at tilgive andre, at modtage sin retfærdige straf, at gøre bod, at opnå en erkendelse, at se sandheden i øjnene, at gøre noget godt, at angre eller at finde fred.

Det er vigtigt, at det er spilleren selv, der tager beslutningen og definerer, hvornår og hvordan fortabelse eller frelse er opnået. En anden vigtig pointe at formidle til spillerne er, at de ikke skal løse scenariet eller gøre noget bestemt, for at opnå fortabelse eller frelse. De bliver ikke dømt af en udefrakommende gud eller djævel til sidst, og fortabelsen og frelsen er altså noget, de selv skal skabe.

Som spilleleder er det vigtigt at huske på, at den centrale fortælling handler om karakterernes indre udvikling. Jeg har med vilje ikke lavet nogen detaljeret baggrundshistorie om byen, minen

og Coyote. Hvad der præcist er sket med byens befolkning, står hen i det uvisse, og spillerne skal altså ikke regne plottet ud eller lære den sande historie om Salvation at kende. Der er som sagt ikke tale om et investigationsscenarie. Scenariet arbejder med et princip om gennemsigtighed i spillet, således at scenariets hovedlinjer er kendte af spillerne på forhånd, og at der ikke er hemmeligheder imellem spillerne, kun imellem spilpersonerne. Alle overværer alle scener, og ingen scener spilles uden for døren.

Struktur

Scenariet består af et indledende fortælleelement og tre hoveddele. Fortælleelementet markerer overgangen til selve scenariet, og her skal hver af spillerne på skift fortælle om den værste forbrydelse, deres karakter har begået. Inden hver af de tre dele får spillerne udleveret en præsentation af delen, som du skal starte med at læse højt. Præsentationen slår tonen an, og fortæller spillerne, hvad de skal fokusere på: altså hvad de skal spille. Dermed kan spillerne selv opbygge deres egen personlige historie, og de har stor frihed inden for de faste rammer. Scenariet strækker sig højest over to dage, fra solnedgang den første dag til solopgang den tredje dag.

Første del: McDougallbanden handler om fortabelse og ondskab. Fokus er på karakterspil og interne konflikter i banden, og spillerne kan udforske deres spilpersons ondskab, både i forhold til gidslerne og de andre bandemedlemmer. Første del er den eneste, der har en fast tidsramme og varer fra solnedgang til solopgang. På den måde

Se appendikset for strukturoversigt til både spillere og spilleleder og for præsentationerne af de tre dele

ved spillerne, hvilket tidsrum de har at gøre med. Første del varer ca. 1½-2 timer.

Anden del: Fortidens skygger har fokus på spilpersonernes indre konflikter, samtidigt med at de ydre også kan eskalere. Spillerne skal begynde at bevæge deres karakterer mod enten fortabelse eller frelse, men de må ikke tage noget endeligt valg endnu. Anden del starter med en drømmerejse, der er med til at sætte skub i karakterernes indre udvikling, og denne scene udgør scenariets vendepunkt. Efter drømmerejsen, kan de også begynde at udforske minen. Anden del varer ca. 1-1½ time.

Tredje del: Slutspil er scenariets korteste del, og fokus er på at få afrundet de forskellige historier. Spillerne må først forsøge at dræbe hinanden i denne del, og det får de at vide allerede inden spilstart. Tredje del varer ca. ½ time.

Overgangen til de forskellige dele er ikke bundet op af bestemte begivenheder (udover den første solopgang), så det er op til dig at vurdere, hvornår spillerne er klar til at gå videre til næste del.

Især mellem første og anden del, kan det være en god idé at lade spillerne skimme deres roller igennem, efter at de har fået læst præsentationen af anden del op, da det er helt andre sider af rollerne, de kan vælge at fokusere på i denne del.

Scenariets ramme

Salvation

Salvation er en spøgelsesby, og det har den været i over 10 år. Der er ikke tegn på, at nogen form for vold har fundet sted. Indbyggerne er simpelthen bare forsvundet. På bordene i saloonen ligger der kort, jetoner og dollarsedler fremme. I en spisestue er der dækket op til middag. Døre er ikke låst, jakker er hængt over stolerygge ... tænk torneroseslot i en westernsetting.

En bred hovedgade med verandaer langs husenes facader skærer sig midt igennem Salvation. Jeg har med vilje ikke udpenslet byen, så du og spillerne kan finde på de lokationer, I har brug for, og tilpasse byen jeres fortælling. Når du beskriver Salvation for første gang, kan du som inspiration inddrage følgende steder: en saloon, et kinesisk vaskeri, et bordel, en stald og en landhandel. Eftersom det ikke er et investigationsscenarie, er det en fordel ikke at kortlægge byen alt for grundigt, men hele tiden holde en mulighed åben for, at spillerne og du selv kan finde på.

Minen

Det vigtigt, at du i din første præsentation af byen beskriver selve kulminen, da den kan komme til at spille en central rolle. Mineselskabets jordlod er placeret midt i byen og, og byen er tydeligvis bygget omkring minen. Minearealet støder op til hovedgaden, og på et faldefærdigt skilt står der 'Salvation Mining Company'. Indgangen til minen er en 20 meter dyb, lodret skakt ned i mørket, som et gabende sår i jordoverfladen. En vakkelvorn stige

og et hejseværk giver mulighed for nedstigning. På bunden af skakten fører der tunneler i alle retninger, og som et spindelvæv forgrener de sig under byen.

Hvis spillerne skulle finde på at undersøge minen i løbet af første del, vil de ikke finde noget bemærkelsesværdigt, men efter drømmerejsen i anden del vil minen fungere som et redskab, spillerne kan bruge til at udvikle deres karakterer og drive dem mod frelse eller fortabelse. Se afsnittet "Anden del: Fortidens skygger" for yderligere information om minens funktion.

Tiden

Scenariet foregår i 1867, men du skal ikke lade dig begrænse af historiske fakta. Hent inspiration i diverse westernfilm fremfor historiebøger. Bid dog mærke i, at vi befinder os to år efter borgerkrigen, som to af spilpersonerne deltog i.

Stemning

Salvation er et uhyggeligt sted. Alt er forladt og tomt, og her hersker en ildevarslende stemning af, at alt ikke er, som det burde være. Prøv at bruge alle sanserne i dine beskrivelser for at få Salvation til at stå levende frem i spillernes fantasi. En gyngestol der knirker. En dør der klapper i prærievinden. Vindhekse der langsomt triller hen over hovedgaden. Whiskey der brænder i halsen. Sand der fyger ind i stuerne og dækker gulvbrædderne til. Skyggerne er altid lange i Salvation.

Musik kan også være effektivt til at opbygge den rette stemning, og Ennio Morricones western soundtracks er meget

velegnede til 'Salvation'. Jeg vil især anbefale 'The Man with the Harmonica' og 'Goodbye to Cheyenne' fra 'Once upon a Time in the West.' Det første nummer giver en dyster og skæbnesvanger grundstemning, der er passende for den forladte mineby. 'Goodbye to Cheyenne' er oplagt at bruge under drømmerejsen, da det markerer et markant skift i scenariet, og giver en syret, drømmeagtig stemning uden at miste westernsærpræget.

Spilpersoner

Jake McDougall

Jake er bandens intelligente og kyniske leder, der er drevet af udsigten til et liv i rigdom og frihed. Han lever ikke efter andre love end sine egne, og er tynget af, at han har brudt to af de vigtigste: en mand holder sit ord, og en mand beskytter sin familie. Det gjorde han, da han slog sin lillerbror Dave og dennes familie ihjel over byttet fra et togrøveri, og dermed brød et løfte til sin gamle, afdøde far.

Donnie McDougall

Donnie er Jakes anden lillebror, og han har et problem med kvinder. Han er overbevist om, at den sande kærlighed venter på ham derude et sted, men han ender for det meste med at voldtage kvinderne og slå dem ihjel. I et års tid fandt han ro med Annabelle, som fødte ham en lille pige, men til sidst slog han også sin hustru ihjel. Donnie har

hverken indset, at det han gør, er forkert, eller at Annabelle måske virkelig elskede ham.

‘Smallpox Nellie’ Logan

‘Smallpox Nellie’ er et kopparret bjerg af en kvinde, der som barn slog sin søster Amy ihjel for at redde hende fra verdens grusomhed. Nellie forsøger nu at redde andre børn ved at slå dem ihjel. Ved at æde deres hjerter, tror hun, at hun kan tage del i børnenes sjæl, og på den måde vinde sin uskyld igen og holde op med at være et monster.

Earl Crenshaw

Earl er en overlever fra vildmarken, der retfærdiggør sine forbrydelser med en forestilling om, at han kæmper den lille mands kamp. Han bliver provokeret af rige og veluddannede mennesker med kompliceret tale, han ikke forstår. Earl får afløb for sine frustrationer ved at torturere den slags folk, og han finder stor nydelse deri. For nylig torturerede han en læge og efterlod ham til sin død i overbevisning om, at denne var et dumt svin. Efterfølgende mærkede Earl dog for første gang et lille stik af tvivl.

‘Black Tom’ Cullen

‘Black Tom’ er en bastard, og er søn af en sort mand og en cherokeeindianer. Han hader sig selv for, hvad han er, og han har aldrig lært at acceptere sin herkomst. Han får afløb for sin vrede ved at myrde niggere og andre fejlfarver og har især en forkærlighed for mordbrand. Engang satte han ild til en hel hytte fyldt med slaver, og

stod og så ilden fortære dem og hørte dem skrigende uden så meget som at blinke.

Jakes plan

Siden McDougallbanden fandt sammen for et års tid siden, har de trukket et blodigt spor efter sig. Bankrøveriet i Fall Pines har nu fyldt Jakes to sadeltasker med guld. Røveriet gik som planlagt, på trods af at en del kunder og ansatte i banken måtte lade livet undervejs. Jakes plan er at holde lav profil et par dage i den forladte mineby Salvation, der er det eneste sted i omegnen, hvor de lokale med garanti ikke vil lede. Når deres forfølgere har tabt sporet, kan banden så i al ubemærkethed krydse Rio Grande. Med sig har de en håndfuld gidsler, der kan bruges som forhandlingsgrundlag, hvis de alligevel skulle blive fundet. Derudover har Jake kendskab til en sending penge, som stadig skulle være at finde i byen.

Jeg vil anbefale dig at læse spilpersonerne, før du læser videre herfra.

Bipersoner

Gidslerne

Banden har taget fem gidsler, som du kan bruge til at påvirke dem med. Alle gidslerne har to sider i sig, så de enten kan lede spilpersonerne i fortabelse eller anspore dem til at finde frelse, alt efter hvad der er brug for i den givne situation. Gidslerne giver også mulighed for at bringe spilpersonernes ondskab i spil i især første del, og i scenariets tredje del, kan de bruges af spillerne til at give udtryk for, hvorvidt deres rolle har overgivet sig til fortabelsen eller har fundet frelse.

Undgå at spille mere end ét gidsel af gangen, da det bliver svært at holde styr på. Det er også tilrådeligt at undgå alt for mange én til en scener imellem en spilperson og et gidsel oven i hinanden. Sådan en rytme kan du bryde ved at lade en anden relevant spilperson bryde ind i scenen, så der kan opstå en konflikt over gidslet, og du kan også klippe til en scene, der sætter fokus på de interne konflikter i banden.

Mary Ann Chapman - den lille pige

En lille, lyshåret pige med kyse og blå øjne. Hun er som udgangspunkt skræmt fra vid og sans, men kan også ende med at knytte sig til sine kidnappere.

Funktion: Mary Ann kan især bruges til at bekræfte Nellie i hendes fantasier om, at hun gør det gode. Hvis Mary Ann f.eks. har brug for at blive reddet fra en voldelig far derhjemme eller et af de andre bandemedlemmer, vil det tilskynde Nellie til at slå hende ihjel. Ved at ødelægge Nellies fantasiverden kan Mary Ann modsat også bruges til få Nellie til at indse, at det er mordene der gør hende til et monster.

Russel Franklin - den sorte vicesherif

En ung sort, mand med hvide tænder og kruset hår, der har gjort sig fortjent til en vicesherifstjerne.

Funktion: Han kan både være ynkelig og indfri alle Toms fordomme om niggere, men han kan også finde en indre styrke og stolthed, der står i skærende kontrast til Tom. Vil en stolt nigger provokere Tom

endnu mere, eller vil det påvirke ham, at han har fundet en nigger, han ikke kan knække?

Frederick Butler - den veltalende bankmand

Frederick er klædt i et jakkesæt med broderet vest og lommeur. Han vil prøve at tale til forbrydernes fornuft og prøve at købe sig fri.

Funktion: Frederick kan bruges til at provokere Earl med kompliceret tale, men kan også i anden og tredje del forsøge at tale direkte til Earl som én mand til en anden med en umiddelbarhed og ærlighed, der måske vil nå ind til Earl.

Catherine Fanning - den smukke rigmandsdatter

Catherine er klædt i en moderigtig, blå kjole og har opsat nøddebrunt hår. Hun er datter af fabriksejer fra Connecticut og var på forretningsrejse med sin far, da hun blev kidnappet under bankrøveriet i Fall Pines.

Funktion: Catherine giver først og fremmest Donnie mulighed for at voldtage igen, men også en mulighed for at han modstår fristelsen og lader hende være. Donnie tror altid, at pigerne gerne vil, og at de er den eneste ene, indtil han allerede er i gang med at voldtage dem. Hvis det passer ind, kan du lade Catherine tale æggende og flirtende til Donnie, selvom det hele i virkeligheden kun foregår oppe i hans hoved.

Norman Cooper – den fordrukne staldejer

En rødmosset og vejrbitd mand, der påstår at vide, hvor i Salvation der befinder sig en større mængde af mineselskabets penge. Han vil gøre alt for at redde sit liv. Han er klar over, at så snart han røber skjulestedet, eller at forbryderne bliver overbevist om, at han ikke ved, hvor pengene er, vil de slå ham ihjel. Om Norman rent faktisk ved, hvor pengene er gemt, er op til jeres historie.

Funktion: Det er kun Jake, der kender til pengene, og Norman kan primært bruges til få Jakes kompromisløshed og brutalitet, når der er penge inden for rækkevidde, i spil. Norman er ikke så dum, som han ser ud, og kan også forsøge at skabe splid mellem de to McDougallbrødre i håb om, at det kan købe ham tid til at undslippe. Han vil forsøge, at få Jake til at mistro sin lillebror, og måske kan det drive Jake til at gøre sin anden bror fortræd.

Coyote

Coyote er et mølædt, lurvet dyr med savl ud af gabet og en halsende tunge. Da den i virkeligheden er en trickstergud, er dens mål og midler ikke til at forudsige. Det er Coyote som får alt overnaturligt i løbet af scenariet til at ske, og den kan i princippet gøre lige, hvad du har brug for til at presse spilpersonerne. Det vil aldrig lykkes for dem at dræbe Coyote, og skud rammer altid ved siden af og revolvere går i baglås, når man sigter efter den. Den kan ikke tale, og forsøger derfor at kommunikere med spilpersonerne af kringlede omveje, f.eks. drømmerejsen. Coyote er et redskab, med hvilket du kan påvirke spilpersonerne og drive handlingen fremad, hvis det er nødvendigt.

Pokermekanikken

Inden spilstart får hver spiller udleveret en pokerhånd på fem kort. Hvis de vil forsøge, at slå en af de andre spilpersoner ihjel i scenariets tredje del, som jo er den eneste, hvor de kan gøre det, skal begge de to involverede parter afsløre deres pokerhånd. Den med den bedste hånd vinder situationen, og den tabende spiller får retten til at fortælle, hvordan hans karakter taber. Det er vigtigt, da den tabende spiller således får mulighed for at bestemme om vedkommendes karakter dør, bliver hårdt såret eller noget helt tredje. Man kan således altid kun fortælle sin egen karakter ud af historien. En vigtig pointe er, at en spilperson ikke kan dø, før han/hun har fået forløsning (fortabelse eller frelse).

Spillerne må selvfølgelig gerne bluffe og bruge deres hænder til at lægge vægt bag trusler spilpersonerne imellem, men de må ikke afsløre, hvad de rent faktisk sidder med på hånden. I løbet af scenariet får spillerne mulighed for at bytte kort fra deres hånd ud. Hver gang en karakter opfører sig ondt, skal du give den spiller det øverste kort fra bunken. Spilleren må kigge på kortet, inden han beslutter sig for, om han vil bytte eller ej, for han behøver nemlig ikke at tage imod det, hvis han ikke vil. Det overskydende kort, lægger du i bunden af bunken.

Kortene er i virkeligheden pakkede, således at alle spillerne starter med en dårlig hånd. Alle de kort som de efterfølgende kan trække ved at gøre onde handlinger, er til gengæld kun høje kort. Mekanikken belønner således spilpersonerne for at opføre sig ondt og gå imod fortabelsen. Jo ondere en karakter opfører

I appendikset er der vedlagt en oversigt over rækkefølgen af, hvilke pokerhænder der vinder over hinanden. Den skal udleveres til spillerne inden spilstart

Under afsløringen af to hænder, så lad spillerne vise ét kort ad gangen for at trække spændingen ud.

sig i løbet af spillet, jo større sandsynlighed er der altså for, at vedkommende ender med at slå en anden spilperson ihjel.

Hver spillers pokerhånd kan kun bruges én gang i løbet af scenariet. Første gang en part i et opgør allerede har brugt sin hånd, skal du samle alle de hidtil afslørede kort ind og blande dem sammen med bunken. Dem der mangler en hånd i konflikten, får nu en ny tilfældig hånd af dig. Det kan således kun lade sig gøre at bygge sin første hånd op, så den skal bruges med omtanke. Det skal spillerne selvfølgelig vide på forhånd.

Således pakker du kortene:

De fem starthænder består af følgende kort (det er tilfældigt hvilken spiller, der starter med hvilken hånd):

Hånd 1	Hånd 2	Hånd 3	Hånd 4	Hånd 5
Spar 4	Ruder 3	Spar 2	Hjerter 2	Klør 7
Hjerter 4	Klør 3	Ruder 2	Hjerter 6	Ruder 4
Ruder 7	Klør 5	Hjerter 7	Klør 2	Spar 3
Hjerter 3	Klør 8	Ruder 8	Spar 9	Hjerter 8
Klør 9	Hjerter 9	Ruder 9	Hjerter 5	Klør 4

Kortene skal pakkes, så spillerne hver især kommer til at sidde med en af de fem hænder, når du deler kortene ud, som man normalt ville gøre, dvs. et kort til en spiller ad gangen. Disse 25 kort kommer således til at udgøre den øverste del af bunken. Tag derefter alle tiere, billedkort og esser og bland dem. De udgør den midterste del

af bunken. Bland til sidst de resterende kort, og læg dem nederst i bunken. Det skal være hemmeligt, at kortene er pakket, da det vil give spillerne en usikkerhed om, hvorvidt alle andre end dem selv sidder med en god hånd. Hvis spillerne spørger direkte til det, så stik dem en hvid løgn: "Ja, kortene er blandede". Husk at pakke kortene inden spillerne ankommer.

Se 'Spillerbriefing' i appendikset for en huskeliste over, hvordan spillerne skal briefes om pokermeknikken inden spilstart.

Indledende fortælleelement

Som en overgang til selve scenariet skal hver af spillerne på skift fortælle, om den værste forbrydelse, deres karakter har begået. De skal tage udgangspunkt i det andet afsnit i kursiv i deres rolle. De overordnede rammer er de samme som i teksten, men de kan fylde alle de detaljer på, som de vil, og gøre fortællingen til deres egen. Spillerne skal fortælle i rolle, og der må ikke være det mindste spor af tvivl fra rollens synsvinkel om, at det var det rigtige han eller hun gjorde i den givne situation. Læg op til, at rollerne skal nyde deres handlinger.

Den viden som spillerne får om de andre rollers dybeste hemmeligheder, ved deres egen rolle selvfølgelig ikke, men spillerne må meget gerne spille på deres off-gameviden, og på den måde prikke til de andre karakterers indre konflikter. Når du har præsenteret fortælleelementet, er det en god idé at give spillerne et par minutter til at skimme deres tekst igennem og samle tanker, inden den første går i gang med at fortælle. Når en spiller er færdig med at fortælle, giver du ordet videre til næste osv. Hvis nogen har problemer med at komme i gang eller går i stå undervejs, kan du

hjælpe med ledende spørgsmål i stil med, "Hvad gjorde DU så, da din bror gjorde sådan...?" eller "Hvad følte du, da du trak kniven frem...?"

Formålet med det indledende fortælleelement er dels at føre spillerne ind i deres roller og sætte dem i gang med at beskrive grusomme handlinger, dels at give de andre spillere et overblik over de andre karakterers indre konflikter og hemmeligheder, så de bedre kan bidrage til de andres historier i løbet af scenariet.

Første del: McDougallbanden

I første del er din funktion som spilleleder at skabe grundstemningen i Salvation og sætte scener, der giver spilpersonerne mulighed for at opføre sig grusomt, og som prikker til deres interne konflikter. Spillerne har initiativet i denne del, og du skal primært følge op på deres indskud, og guide dem i den rigtige retning, hvis der er brug for det.

Ankomst

Scenariet starter med, at McDougallbanden rider ind i Salvation med den nedadgående sol i ryggen. Beskriv byen for dem, som de rider op ad hovedgaden, og husk at nævne minen. Når de gør holdt, får de øje på coyoten, der sidder midt på hovedgaden og stirrer på dem. Den viser slet ikke tegn på frygt, og den holder øje med dem, indtil de jager den væk, eller de går ind i en bygning. Spilpersonerne står

nu overfor en række praktiske problemer. De skal finde et sted at være, sadle hestene af, og måske tjekke, at byen virkelig er forladt, og de skal finde ud af, hvad de gør med gidslerne og guldets. Lad spillerne drive handlingen frem herfra.

Du har to faste scener, du kan sætte ind på et passende tidspunkt i løbet af delen. Derudover er der en række sceneforslag, som du kan bruge eller blive inspireret af. De har til formål at puste til de interne konflikter i banden eller skabe spil mellem spilpersonerne og gidslerne. Brug sceneforslagene til at sætte spil i gang, hvis der er brug for det. Det er vigtigt, at det her i første del aldrig må blive så overnaturligt, at det ikke kan have en naturlig forklaring.

Faste scener

- Guldets forsvinder. Uanset hvad de gør af guldets, vil Jakes to saddeltasker forsvinde sporløst. Optimalt sker det på et tidspunkt, hvor flere forskellige kunne have fået fingre i det. Det vil give anledning til at undersøge byen nærmere og rode de andres ting igennem, samtidig med at mistroen og paranoiaen i banden vil vokse.
- Hestene forsvinder. Det er oplagt, hvis det sker lige efter, at nogen har talt om at forlade Salvation. Du kan også vælge, at lade dem finde hestene slagtede og skinnede, enten hvor de efterlod dem, eller på et senere tidspunkt et helt andet sted i byen.

Sceneforslag

Her er en række forslag til scener, du kan bruge i løbet af første del, hvis der er behov for at komme med indspark:

- Earl lægger mærke til, at der er gået betændelse i sår efter sporer på Toms hests flanker. Dyret er udpint og bange for selv Earl. (Stikker til konflikten mellem Earl og Tom).
- Den lille pige græder. Gør nogen noget ved det? (Ansporer Nellie til at tage kontakt til hende).
- Frederick Butler forsøger med mange komplicerede ord og vendinger at købe sig fri, og tilbyder at underskrive en kontrakt som sikkerhed. Han har også familie østpå, der kan sende løsepenge. (Det kan provokere Earl).
- I et stort spejl bag baren i saloonen stirrer Tom tilbage på sig selv. (Stikker til Toms racisme og selvhad).
- Jake eller Nellie finder Donnie siddende bøjet over det kvindelige gidsel. (Det kan skabe en konflikt om behandlingen af gidslerne).
- Skygger i mørket. Et af bandemedlemmerne får en fornemmelse af, at en skikkelse holder øje med ham/hende i mørket, men det er nok bare indbildning. Der er ingenting, hvis sagen undersøges nærmere. (Kan skabe paranoia og mistro i banden. Er der nogen af de andre, der har folk i baghold?)

- Ting fra spilpersonernes fortid begynder på mystisk vis at dukke op rundt omkring, hvor det vil give en fed scene. (Disse ting er med til at rette fokus mod de indre konflikter, der kommer til at spille en stor rolle i anden del. Desuden kan det skabe splid i banden. Er der nogen af de andre, der kender til ens fortid, og kan de have anbragt tingene?)

Følgende ting kan dukke op:

Jake: Fire træfigurer – to voksne og to børn alle med et D ridset ind i bunden ligesom på Donnies dukke.

Nellie: En pokerhånd bestående af fire esser og hjerter dame. Hjerter dame kan evt. blive ved med at dukke op.

Tom: En sort, død hanekylling.

Donnie: En mudret og iturevet underkjole.

Earl: En lægetaske med tuberkulosevaccine.

- Hvis nogen endnu ikke har haft mulighed for at være onde ved gidslerne, når banden går til ro, kan de måske få muligheden i løbet af natten.

Afslutning af første del

Når alle har haft mulighed for at spille fortabelsen, og de interne konflikter er kommet godt i spil, kan du klippe til den første solopgang i Salvation. Hvis nogen holder vagt på dette tidspunkt, vil de blive overmandet af søvnen. Når de alle sover, slutter første del.

Anden del: Fortidens skygger

I anden del skifter scenariet fokus, og drømmerejsen markerer scenariets vendepunkt, hvor spilpersonerne for første gang kan vælge at sætte en anden kurs end den, som de hidtidigt har fulgt. Din funktion som spilleleder i anden del er at sætte spilpersonernes indre konflikter i gang med drømmerejsen, og i resten af anden del kan du især bruge gidslerne til at trække spilpersonerne mod enten fortabelse eller frelse.

Drømmerejsen

Anden del starter med drømmerejsen, som Coyote sender dem ud på. Scenen er stramt styret af dig, og det kan du ligeså godt fortælle spillerne inden. Drømmen starter med, at alle fem spilpersoner står og kigger på hinanden i den bygning, hvor de har overnattet. Enten drømmer de alle sammen det samme, eller også er de alle med i hinandens drømme. Coyoten kommer ind i huset og kigger på dem. Så gør den af dem, men det lyder som om den taler. "Kom, kom, kom", bjæffer den. De følger efter den ned ad hovedgaden, og i mørket inde i husene, synes de at kunne ane skygger, der betragter dem i stilhed. Coyoten fører dem ud over prærien, og de går i flere dage, selvom det samtidigt kun føles som et enkelt hjerteslag. Coyoten bjæffer sit "Kom, kom, kom" igen og igen. Farverne og konturerne begynder at glide sammen.

Så står de midt ude på prærien. Sandet er skinnende hvidt og blænder øjnene. Coyoten er væk, og i stedet står der en nøgen, indiansk mand med coyotehoved. Manden er stum, men

giver dem tegn til at følge med ham. De bliver hver for sig ført et forskelligt sted hen. Nu følger fem individuelle scener, hvor spilpersonerne bliver konfronteret med fortidens synder og deres egne indre dæmoner og inderste væsen. Du kan med fordel klippe mellem de forskellige scener, så de glider ind og ud mellem hinanden. Scenerne skal være forholdsvis korte og skarpskårne. Mine oplæg nedenunder er først og fremmest tænkt som udgangspunkter for scenerne, og du kan i høj grad lade spillerne forme scenen alt efter deres handlinger. Spillerne har frihed til at reagere, som de vil i disse konfrontationsscener i modsætning til resten af drømmerejsen, og det kan være, at de lige skal gøres opmærksomme på det. Spillerne overværer som altid hinandens scener.

Jake: Jake ser et stengærde midt på prærien. Der sidder hans gamle far og drikker af en flaske whiskey med jagtbyttet foran sig. Dave og Donnie som drenge sidder på hver sin side af ham. Gamle Emmet McDougall vil ikke kendes ved Jake, og fortæller ham, at han ikke hører til her.

Earl: Earl kommer til en stor mine midt på prærien, og han opdager at han har en pisk i hånden. Blandt arbejderne der pukler med hakker og skovle, ser han blandt andet Phil og dennes far, mineformanden, den fine herre fra Boston, lægen fra Big Find, og utallige bankdirektører, spekulanter og høje herrer fra øst. "Pisk dem, lyder en stemme i hans hoved. Pisk dem, pisk dem". Hvis Earl pisker løs, river han deres hud til blods, mens de falder om af udmattelse, men så opdager Earl også andre skikkelser iblandt dem.

Hans afdøde far og gamle, blinde mor, hotelmutteren og drengen med tuberkulose. Deres hud er også revet til blods. "Pisk dem", siger stemmen. "Pisk dem til de segner".

Tom: Tom sidder på en hest med et reb om halsen. Rundt omkring ham står en flok opildnede mennesker med fakler og råber. Sheriffen skal til at slå hesten bagi, og kigger så op på Tom og siger. "Giv mig bare én god grund til, at vi ikke skulle dræbe dig, nigger?"

Donnie: Donnie bliver ført ind i en skov af trædukker i menneskestørrelser midt på prærien. En af dem har træk, han kan genkende, og mens han ser på, forvandles dukken til Annabelle. Hun fortæller, at hun elsker ham, og beder ham om at passe på hende, holde om hende og elske hende. Hvis han rører ved hende, bliver hun til sand der blæser bort i vinden. Alle de andre dukker er nu Annabelle og situationen gentager sig igen og igen.

Nellie: Midt uden på prærien står der en seng, og Amy ligger i den iklædt sin hvide natkjole. Amy beder Nellie om at passe på sig, men jo mere Nellie gør får at hjælpe hende, jo værre får Amy det. Hun begynder at bløde, og bliver skræmt fra vid og sans af Nellie. Hun råber grædende til sin storesøster, at hun skal holde sig væk, samtidigt med at hun lider en grusom død for øjnene af Nellie.

Når alle fem scener har nået en konklusion, klipper du til Salvation igen. Spilpersonerne står nu midt på hovedgaden sammen med

manden med coyotehovedet. Han peger tavst mod minen. De fem medlemmer af McDougallbanden går nu hen mod mineskakten og kravler ned ad stigen. De står et kort øjeblik i mørket. Så vågner de.

Opvågning

Det er nu op til spillerne, hvordan de vil reagere på drømmerejsen, og spillerne kan gå i forskellige retninger. Måske vil deres indre konflikter betyde, at de ydre konflikter i banden eskaleres. Måske vil de begynde at undersøge minen. Måske vil de opsøge et af gidslerne for at spille en scene med dem. I resten af anden del kan gidslerne bruges i spilpersonernes udvikling, og gidslerne kan både trække dem mod fortabelse eller frelse, som beskrevet under bipersonerne.

Ned i minen

Minen tjener som metafor for mørket i spilpersonernes sind, og her kan de både bekæmpe deres egne indre dæmoner og falde for dem. Alt hvad spilpersonerne oplever i minen, er spillerne selv herrer over, og således kan spillerne bruge minen til at påvirke deres spilperson i en bestemt retning.

Til at begynde med skal du sætte en uhyggelig stemning der antyder, det ikke er nogen helt almindelig mine. Luften er lidt for tung, lyset er lidt for svagt og vinden oppe fra mineskakten er isnende kold. Skyggerne der bliver kastet op på tunnelvæggen, er også forkerte, men de kan ikke sætte fingere på hvordan. Tunnelerne er lange, snor og drejer sig, og spilpersonerne får en fornemmelse af, at minen ændrer sig.

Hvilke syn og oplevelser spilpersonerne får i minen, er op til spillerne. I løbet af forbrydernes ophold i minen skal du stille åbne spørgsmål til den enkelte spiller, som vedkommende så skal digte videre på. Hjælp spillerne på vej til at fortælle med opklarende og vejledende spørgsmål. Herunder er der en række forslag til sådanne spørgsmål, og du kan selv finde på flere. Det er vigtigt, at spørgsmålene er åbne og forholdsvis neutrale og både kan bruges til at skubbe spilpersonerne mod fortabelse og frelse alt efter, hvordan spilleren vælger at bruge det.

- Du hører en stemme fra mørket, som du genkender - hvad siger den til dig?
- Du finder noget foran dig, som du har set før - hvad er det?
- Nogen kalder på dig et sted i minen - hvem?
- En lugt, du kun kender alt for godt fylder dine næsebor - beskriv den.
- Du stivner af skræk ved det syn, du ser for enden af tunnelen - hvad er det?
- Du kan høre en lyd, der får det til at risle koldt ned ad ryggen på dig - fortæl om lyden.

I løbet af spilpersonernes ophold i minen, skal du gøre kraftigt brug af klipning, så det skaber en fragmenteret og surrealistisk oplevelse. Nogle gange er de alene, andre gange sammen med de andre.

Hvis spilpersonerne først vælger at gå ned i minen i tredje del, foregår det på nøjagtig samme måde.

Afslutning af anden del

Anden del slutter ikke med en bestemt begivenhed, men når handlingen har nået et bestemt punkt. Alle spilpersonerne skal have bevæget sig mod frelse eller fortabelse, og når konflikterne er bygget så meget op, som de kan uden at eksplodere, er det på tide at gå til tredje del. Kort fortalt: scenariets klimaks kommer først, når spilpersonerne og historien er klar til det. Hvis du er i tvivl om, hvorvidt spillerne er klar til at gå videre, kan du spørge om nogen af dem har noget, de gerne vil gøre, inden I fortsætter med tredje del.

Tredje del: Slutspil

Tredje del handler primært om at få afsluttet fortællingerne på en passende måde. I tredje del skal alle spilpersonerne ende med enten fortabelse eller frelse, og de må nu slå hinanden ihjel. Din funktion som spilleleder i tredje del er at hjælpe med at få afrundet historierne, hvis der er behov for det. Det handler primært om at give spillerne mulighed, for at vise, hvilken vej deres karakterer ender med at gå.

Hvis en spilperson for eksempel slår en anden ihjel, og den der dør endnu ikke har fået spillet sit endelige valg om fortabelse eller frelse på tilfredsstillende vis kan spilleren holde en indre monolog, det splitsekund, hvor kuglen gennemborer hjertet og hele verden står stille. Dermed kan spilleren fortælle, de sidste tanker der ryger gennem karakterens hoved, og dermed få fortalt dennes historie helt til ende. En anden mulighed er, at karakteren ligger og forbløder på jorden, og får en sidste mulighed for at tale til en af de

andre, eksempelvis den, der lige har dræbt ham eller en anden der ligger og bløder ved siden af. Måske kan karakteren nå at foretage en sidste handling med gidslerne, inden han forbløder.

Måske ender nogen med at gøre gidslerne grusomt meget fortræd, mens andre vælger at slippe dem fri. Der er rigtig mange muligheder for, hvordan den enkeltes historie om fortabelse eller frelse kan blive fortalt, og spillerne ved godt, at det er det, de skal have fokus på. Lad derfor spillerne tage initiativet, og grib kun ind, hvis nogen har brug for hjælp eller vejledning.

Når slutspillet er ovre, og historien er fortalt til ende, skal du afslutningsvis lade eventuelle overlevende fortælle, hvad deres spilperson nu gør, og hvad der siden hændte dem.

Se appendikset for et referat af tredje del fra en spiltest for et eksempel

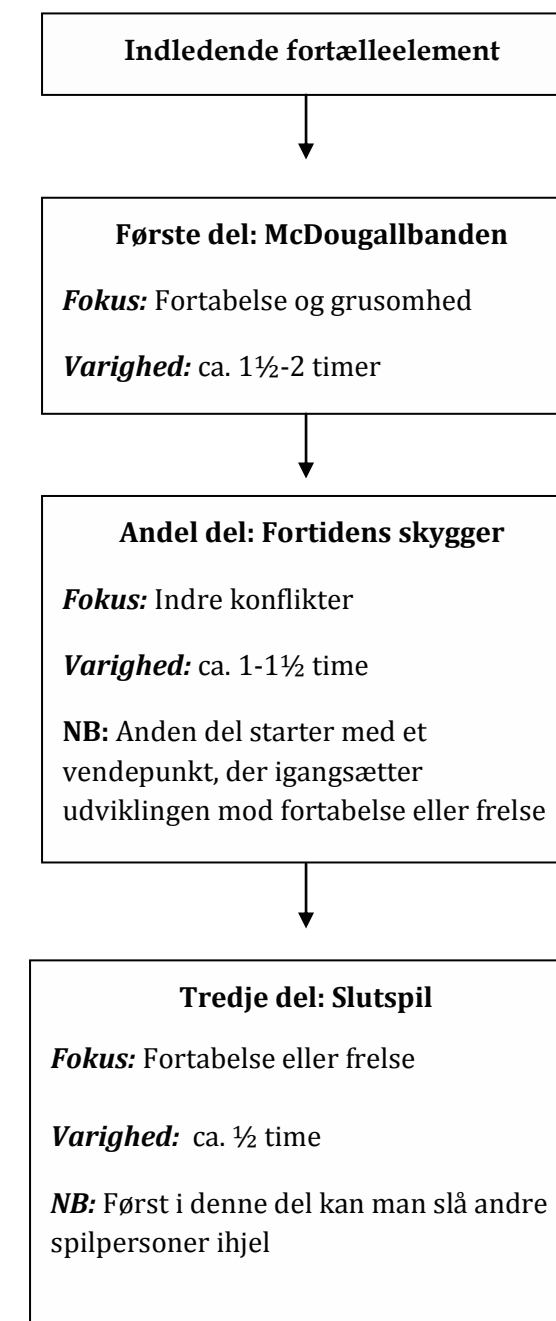
Om appendikset

I appendikset finder du rollerne, de ark, du skal udlevere til spillerne før og under scenariet, et referat af tredje del fra en spiltest samt forskellige oversigtsark, som du selv kan bruge under scenariet. Der er også en vejledning til briefing af spillerne inden spilstart, som opsummerer, hvad spillerne har brug for at vide.

Appendiks

Scenariets struktur - til spillerne
 Delpræsentationer - til spillerne
 Pokerhændernes rangorden - til spillerne
 Roller - til spillerne
 Spillerbriefing - til spillederen
 Referat af tredje del fra en spiltest - til spillederen
 Oversigtsark - til spillederen

Scenariets struktur



Første del: McDougallbanden

“And behold a pale horse, and his name that sat on him was Death, and Hell followed with him.”

- Megan Wheeler i Clint Eastwoods 'Pale rider'

I første del skal der være fokus på karakterspil, indbyrdes konflikter og spillet med gidslerne.

Første del varer ca. 1½-2 timer, eller til den første solopgang i Salvation.

Andel del: Fortidens skygger

“Work out your own salvation”

- Skilt på døren til en øde landhandel i Jim Jarmuschs 'Dead Man'

I anden del skal der være fokus på indre konflikter og karakterernes mørke fortid, samtidigt med at de interne konflikter gerne må eskalere. Karaktererne begynder at bevæge sig i retning af fortabelse eller frelse, men intet er endnu afgjort, når anden del slutter.

Anden del varer ca. 1-1½ time.

Tredje del: Slutspil

“I ain’t like that no more”.

- William Munny i Clint Eastwoods ‘Unforgiven’

I tredje del skal fokus være på at få afrundet karakterernes fortællinger. Hvem er fortabt i mørket og hvem formår at finde frelse?

Tredje del varer ca. ½ time eller til der ikke er mere at fortælle...

Pokerhænders rangorden



Royal Flush, Ace high
Hearts

Royal Flush

De fem højest rangerende kort af samme slags.



Straight Flush, Five high

Straight Flush

5 tilfældige kort i rækkefølge og af samme slags.



4 Konger

4 ens

4 ens kort med samme rangorden (for eksempel 4 Konger) med et forskelligt kort.



Fuldt hus, Damer over to'ere

Fuldt hus

3 ens plus et par. Damer over to'ere slår f.eks. Knægte over Esser, fordi værdien af de 3 ens tælles først.



Flush, King high

Flush

5 tilfældige kort af samme slags men ikke i rækkefølge.



Straight, Ace high

Straight

5 kort i rækkefølge men af forskellig slags. Esset kan være højt (ved siden af en Konge) eller lavt (ved siden af en to'er), men kan ikke være begge dele på en gang.



Tre 5'ere

3 ens

3 ens kort samt 2 forskellige. Har 2 eller flere spillere "tre ens" vinder den, hvis 3 kort har den højeste værdi.



To par, 7'ere og 4'ere

To par

To vilkårlige par. Hvis to hænder har det samme høje par, afgøres hånden af det andet par. Hvis begge par er lige høje, afgøres hånden af de sidste kort.



Et par ti'ere

Et par

To vilkårlige kort af samme værdi. Når to hænder har det samme par, afgøres hånden af de resterende høje kort.



King high

High Card

Det højeste kort vinder, hvis ingen andre værdier er opnået. Hvis to hænder holder det samme høje kort, afgøres hånden af de resterende høje kort.

Kortenes rangorden

Kortenes rangorden fra det højeste kort (Es) til det laveste (To) er:



Bemærk: Der er i poker ingen rangorden indenfor de forskellige farver. Spar Es har f.eks ikke højere værdi end Klør Es, de har begge samme værdi.

Spillerbriefing

Dette er tænkt som en huskeliste for dig som spilleleder over hvad, spillerne skal have at vide inden spilstart.

Præsentationsrunde og forventningsafstemning

- Det er altid en god idé, at starte med at høre spillernes forventninger til scenariet. Så kan du se, om der evt. er noget, du skal lægge særlig fokus på i din briefing for, at deres forventninger kommer til at stemme bedre overens med det scenarie, I skal spille.

Genre

- Blanding af western og gys. Tag en snak om westerngenren med udgangspunkt i de westernfilm, du og spillerne kender. Gyset i scenariet skal spillerne primært selv være med til at skabe gennem deres spilpersoner.
- Det er ikke et investigationscenarie, dvs. de skal ikke regne plottet ud eller finde en bestemt sandhed om den forladte mineby.
- Det er ikke et actionscenarie, dvs. at det eksempelvis er spillet op til og efter en skududveksling der er i centrum, frem for selve kamphandlingen.
- Det er ikke et fangeflugtscenarie, hvor forbryderne skal forsøge at slippe væk fra byen, dvs. hele handlingen kommer til at foregå i Salvation.
- Scenariet handler om spilpersonernes indre udvikling i løbet af deres ophold i Salvation.
- Scenariet arbejder med et princip om gennemsigtighed i spillet, således at scenariets hovedlinjer er kendt af spillerne på forhånd, og der ikke er hemmeligheder imellem spillerne, kun imellem spilpersonerne. Alle overværer alle scener, og ingen scener

spilles uden for døren. Man må bruge sin off-gameviden til at trykke på de rigtige knapper på det helt rigtige tidspunkt, så fortællingen bliver så god som muligt.

- Spillerne kommer i høj grad til at drive handlingen fremad, og de har store frihed inden for nogle fastlagte rammer (præsentationerne af de enkelte dele). Spillederen kan dog også hjælpe med at sætte scener undervejs. I scenariets vendepunkt (starten af anden del), er der tale om en stram spillelederstyring, inden initiativet igen bliver givet tilbage til spillerne.

Grænser

- Tag en snak med spillerne om scenariets barske sider og hør om nogen på forhånd ved, om de vil have svært med at spille bødler og tackle emner som vold mod børn, racisme, tortur og voldtægt. Gør det klart for spillerne, at det er helt ok at melde fra undervejs. Det vil også give spillerne større tryghed til at give den los, hvis de ved, at de andre vil sige fra, hvis deres grænser overskrides.

Rolleuddeling

- Dette er et godt tidspunkt til at dele roller ud på og give spillerne tid til at læse dem. Det er en god idé at give bandens leder Jake til en forholdsvis stærk spiller.

Tematik og fortælling

- Tag en snak med spillerne om scenariets overordnede tematik: fortabelse og frelse.
- Fortabelsen kan ses som en overgivelse til mørket, grusomheden, selvretfærdigheden og ondskaben.
- Frelse kan eksempelvis handle om at få andres tilgivelse, at tilgive sig selv eller at tilgive andre, at modtage sin retfærdige straf, at gøre bod, at opnå en erkendelse, se sandheden i øjnene, at angre, at gøre noget godt eller finde fred.

- Det er spillerne selv, der tager beslutningen og definerer, hvornår fortabelse eller frelse er opnået.
- Spillerne skal ikke løse scenariet eller gøre noget bestemt for at opnå fortabelse eller frelse. De bliver ikke dømt af en udefrakommende gud eller djævel til sidst, og fortabelsen og frelsen er altså noget, de selv skal skabe.
- Spillerne skal være opmærksomme på, hvordan de kan bidrage til, at de andres historier bliver så fede som muligt.

Scenariets opbygning

- Gennemgå bilaget 'Scenariets struktur' med spillerne, så de får et overordnet overblik, som de kan bruge til at opbygge deres historier med. Fortæl at de inden hver enkelt del vil få udleveret en præsentation af delen, der oplyser, hvad de skal fokusere på i den del.

Pokermekanikken

- 1) Hver spiller bliver givet en pokerhånd ved spilstart.
- 2) I løbet af scenariet kan man få mulighed for at få nye kort af spillederen, når ens spilperson gør onde handlinger. Man må selv bestemme om man vil bytte det nye kort ud med et fra sin hånd eller ej.
- 3) Hvis man vil prøve at dræbe en anden spilperson, afslører de to involverede spillere deres hænder. Den med den bedste hånd vinder, og den anden får fortællerretten over udfaldet – ens karakter behøver ikke dø med det samme, men kan blive dødeligt såret. En spilperson kan ikke dø før vedkommende har fået forløsning (fortabelse eller frelse).
- 4) Der kan først slås andre spilpersoner ihjel i scenariets tredje del.
- 5) Man kan kun bruge sin hånd én gang. Hvis man får brug for en hånd til udover den første, bliver man givet en hånd fra bunken, som man ikke har mulighed for at bygge op som den første.

- 6) Udlever oversigten over pokerhændernes rangorden. Spørg om spillerne har spørgsmål til mekanikken eller poker generelt.
- 7) Del hænder ud til spillerne.

Indledende fortælleelement

- Fortæl spillerne, at de skal fortælle om deres spilpersons værste handling. Det er det andet afsnit i kursiv i deres rolle. De skal bruge de skrevne afsnit som overordnet ramme, og de må fylde alle de detaljer på, som de vil. De skal fortælle i rolle, og der må ikke være det mindste spor af tvivl fra rollens synsvinkel, om at det var det rigtige han eller hun gjorde i den givne situation. Rollen må meget gerne nyde det.
- Den viden som spillerne får om de andre rollers dybeste hemmeligheder, ved deres egen rolle selvfølgelig ikke, men spillerne må meget gerne spille på deres off-gameviden, og på den måde prikke til de andre karakterers indre konflikter.
- Giv spillerne lidt tid til at skimme teksten igennem og samle tankerne, inden den første går i gang. Dernæst fortæller de øvrige fire spillere på skift.
- Hvis nogen har problemer med at komme i gang eller går i stå undervejs, kan du hjælpe med ledende spørgsmål.

Præsentation af første del

- Læs præsentationen af første del højt for spillerne, og udlever den til dem.

Referat af tredje del fra en spiltest

Da tredje del er meget åben, har jeg her vedlagt et referat af tredje del fra en spiltest, så du kan få en idé om, hvordan den sidste del *kunne* komme til at udspille sig, og hvordan en gruppe spillere valgte at lade deres spilpersoners fortabelse eller frelse komme til udtryk på forskellig vis.

Jake, Donnie og Tom var alle tre draget ned i minen. Tom havde taget den sorte vicesherif med derned. Oppe i byen havde Nellie taget Mary Ann med hen på en veranda for at redde hende fra resten af banden ved at slå hende ihjel. Da Nellie åd hendes hjerte, havde hun igen fornemmelsen af, at hun lige præcis ikke formåede at fange uskylden, og hun rettede sin vrede og frustration mod Donnie. Da Jake og Donnie kom tilbage til bunden af mineskakten, stod de derfor ansigt til ansigt med Nellie, der havde blod løbende ned over hagen som et frådende monster. Hun kastede sig over Donnie, der trak sin seksløber, og da Donnies spiller havde den bedste hånd, var det Nellies spiller, der fik fortælleretten over situationen. Nellie faldt om ramt i brystet, og som hendes liv ebbede ud, lyttede hun forgæves efter glade børnestemmer, der bød hende velkommen, men der var ingenting at høre. Spilleren valgte altså at bruge scenen med den lille pige og sin fortælleret fra kampen med Donnie til at afslutte Nellies historie med fortabelse.

Tom kom nu ud af minen uden vicesheriffen, som han havde dræbt derinde, og erklærede fraværende, at han nu havde dræbt sin sidste nigger, og at han ville slippe gidslerne fri og melde sig selv. Det kunne Jake ikke tillade Tom at gøre, så han stillede sig i vejen for ham. De trak, og Tom var hurtigst, så Jakes spiller fik fortælleretten og lod Jake blive hårdt såret, da han ikke havde fået sin forløsning endnu. Donnie trak nu mod Tom for at hævne sin bror. Da både Tom og Donnies spillere allerede havde brugt deres første hånd, blev alle brugte kort blandet sammen med bunken, og de fik hver en ny hånd. Tom var igen hurtigst på aftrækkeren. De to McDougallbrødre lå nu og forblødte side om side

på bunden af skakten. Donnie havde tidligere været lige ved at voldtage den smukke rigmandsdatter, men havde ladet været i sidste øjeblik, og Donnies forløsning kunne gå begge veje. Spillederen spurgte Donnies spiller, hvad Donnies sidste tanker om Annabelle var. Donnie følte ingen anger over at have dræbt hende, og Donnies spiller gik tydeligvis efter fortabelsen. Donnie fortalte sin bror, at han elskede ham, og dertil svarede Jake, at han havde dræbt Dave. Så døde de begge to. Jake nåede at få frelse ved at lette sit hjerte og bekende i sidste øjeblik, mens Donnie var fanget i fortabelsen.

Oppe på overfladen havde Earl stået og betragtet det hele. Tom og Earl delte et øjeblik i tavshed, inden Earl smed en stang dynamit ned i mineskakten og dermed begravede resten af banden. Tom og Earls spillere fortalte nu på skift, hvad der skete med de to sidenhen. Tom slap de to overlevende gidsler fri, og drog tilbage over prærien til fods for at melde sig selv. Earl prøvede at nå over Rio Grande alene. Han vidste godt, at han ikke ville klare det, men det var egentligt også okay... Han blev indhentet i en bjerghytte, hvor han efter en lang skudkamp, sprængte sig selv og en håndfuld af sheriffens mænd i luften. De opnåede begge en form for frelse. Tom mest tydeligt fordi han angrede, reddede gidsler og meldte sig selv. Earls var mindre tydelig, men af spillerens beskrivelse fremgik det, at Earl havde fundet en form for afklaring og fred med sig selv, der bl.a. gjorde, at han følte sig parat til at dø. Mere skal der ikke nødvendigvis til.

Spilpersoner

Jake McDougall

Indre konflikt: Har brudt sine to vigtigste regler om at holde ord og passe på sin familie ved at slå sin bror Dave ihjel.

Personer: Gamle Emmet McDougall, Dave, Joanne, Caroline og Erica McDougall

Donnie McDougall

Indre konflikt: Donnie vil så gerne elskes, at han voldtager kvinder og dræbte sin hustru, der måske virkelig elskede ham.

Personer: Dave, Annabelle

Earl Crenshaw

Indre konflikt: Retfærdiggør sine forbrydelser med, at han kæmper den lille mands kamp. Mordet på en læge har skabt tvivl i hans sind.

Personer: Phil, lægen fra Big Find, drengen med tuberkulose

'Smallpox Nellie' Logan

Indre konflikt: Slog sin søster ihjel for at redde hende, og æder nu børns hjerter i en forestilling om at hun vil få del i deres uskyld.

Personer: Amy, Mr. Gibbs

'Black Tom' Cullen

Indre konflikt: Kan ikke affinde sig med sin herkomst og brænder niggere for at dulme sit selvhad.

Personer: Faren, sheriffen, de indebrændte slaver

Primære indbyrdes konflikter i banden

Earl – Tom: konflikt om Toms behandling af sin hest

Tom – Donnie: kamp og jalousi om pladsen som Jakes højre hånd

Donnie – Nellie: Konflikt om behandling af gidslerne (den lille pige og den smukke rigmandsdatter)

Nellie – Jake: Gensidig mistillid – hver har de sine grunde til ikke at stole på hinanden

Jake – Earl: Jakes tale og lederskab provokerer Earl

Pokermekanikken

- Husk at give kort, når spilpersonerne gør noget ondt
- Hver opmærksom på at give Jake kort, hver gang han gør andre ondt for egen vindings skyld
- Husk at spillerne må vælge, om de vil have kortet eller ej
- Når en spiller skal bruge en hånd for anden gang, skal du indsamle alle afslørede kort, blande dem sammen med bunken, og give en ny, tilfældig hånd til dem, der mangler.

Coyote

Funktion: Kan bruges til at presse spilpersonerne og drive handlingen fremad med overnaturlige kunster.

Stikord: Lurvet, mølædt, halsende tunge

Gidslerne

Mary Anne Chapman
- den lille pige

Funktion: Kan give **Nellie** mulighed for at forsætte sine makabre børnemord, eller måske få hende til at indse, at det er mordene, der gør hende til et monster.

Stikord: Lyshåret, blå øjne, kyse

Russel Franklin
- den sorte vicesherif

Funktion: Kan give **Tom** mulighed for både at dræbe eller at redde en nigger.

Stikord: Kruset hår, vicesherifstjerne

Frederick Butler
- den veltalende bankmand

Funktion: Kan provokere **Earl** til at torturere ham eller overbevise ham om, at Frederick ikke er et dumt svin

Stikord: Velklædt, bange, vil forsøge at tale sig ud af situationen

Catherine Fanning
- den smukke rigmandsdatter

Funktion: Kan give **Donnie** mulighed for at bukke under for sine lyster eller modstå dem

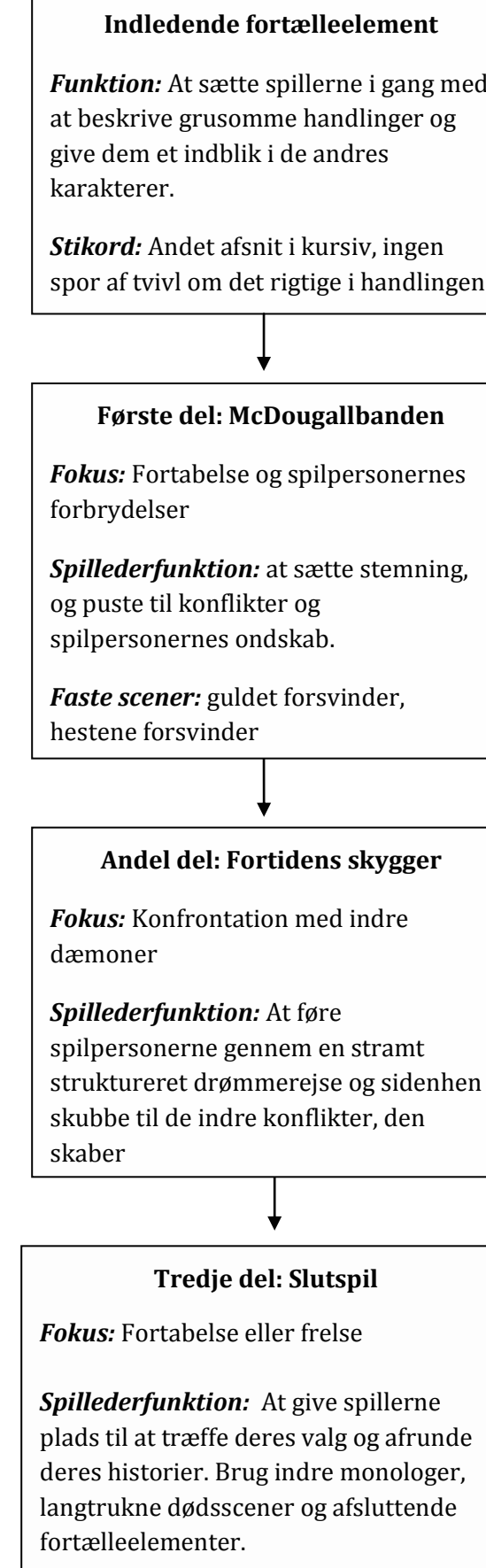
Stikord: Blå kjole, skræmt

Norman Cooper
- den fordrukne staldejer

Funktion: Kan give mulighed for at vise, hvor kynisk og kold **Jake** er, og kan skabe splid mellem McDougallbrødrene

Stikord: Rødmosset, vejrbitd, påstår at han kender til mineselskabets skjulte penge

Scenarieoversigt



Første del: McDougallbanden

Faste scener:

Guldet forsvinder

Formål: At skabe splid og paranoia i banden

Stikord: Jakes saddeltasker, tidspunkt hvor flere kunne have gjort det

Hestene forsvinder

Funktion: At afskære banden fra at ride fra byen, skabe uhygge

Stikord: Hestene kan både forsvinde sporløst eller findes slagtede og skinnede.

Sceneforslag:

Toms hest

Funktion: Stikker til konflikten mellem Tom og Earl

Stikord: Udpint, skræmt hest med betændelse i sårene efter sporer mod dens flanker

Den lille pige græder

Funktion: Ansporer Nellie til at tage kontakt

Stikord: Grådkvalt hulken

Løsepenge

Funktion: At provokere Earl

Stikord: Frederick Butler, komplicerede ord, kontrakt som sikkerhed

Afslutning af første del

Funktion: Når alle har haft mulighed for at spille fortabelsen, og de interne konflikter er kommet godt i spil, markerer det overgangen til anden del

Stikord: Solopgang, alle falder i søvn

Toms spejlbillede

Funktion: At stikke til Toms racisme og selvhad

Stikord: Stort spejl i saloonen eller et andet sted

Donnie og det kvindelige gidsel

Funktion: At skabe konflikt om behandlingen af gidslerne

Stikord: Jake eller Nellie finder Donnie siddende bøjet over kvinden

Skygger i mørket

Funktion: At skabe paranoia og mistro i banden

Stikord: En skikkelse i mørket, overvåget, nok bare indbildning

Minder fra fortiden

Funktion: At rette fokus mod de senere indre konflikter og skabe utryghed og splid i banden.

Stikord: Fire træfigurer (Jake)

En sort, død hanekylling (Tom)

En mudret og iturevet underkjole (Donnie)

En lægetaske med tuberkulosevaccine (Earl)

En pokerhånd bestående af fire esser og hjerter dame (Nellie)

Nattevagt

Funktion: At give mulighed for at være onde ved gidslerne om nødvendigt

Stikord: Stille og mørk nat i Salvation

Andel del: Fortidens skygger

Drømmerejsen

Funktion: Scenariets vendepunkt, der sætter gang i spilpersonernes bevægelse mod fortabelse eller frelse

Stikord:

- Coyoten viser vej gennem byen
- De går flere dage ud over prærien på et øjeblik
- Skinnende hvid prærie
- Nøgen indianer med coyotehoved
- De fem konfrontationsscener
- Tilbage i Salvation:
- Manden peger på minen, og spilpersonerne går derned
- De står i mørket
- Opvågning

Ned i minen

Funktion: Giver spillerne mulighed for at bevæge deres karakter mod fortabelse eller frelse

Stikord: Tung luft, svagt lys, mærkelige skygger, spørgsmål til deres oplevelser dernede, lugte, lyde, syn

Afslutning af anden del

I resten af anden del skal spilpersonerne bevæge sig mod frelse eller fortabelse, og når konflikterne er bygget så meget op, som de kan uden at eksplodere, er det på tide at gå til tredje del.

Tredje del: Slutspil

Fokus: Fortabelse eller frelse

Spillefunktion: At give spillerne plads til at træffe deres valg og afrunde deres historier. Brug indre monologer, langtrukne dødsscener og afsluttende fortælleelementer.

\$2000 Reward

WILL BE PAID FOR THE CAPTURE OF JAKE McDOUGALL

DEAD OR ALIVE



Age, 30 years (1867)

Height, 5 ft 8 in

Build, Medium

Occupation,

Cowboy

Soldier

Criminal occupation,

Bank robber

Highwayman

Deserter

Murderer

JAKE McDOUGALL

Wanted for robbery, First National Bank, FALL PINES, TEXAS, September 19, 1867

Gamle Emmet McDougall tog en slurk af den fedtede flaske og gned sig om munden med håndryggen. Solen var ved at gå ned, og fra stengærdet, hvor de sad, havde de godt udsyn til dagens fangst. Grågæs, et par kaniner og en buk. Emmet så først på sine to yngste sønner, der sad til venstre for ham. Dave var ved at snitte en kvinde af en gren, mens Donnie ivrigt fulgte sin storebrors kniv med øjnene. På den anden side sad Jake. Hans ældste søn havde geværet hvilende i sit skød. Det var ham, der havde skudt bukken. "Sådan her skal det være" mumlede Emmet for sig selv. "Herude er vi vores egne herrer. Herude gælder ingen love, og herude kan ingen forpulede sheriffer eller dommere fortælle os, hvordan vi skal leve vores liv". De tre drenge så op, da de hørte alvoren i deres fars stemme. "Vi skylder ingen noget, og vi har ikke brug for nogen. Vi er familie, og vi dækker hinandens rygge. Er I med, drenge?" En kort pause. "Og når jeg er væk, har I hinanden". De tre drenge nikkede, og Emmet rakte så med en langsom bevægelse whiskeyflasken ud mod Jake for første gang. "Drik med din gamle far, Jake. Drik og giv mig dit ord på, at du vil passe på dine brødre, når jeg ligger i min forpulede grav." Jake tøvede et øjeblik, mens han betragtede flasken i den udstrakte hånd. Så tog han imod den. "Jeg giver dig mit ord, far", sagde han, og satte flasken for læberne.

Jake havde aldrig glemt den dag. Nogle gange ville han sværge på, at han stadig kunne mærke whiskeyen brænde i halsen. Et år senere var den gamle død, og Jake var manden i huset. Tuberkulosen havde taget deres mor for længe siden, så de tre drenge var alene i verden. Det første stykke tid levede de af jagt og det magre udbytte fra marken, men det rakte ikke langt, og en streng vinter var de sultedøden nær. Donnie var syg. Bleg og afmagret lå han og rystede i sengen. Han ville dø, hvis han ikke fik medicin, så meget var Jake sikker på. Den vinter begik Jake sit første røveri. Han var 16. Det var i landhandlen i den nærmeste by, og det forløb uden problemer, indtil han havde måttet skyde ejeren og hans søn i hovedet. Men det betød ingenting, for Donnie blev rask og levede. Det forår rejste de tre drenge sydpå, og deres liv som lovløse var begyndt. Det skete lidt efter lidt. Som den ældste var Jake den naturlige leder. Deres forbrydelser steg støt men roligt i størrelse, og de efterlod flere og flere lig i deres fodspor, men kun når en idiot fandt på at stå i vejen for dem. Jake var i stand til at dræbe uden at blinke, og han var kynisk og kompromisløs. Der var dog ingen pointe i at dræbe for sjov, eller hvis man ikke fik noget ud af det. Det skabte bare unødvendige problemer. Modsat skulle ingen stå i vejen for Jakes frihed. Og penge var lig med frihed, fandt han snart ud af.

Jake havde lært ikke at tro på andre love, end dem han selv levede efter. De uskrevne regler. Sin fars regler. Man beskyttede sin familie. Og et ord var et ord. For hvis en mands ord ikke var noget værd, hvad var manden da selv?

Fem år senere var de hædede forbryder. Eftersøgt for voldelige røverier af banker, diligencer og toge. McDougalldrene. Tre frie brødre, der gik deres egne veje,

og tog hvad de ville. Men sådan skulle det ikke blive ved. Dave fandt en pige i Alabama, og ville slå sig ned dér. Jake ville videre, og efter et langt skænderi red han væk alene. Donnie blev lidt hos Dave, indtil han også red sin vej, og således havde Dave og hans kælling fået splittet dem ad.

Da borgerkrigen brød ud meldte Jake sig under konføderationens faner, og hans overblik, iskolde hjerne og færdighed med en riffel skaffede ham snart titel af korporal. Jake udnyttede sin position til at lede en gruppe af sine mest hårdkogte mænd på plyndringstogter, og det endte med, at hans deling til sidst deserterede. Den eneste af sine mænd Jake ikke nærede direkte mistro til var 'Black Tom' Cullen, der endte med at blive Jakes makker og højre hånd. Sammen plyndrede de mange plantager, gårde og landsteder, og for et års tid siden plyndrede de to et tog i Alabamba. Tom blev alvorligt såret, og Jake så sig nødsaget til at ride til Daves gård. Her blev de budt velkomne af Dave og hans hustru. De kunne bo i laden, indtil Tom var kommet sig.

Horisonten flimrede i middagssolen, og fluerne summede dovent over de fire lig på gårdspladsen. Et par forvirrede høns trissede forsigtigt frem og tilbage, og begyndte så ivrigt at pikke til sheriffens hjernemasse, der flød ud over gruset. Jake ladede langsomt sin Colt igen. De havde vidst, at han var her. Nogen havde fortalt dem, at de kunne finde ham her. Jake slog tromlen ind med et klik. Han gik med langsomme, faste skridt ind i hytten igen. Dave stod bag ved bordet med hans tæve af en hustru ved sin side. Foran dem stod pigerne med hver sin træfigur, som deres far havde snittet til dem. Caroline holdt sin mor i hånden, og lille Erica sin far. De søvte som sovin. Jake blev stående i døråbningen og lod sit blik vandre rundt i den usle rønne. Hans sadeltaske med byttet stod ikke længere ved ildstedet, hvor han havde sovet indtil for ganske kort tid siden. Jake lagde hovedet let på skrå, og så sin bror i øjnene. "Var det ikke nok med dusøren, Dave? Det var vel Joannes idé?" Dave sendte et hurtigt blik til sin hustru. Han prøvede at sige noget, men ordene forsvandt i struben på ham. Jake nærmede sig langsomt den lille familie. "Selvfølgelig var det smatsoens idé. Udover dusøren for mit lig, kunne I beholde byttet fra togrøveriet ved at gemme det af vejen, før sheriffen kom." Jake mærkede et kort stik i sin brystkasse. Så var det væk. Hans puls var lav og hans bevægelser rolige og kontrollerede. "Du bød mig velkommen som gæst i dit hjem, bror. Du prøvede at få mig dræbt, og bestjal mig og nu... Nu skal du fortælle mig, hvor I har gemt mine penge". Hans skygge faldt ind over spisebordet. Da Jake forlod sin brors hytte, var familien ikke mere.

Jake talte aldrig om den dag, men i de mørke timer inden daggry og i øjeblikket inden søvnen overmandede ham, ville den ikke forlade ham. Mindet ville ikke lade ham være i fred, og af og til frygtede han, at hans døde fars stemme aldrig ville holde op med at plage ham. Da han mødte Donnie igen, fortalte han, at sheriffen og hans mænd havde slået Dave

og hans familie ihjel, men at han selv var kommet tids nok til at tage hævn. Donnie ville aldrig kunne forstå, hvorfor Jake havde været nødt til at gøre, som han gjorde.

Donnie havde på det tidspunkt slået følgeskab med Earl Crenshaw og 'Smallpox Nellie', og sammen med 'Black Tom', blev de fem berygtede som McDougallbanden. Pengene fra deres mange røverier er for længst brugt op, og dusøren på Jake, har efterhånden vokset sig så stor, at han frygter den dag, hvor en kujon lister sig ind på ham og skyder ham ned bag fra. Eller endnu være, at han ryger bag tremmer. Så var det, han fik nys om en stor guldbeholdning i First National Bank, Fall Pines, Texas, og hørte spøgelseshistorierne om Salvation. Det var en staldejer i Fall Pines ved navn Norman Cooper, der fortalte om den forladte mineby, som ingen af de lokale kunne finde på at sætte sin fod i. Cooper fortalte også om den sidste betaling for en stor leverance kul, der stadig skulle være et sted i byen. Coopers far, der havde arbejdet som fragtmand for mineselskabet, havde vidst, hvor pengene var, men da han var reddet til Salvation efter dem, var han aldrig kommet tilbage. Ligesom alle andre der havde nærmet sig byen. Cooper påstod hårdnakket over et glas whiskey, at han havde fået fortalt af faren, hvor pengene var, men at han ikke skulle nyde noget af, at sætte sine ben i Salvation. En plan begyndte at forme sig i Jakes hoved. Et par dages lav profil i den forladte mineby med gidslerne og tid nok til at finde pengene, og så videre sydpå, når deres forfølgere havde tabt sporet. Han er ligeglad med, hvad der sker med gidslerne, så snart de har krydset Rio Grande, men indtil da, har de brug for dem, hvis deres forfølgere skulle finde dem. Et dødt gidsel er ingenting værd. Han har også brug for de andre i banden, hvis det skulle komme til kamp med loven, men igen kun til de har krydset grænsen. For Jake handler det om guld. I sidste ende er det guld, der er vigtigt. Guld betyder frihed. Guld betyder uafhængighed. Jake har på ingen måde tænkt sig at dele med hele banden, når de først er i Mexico. Indtil da er det op til ham, at det hele går som planlagt. Han er, når alt kommer til alt, den eneste i banden, der kan tænke klart og rationelt.

McDougallbanden

Donnie McDougall: Jake elsker sin lillebror uendelig højt. Eller det tror han i hvert fald, at han gør. Han ser sig selv som Donnies beskytter, og det er op til ham, at Donnie ikke kommer til skade eller får rodet sig ud i situationer, han ikke kan håndtere. Donnie har fra en tidlig alder haft problemer med kvinder, og har aldrig har kunnet holde fingrene fra dem, om de ville det eller ej. Voldtægterne har ofte skabt unødige komplikationer under et røveri, og hvis det havde været enhver anden, havde Jake skilt sig af med ham for længst, men Donnie er hans bror. Dog er det ikke helt det samme som før, for efter Daves

forræderi stoler Jake ikke længere blindt på sin anden bror, og Jake frygter, at den dag skal oprinde, hvor han må bryde sine regler endnu engang.

‘Black Tom’ Cullen: Tom er den eneste udover Donnie, som Jake tilnærmelsesvis stoler på. Tom er en bastardsøn af en nigger og en indianer, og både hans tilnavn og hans ophav er et ømt emne, Jake søger at undgå om muligt. Tom er en professionel røver og morder, så længe han holder sin trang til mordbrand i skak. Der ingen grund til at efterlade unødige signaturer i forbindelse med ens forbrydelser, der kan bringe loven på sporet af én, som dengang da Tom satte ild på en hytte fyldt med slaver under et plantagerøveri. Jake kom for sent til at stoppe ham, og måtte nøjes med at betragte Tom i skjul af platantræernes skygger. Tom lå i laden, da Jake dræbte Dave og hans familie, og enten har Tom ikke set, hvad der virkelig skete, ellers også har han indtil videre været klog nok til at holde kæft omkring det.

‘Smallpox Nellie’ Logan: ‘Smallpox’ er lig med problemer, og det har Jake vidst fra første gang, han så hendes kopperarrede ansigt. Hun er utilregnelig og opfarende, og Jake passer på med at vende ryggen til hende. Selv Jake må dog indrømme, at hun er effektiv. Hun er et stort lokum af en kvinde, og han har engang set hende splitte en saloon ad med de bare næver. Så længe man ikke pisser hende unødigt af, kan hun bruges.

Earl Crenshaw: Ligesom ‘Smallpox’ er Earl farlig at have omkring sig. Psykopater er ikke til at stole på, og det er ikke til at forudsige, hvad de kan finde på i en given situation. Det hader Jake. Earl er sadist og har flere gange givet sig i kast med at torturere et gidsel unødvendigt. Under planlægningen af et bankrøveri i Big Find, Missouri, var det hele ved at gå galt, fordi Earl ud af det blå fandt på at kidnappe og torturere en eller anden tilfældig læge. Jake ved, at han især skal holde øje med Earl, for at sikre sig at gidslerne ikke bliver værdiløse. Earl er heller ikke alt for skarp, og skal have beskeder forklaret flere gange og med store bogstaver, men fordi Donnie har udviklet en form for venskab med ham, tolererer Jake ham indtil videre.

Gidslerne

Den fordrukne staldejer: Efter bankrøveriet i Fall Pines, kidnappede Jake Norman Cooper fra byens saloon. Ingen af de andre i banden kender til mineselskabets glemte penge, og under opholdet i Salvation har Jake tænkt sig, at få Cooper til at afsløre pengenes skjulested med alle nødvendige midler.

Den lille pige: Nuttet, lyshåret unge, der ville få Jakes hjerte til at smelte, hvis han havde haft et.

Den smukke rigmandsdatter: Hendes familie har tydeligvis penge, og i en forhandlingssituation vil hun klart være det mest værdifulde gidsel. Jake har lagt mærke til Donnies blik, når han kigger på hende, og måske han skulle tage sig en forebyggende snak med sin lillebror?

Den sorte vicesherif: En nigger med stjerne på. Jake bryder sig ikke om at have en selvretfærdig lovmand som gidsel, og hvis et af gidslerne vil give dem problemer, er det nok ham.

Den veltalende bankmand: En ynkelig stodder i jakkesæt, der ligner han er ved at pisse i bukserne hvert andet øjeblik.

Opsummering

Jake er bandens intelligente og kyniske leder, der er drevet af udsigten til et liv i rigdom og frihed. Han lever ikke efter andre love end sine egne, og er tynget af, at han har brudt to af de vigtigste: en mand holder sit ord, og en mand beskytter sin familie. Det gjorde han, da han slog sin lillebror Dave og dennes familie ihjel over byttet fra et togrøveri og dermed brød et løfte til sin gamle, afdøde far.

Om ‘Salvation’

‘Salvation’ er en fortælling om fortabelse og frelse, og Jakes historie skal udspille sig i spændingsfeltet mellem disse to modsætninger. Vil han ufortrødent fortsætte sin vej mod fortabelsen, eller vil det lykkes ham at finde frelse for fortidens mørke gerninger? Det er denne tematik, du skal have i baghovedet under scenariet. Man kan finde fortabelse og frelse på mange måder inden for scenariets rammer, og der er ikke nogen rigtig løsning, du skal lede efter. Hvilken historie du vil fortælle om Jake, er i sidste ende op til dig.

\$1000 Reward

WILL BE PAID FOR THE CAPTURE OF DONNIE McDOUGALL

DEAD OR ALIVE



Age, 25 years (1867)

Height, 5 ft 5 in

Build, Small

Occupation,

Farmer

Drifter

Criminal occupation,

Bank robber

Highwayman

Rapist

Murderer

DONNIE McDOUGALL

Wanted for robbery, First National Bank, FALL PINES, TEXAS, September 19, 1867

Donnie var 12 år, og han skulle dø. Han rystede under tæpperne i sengen, og hans hud føltes klam og varm. Uden for hytten kunne han høre vinden hyle, og når han var vågen, lyttede han efter hestehove uden nogen egentlig forventning om at høre nogen. Jake, hans ældste storebror, var reddet efter medicin, men de havde ingen penge, og det var alligevel for sent. Det kunne Donnie mærke. Han skulle snart dø. Han kunne ikke rigtigt fokusere med sine øjne, og hyttens konturer flød sammen til en ukendelig masse. Han havde svært ved at trække vejret, og mens han lå og vendte og drejede sig i sengen, fik han fat i en hård genstand med den ene hånd. Det var en figur af træ, som Dave, hans næstældste storebror, havde snittet til ham. Den forestillede en kvinde, og hun talte til Donnie. "Du skal ikke dø endnu", smilede hun. "Du har jo ikke mødt mig endnu. Jeg venter på dig derude. Kun på dig. Og når du finder mig, så bliver alting godt. Jeg elsker dig nemlig". Donnie kunne fornemme hendes silkebløde hænder mod sin hud. Han kunne næsten se hende. Hun var smuk. "Jeg elsker også dig", hviskede han.

Donnie vidste ikke, hvad hendes navn var, men han vidste, at hun ventede på ham derude et sted. Hun var hans livs store kærlighed, og han havde aldrig opgivet at finde hende. Donnie overlevede sygdommen den vinter. Jake var kommet med medicin. Han fortalte ikke, at han havde myrdet for at skaffe den, ikke til at starte med. Det reddede Donnies liv. Men det var kvinden, der havde holdt ham i live til Jakes ankomst. Hun var hans engel. Og han vidste, at han ville finde hende en dag.

Donnies mor var død for længe siden, og de tre brødre havde lagt deres far i graven et års tid før. Faren havde altid lært dem, at de kunne gøre, hvad de ville herude vestpå, og at de kun havde hinanden at stole på. Familie passer på hinanden. Og de holder sammen. Da foråret kom, og Donnie var helt rask, red de alle tre sydpå. I starten gik de til hænde på forskellige gårde, men der gik ikke lang tid før Jake foreslog, at de overfaldt en øde gård og plyndrede den. De gik fra gårde til diligencer og videre til toge og banker. Tre brødre der red over prærien med vinden i ryggen. Det føltes naturligt for Donnie, og han havde ingen problemer med at trykke på aftrækkeren, når situationen krævede det. I sin rygsæk havde Donnie træfiguren, og han har sovet med den lige siden. Den gør ham tryk.

Donnie troede første gang han mødte kærligheden et par år efter. De var ved at plyndre en øde gård i Nevada, da Donnie fik øjenkontakt med landmandens ældste datter. Hun var smuk, og hun smilede hemmelighedsfuldt til ham. Da Jake og Dave havde travlt med at bagbinde resten af familien, trak hun Donnie i ærmet og hviskede i hans øre. "Jeg har ventet på dig". Hun så ham dybt i øjnene, og Donnie tog hende med ind i sovekammeret, smed hende på sengen og trak kjolen op. Det var første gang, han lå med en kvinde, og først halvvejs inde i akten, lagde han mærke til, at hun skreg. "Elsk mig", hviskede han, men hun skreg bare endnu højere. Hun var ikke den pige han søgte alligevel, det kunne han se nu. Hun var falsk og fuld af løgne. Han bandede højlydt, men

fortsatte alligevel med at kneppe hende. Han mærkede vreden og frustrationen boble op i sig, og hans hænder sluttede sig om hendes hals. Donnie har taget fejl mange gange siden da. Han slog dem næsten altid ihjel bagefter. Det var det bedste. Så var det ovre, afsluttet, og han kunne komme videre. Han kunne glemme dem, og han kunne begynde at drømme om sin elskede igen.

McDougalldrengene var i lang tid, tre frie brødre, der gik deres egne veje, og tog hvad de ville. Men sådan skulle det ikke blive ved. Dave fandt en pige i Alabama, og ville slå sig ned der. Jake ville af sted igen, og efter et langt skænderi red han videre alene. Donnie blev lidt hos Dave, indtil han også red sin egen vej. Efter et stykke tid mødte han Annabelle. Hun gjorde noget ved ham. Fik ham til at ligge sprutten på hylden og stoppe med at bruge bandeord. Hun fik ham til at glemme alt om hans fortid, og alle de andre kvinder, han havde haft. Han troede faktisk, han elskede hende. Og at hun elskede ham. For en tid fik Donnie fred.

"Hjælper du ikke med at hænge tøjet op?", spurgte Annabelle og gav Donnie et puf i siden. Han nikkede og fulgte med hende ud til tørresnoren. Hendes lyse hår flagrede i vinden, og hun smilede til ham, da hun stillede kurven med vasketøj. Donnie kyssede hende, og vendte så ryggen til hende, så han havde udsyn til deres lille hytte. Det var forkert det her. Inderst inde vidste han godt, at det var forkert. De havde lavet et hjem sammen. En familie. Donnie kunne høre sin nyfødte datter kalde på sin mor inde fra hytten, men det var forkert. Det var ikke sådan, det skulle være. Da han vendte sig om mod hende igen, var hans ansigt udtryksløst. Hun var ikke den rigtige, ikke den havde søgt efter gennem alle de år. Hun havde holdt ham for nar og fået ham til at glemme. En sidste gang. En sidste gang ville han mærke hendes forkerte krop og lytte til hendes falske ord, så han aldrig ville glemme dem og blive narret igen. Annabelle tabte en nyvasket underkjole ned i mudderet, da Donnie greb fat i hende og tvang hende ned. Bagefter rystede Donnie over hele kroppen. Han græd. Men det var godt, det han havde gjort. Han ville jo bare elskes, var det så forkert? Donnie vidste ikke, hvad han skulle gøre med barnet. Han kunne ikke få sig selv til at gøre det af med det også. Det var jo familie. Man kunne ikke slå børn ihjel. Han sad og græd over vuggen, mens hans datter kaldte på sin mor.

Hjælpen var kommet fra en uventet kant. En lurvet fremmed ved navn Earl Crenshaw var dukket op. Hans intention havde været at plyndre hytten, men da han så liget ved tørresnoren vidste han, at andre var kommet ham i forkøbet. Donnie kunne godt lide Earl fra starten af. Der var noget simpelt og ærligt over ham. Earl havde også hjulpet ham med pigen. Han havde taget ham med til en lille landsby udenfor Sacramento, hvor han havde efterladt spædbarnet hos en gammel, blind kvinde uden et ord. To gange siden var Donnie taget tilbage til den lille landsby. Han henvendte sig aldrig til den gamle dame,

men holdt øje med sin datter fra skyggerne. Af og til fik Donnie ondt i maven, når han tænker på Annabelle og deres datter.

Donnie og Earl slog pjalterne sammen, og dusøren på dem voksede støt og roligt. På et tidspunkt blev de hyret sammen med 'Smallpox Nellie' af en rig kvægbaron i Arkansas til at skaffe den lokale sherif af vejen. Nellie var et bjerg af en kvinde og et dumt svin, men Earl kunne lide hende, så hun fulgte med dem. Kort derefter krydsede Donnies vej igen med Jakes, og sammen med Jakes makker fra borgerkrigen, 'Black Tom', udgjorde de fem det, der skulle blive kendt som MacDougallbanden. Under deres genforening, trak Jake Donnie til side og fortalte, at de kun var to brødre nu. Han og Tom havde skjult sig på Daves gård efter et togrøveri. Den lokale sherif havde sporet dem dertil og havde myrdet Dave og hans familie. Jake havde været ude og ride, og var kun kommet tilbage tidsnok til at tage hævn, og Donnie kan mærke, at det piner ham.

Bankrøveriet i Fall Pines gik glat. Et halvt dusin mænd, måtte lade livet, men den slags sker. I den forladte mineby Salvation skal banden nu holde lav profil de næste par dage, indtil deres forfølgere har opgivet eftersøgningen, og de i skjul kan krydse Rio Grande. Udbyttet var stort, men Donnie ser ingen grund til at skulle dele guldet med alle de andre. Når først de er ovre floden, kunne det godt være tiltrængt at skaffe er par af de andre af vejen. Med sig har de fem gidsler fra banken, og Jake har givet ordre til, at de skal være i live, så længe de er i 'Salvation'. Døde gidsler er nemlig intet værd.

McDougallbanden

Jake McDougall: Donnie ser ubetinget op til sin storebror, der altid har passet på ham og raget kastanjerne ud af ilden, når Donnie har lavet noget lort. Brødre passer på brødre. Donnie ville nogle gange ønske, at han var mere lige som Jake.

'Black Tom' Cullen: Et forpulet niggersvin, der er lidt for glad for blod til Donnies smag. Han deserterede fra borgerkrigen sammen med Jake, og opfatter sig selv som Jakes højre hånd. Donnie kan mærke misundelsen gnave, og han har svoret, at det skal blive løgn. Jake er hans bror, og ingen skal stå imellem dem. 'Black Tom' hader sit tilnavn lige så meget som sit ophav. Han er en bastardsøn af en nigger og en indianer, og det er lige præcis de knapper, man skal trykke på, hvis man vil gøre livet surt for 'Black Tom'. Det vil Donnie gerne.

Earl Crenshaw: Earl er en forbandet effektiv røver, og Donnie er helt kommet til at stole på ham som den eneste i verden udover Jake. Da Earl hjalp med at få afsat Donnies pige,

skabte det et særligt bånd imellem dem, og Donnie føler, at han står i gæld til ham. Earl er ikke særlig god til at have med andre folk at gøre, og det skaber ofte spændinger i banden.

'Smallpox Nellie' Logan: 'Smallpox' er ikke rigtig i hovedet, og Donnie holder hende kun ud på grund af Earls venskab med hende. Hun er et kæmpe, kopperarret lokum af en kvinde, og så er hun børnemorder. Donnie er far, og ved, at man ikke gør børn fortræd. Det er forkert. En fyr fortalte engang Donnie, at 'Smallpox Nellie' æder børnene efter, at hun har skåret halsen over på dem.

Gidslerne

Den smukke rigmandsdatter: Selv om Donnie gerne vil gøre, som Jake siger og lade gidslerne være, har han ikke kunne undgå at lægge mærke til kvinden i den blå kjole. Hun smiler til ham på en helt speciel måde. Måske det er hende, der kan elske ham? Måske han endelig har fundet hende? Eller er hun fuld af løgne ligesom alle de andre?

Den lille pige: Donnie kan ikke lade være med at tænke på sin egen datter, når han ser den lille, lyshårede pige. Hvorfor helvede skulle de også tage et barn som gidsel?

Den sorte vicesherif: Donnie har aldrig i sit spildt en tåre over en død lovmand, men nigger eller ej, er en vicesherif et værdifuldt gidsel.

Den veltalende bankmand: Manden er tydeligvis skræmt fra vid og sans, og det har han måske også grund til. Donnie har i hvert fald lagt mærke til, hvordan Earl leger med sin kniv, når han sidder og stirrer på manden i jakkesættet.

Den fordrukne staldejer: Jake tog ham personligt som gidsel efter selve bankerøveriet i Fall Pines. Donnie har på fornemmelsen, at Jake skjuler noget for ham, men det kunne Jake da ikke finde på? De er jo brødre...

Opsummering

Donnie har et problem med kvinder. Han er overbevist om, at den sande kærlighed venter på ham derude et sted, men han ender for det meste med at voldtage kvinderne og slå dem ihjel. I et års tid fandt han ro med Annabelle, som fødte ham en lille pige, men til sidst slog han også sin hustru ihjel. Donnie har hverken indset, at det han gør, er forkert, eller at Annabelle måske virkelig elskede ham.

Om 'Salvation'

'Salvation' er en fortælling om fortabelse og frelse, og Donnies historie skal udspille sig i spændingsfeltet mellem disse to modsætninger. Vil han ufortrødent fortsætte sin vej mod fortabelsen, eller vil det lykkes ham at finde frelse for fortidens mørke gerninger? Det er denne tematik, du skal have i baghovedet under scenariet. Man kan finde fortabelse og frelse på mange måder inden for scenariets rammer, og der er ikke nogen rigtig løsning, du skal lede efter. Hvilken historie du vil fortælle om Donnie, er i sidste ende op til dig.

\$1000 Reward

WILL BE PAID FOR THE CAPTURE OF TOMAS LEROY CULLEN

DEAD OR ALIVE



Age, 28 years (1867)
 Height, 5 ft 9 in
 Build, Medium
 Occupation,
 Cowboy
 Soldier

Criminal occupation,
 Bank robber
 Deserter
 Arsonist
 Murderer

TOMAS LEROY CULLEN ALIAS
"BLACK TOM"

Wanted for robbery, First National Bank, FALL PINES, TEXAS, September 19, 1867

Natten blev oplyst af mere end et dusin fakler, der kastede lange skygger henover den mudrede hovedgade. Højrystede stemmer og fordrukne tilråb blandede sig med den rumlende torden i det fjerne. Uden for saloonen sad der en nigger på et gammelt øg. Om halsen havde han et reb, der førte op til saloonens altan over ham, og rundt om var en større menneskemængde samlet. "Hæng det forpulede niggersvin!", råbte en. "Fandme ja, dræb den dovne, uduelige nigger, og gør verden en tjeneste! Han dur ikke til en skid!", råbte en anden. Tom stod i skyggerne på den modsatte side af gaden. Han var 11 år, og han havde aldrig før set en mand blive hængt. Han så flammerne fra faklerne slikke op mod nattehimlen, og han så ilden genspejlet i den skræmte mands øjne. Han smilede. Sheriffen gav hesten et klap bag i, og den satte af sted med et sæt. Niggeren faldt under hujen og jubelråb, men hans hals knækkede ikke med det samme. En våd plet bredte sig foran på hans bukser, og et latterbrøl slog op. Han var stadig i live, da en mand kastede en tændt olielampe op på ham. Flammerne fik hurtigt fat, og uden luft til at skrigte dinglede han i lys lue mellem himmel og jord. "Forpulede, uduelige nigger", mumlede Tom for sig selv. Hans øjne veg ikke fra flammerne, der fortærede farens lig.

Tom Cullen var en bastard. Hans far var en dum nigger, der knap nok kunne finde ud af drive den stald, han havde lejet. Hans mor var en forpulet cherokeeindianermær, der stak af med en anden nigger et par år efter, at hun havde skidt Tom ud. Engang, da Tom havde været fire eller fem, havde han taget en spand med vand ud i stalden, og fundet en strigle i høet. Han havde skrubbet sig med den, til hans hud var revet til blods, men den mørke farve ville ikke gå væk. Den ville aldrig gå væk.

Niggere var dovne og dumme, uden ambitioner og planer for livet, og det var Toms far et levende eksempel på. Tidligt i sit liv blev Tom nødt til at hjælpe sin far med stalden, og da han var otte, var det praktisk taget ham, der drev den. Faren sumpede hen med en evig flaske whiskey i hånden, og jo ældre Tom blev, jo mindre havde han til overs for sin far. Tom fældede ikke en eneste tåre den dag, hans far blev hængt. Tværtimod havde det føltes godt. Rigtigt. Han havde fortsat med at drive stalden et par år, mest fordi han ikke vidste, hvad han ellers skulle gøre, men til sidst kunne han ikke holde stedet ud mere. Det mindede ham hele tiden om, hvor han kom fra. Inden Tom forlod byen, satte han ild til stalden, og stod længe og betragtede de buldrende flammer og lyttede til hestens skræmte vrinsken.

Tom klarede de næste mange år som daglejer og cowboy, men begyndte efterhånden at foretage forskellige småøverier. Da borgerkrigen brød ud meldte han sig til konføderationens hær med udsigt til at skyde niggere og niggerelskere fra nord - og så endda få penge for det. Et års tid inde i krigen deserterede han sammen med en flok soldater fra sin deling, anført af korporal Jake McDougall. Under dække af at være soldater fra konføderationen plyndrede de utallige diligencer, landsteder og plantager, og

de efterlod mange snittede halse og sønderskudte lig på deres vej. Og nedbrændte bygninger. Det var i denne tid pressen gav Tom det tilnavn, som han hadede som pesten, fordi det hele tiden mindede ham om hans afstamning: 'Black Tom'. De gav ham det på grund af hans hudfarve, og fordi hans ofre blev efterladt sorte og forkullede. Tom havde udviklet en forkærlighed for mordbrand.

"Kom nu for helvede", råbte Jake fra døråbningen til sovekammeret. Tom sendte ham et hurtigt nik, tømte det sidste smykkeskrin ned i sin taske og fik øje på sig selv i spejlet over kommoden. Instinktiot trak han sin revolver. Kuglen smadrede spejlet i tusind stykker, der regnede ud over liget af plantageejeren på gulvet. Fruen i huset sad stadig i sengen med dynen skræmt trukket op til ansigtet. Tom lettede på hatten med et udtryksløst "Ma'm", og fulgte så efter Jake ud på gårdspladsen. Jake sprang op på sin hest og klappede smilende den fyldte sadeltaske. Han satte hesten i galop, og Tom jog sine sporer ind i hestens flanker og fulgte efter ham. De red ned ad en stor allé, og Tom sagtnede farten, da han fik øje på en bygning, han ikke havde set i første omgang. Abeburet. Tom tvang hesten til højre, og nærmede sig smilende det sidste stykke til fods. Der sad en stor slå for døren, og ved siden af den, hang en død, sort hanekylling og et par afskallede rangler. Han kunne høre slavernes skræmte stemmer inde fra mørket. De måtte have hørt skyderiet oppe på plantagen, og nu var de ved at skide i bukserne. Som om nogen gad at spille kugler på dem. Niggere var sgu ligeså nemme at skræmme som dyr. Han skræbede hø sammen langs den ene væg, og hældte olie fra sin lampe ud over det, mens de bad for deres liv. Så fandt han sit fyrstøj frem. Black Tom Cullen stod i plantantræernes skygge og så den rensende ild brænde slævhytten ned til grunden. Ved hvert et skrig der blev bragt til ophør af flammerne, spillede der et lille umærkeligt smil på hans læber, og hans øjne lyste.

Som Tom så det, gjorde han verden en tjeneste. Ved at rense verden for niggere, rødhuder og andre forpulede fejlfarver, gjorde han den til et bedre sted. Hver gang han brændte et af de sorte svin, var det som om han dræbte lidt af niggeren inden i sig selv. Det var som om, ilden kunne gøre det, som striglen ikke havde kunnet for alle de år siden i hans fars stald. Tom ville altid være en forpulet bastard, det vidste han godt, men for hver gang han dræbte én af dem, følte han sig lidt bedre tilpas. For et års tid siden slog Tom og Jake pjalterne sammen med Earl Crenshaw, 'Smallpox Nellie' og Jakes bror Donnie. Sammen blev de fem kendt som McDougallbanden, og dusøren på deres hoveder steg i takt med antallet af byer, de plyndrede. Kuppet i Fall Pines skulle være det sidste i staterne for en tid. Med guldet fra bankrøveriet, kunne de ride over grænsen til Mexico og leve det søde liv. Tom har bare ikke i sinde at dele med alle de andre, når de når så langt, men indtil videre kan han bruge dem i live. Så længe de skjuler sig i den forladte mineby Salvation, er der risiko for, at deres forfølgere finder dem der, og så er et par ekstra revolvere altid

brugbare. Men når de først er nået over Rio Grande, er det en helt anden sag. Det samme er tilfældet med de gidsler, som de tog i Fall Pines, og som skal bruges som forhandlingsgrundlag, hvis nødvendigheden opstår. Når de først er i Mexico, har de ikke brug for gidsler længere...

McDougallbanden

Jake McDougall: Jake er en barsk, beregnende og professionel røver, og Tom er godt tilfreds med at være hans makker og højre hånd. Jake er den eneste mand, som han tager imod ordrer fra. Kort før han og Jake sluttede sig sammen med resten af banden, blev Tom skudt under et togrøveri i Alabama. De søgte tilflugt hos Jakes bror Dave, og Tom fik lov til at ligge i laden og komme sig. En dag blev Tom vækket af skyderi og skrig. Jake fortalte senere, at en sherif og hans mænd havde sporet dem til gården og slået Dave og hans familie ihjel. Jake var reddet ud efter forsyninger, og var kun kommet tilbage tidsnok til at hævne mordene. Tom så kun ligene af sheriffen og hans sønderskudte mænd på gårdspladsen, og han kan ikke huske, at Jake nogensinde var inde i laden for at hente sin hest den dag. Tom har på fornemmelsen, at Jakes historie ikke helt holder vand. Han er dog klog nok til aldrig at have bragt det på banen, da det tydeligvis ikke er noget, Jake ønsker at tale om.

Donnie McDougall: Donnie er Jakes lillebror, og han har tydeligvis et problem med Tom. Han er en provokerende lille satan, og hvis det ikke var for Jake, skulle Tom nok sætte ham på plads for alvor. Tom har været Jakes højre hånd i mange år nu, og det skal Donnie ikke få lov til at lave om på. Man kan ikke lade svinet være alene med en kvinde, førend han har revet hendes kjole af og stukket pikken op i hende, og det er heller ikke gået Toms øjne ram forbi, at Donnie sover med en forpulet trædukke som en anden lille tøs.

Earl Crenshaw: Earl er en idiot. Han er langsom i opfattelsen, utilregnelig og i det hele taget en belastning. Earl har på det sidste brokket sig over, at Tom rider sin hest for hårdt, men sådan nar skal fandme ikke komme her og lære ham at ride. Earl tager sig altid af bandens heste, når de slår lejr, og Tom har tit spekuleret på, om han knepper dem i røven, så glad som han er for de skide dyr.

'Smallpox Nellie' Logan: Tom kan sgu ikke rigtig blive klog på Nellie. Der er tydeligvis noget, der ikke helt fungerer, som det skal, men han er også imponeret af hende. Engang da de plyndrede en lille flække, slagtede hun samtlige mænd, der befandt sig på bordellet. Det var overstået på få minutter, og uden at hun fik en skramme. En kvinde, det giver god mening, at holde sig på god fod med. Hun er dog for grim og for stort et læs til, at Tom kunne finde på at prøve på noget med hende, og han er ellers ikke kræsen.

Gidslerne

Den sorte vicesherif: Jake har givet ordre til, at gidslerne skal holdes i live, så længe de har brug for dem, men hver gang Tom får øje på det bagbundne niggersvin af en vicesherif, kan han ikke lade være med at tænke på, hvordan hans brændende hud vil lugte. Så søger Toms hånd automatisk ned til det blanke fyrtøj i lommen.

Den lille pige: En køn, lyshåret lille pige, hvis klynkeri er begyndt at gå Tom en anelse på nerverne.

Den smukke rigmandsdatter: Ingen skal komme og sige, at Tom ikke kan finde ud af at behandle en dame som en gentleman, i modsætning til Donnie, der sikkert allerede har fået stiv pik over hende.

Den veltalende bankmand: Har garanteret røven fuld af penge, men herude hjælper det ham ikke en skid.

Den fordrukne staldejer: Jake løb en risiko ved at kidnappe fyren her fra saloonen efter selve bankrøveriet, selvom de havde gidsler nok. Jake ved altid, hvad han gør, og har nok haft sine grunde til det. De grunde føler Tom stærkt for, at han bør indvies i.

Opsummering

'Black Tom' er en bastard, og er søn af en sort mand og en cherokeeindianer. Han hader sig selv for, hvad han er, og han har aldrig lært at acceptere sin herkomst. Han får afløb for sin vrede ved at myrde niggere og andre fejlfarver, og han har især en forkærlighed for mordbrand. Engang satte han ild til en hel hytte fyldt med slaver, og stod og så ilden fortære dem og hørte dem skrigende uden så meget som at blinke.

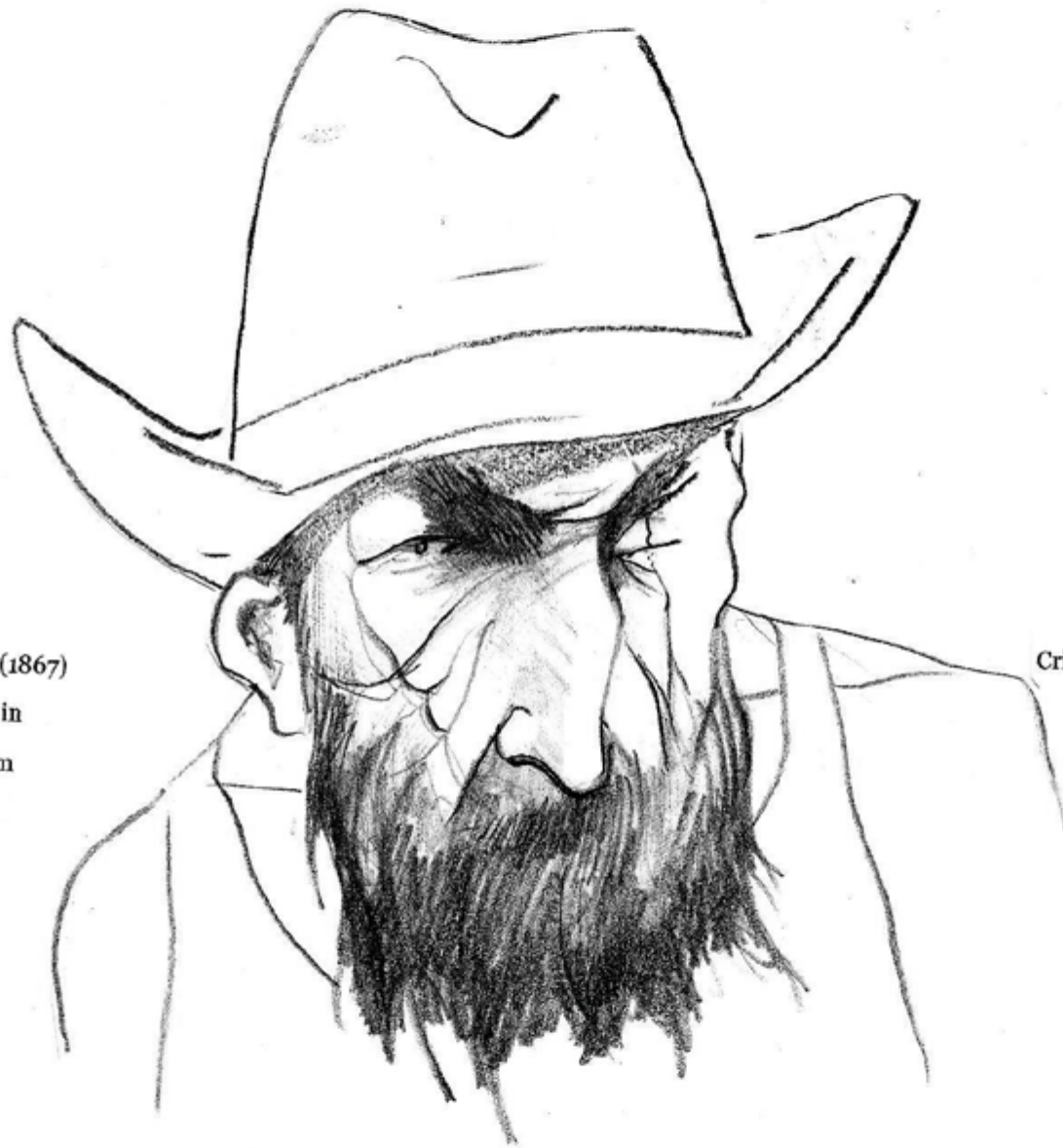
Om 'Salvation'

'Salvation' er en fortælling om fortabelse og frelse, og Black Toms historie skal udspille sig i spændingsfeltet mellem disse to modsætninger. Vil han ufortrødent fortsætte sin vej mod fortabelsen, eller vil det lykkes ham at finde frelse for fortidens mørke gerninger? Det er denne tematik, du skal have i baghovedet under scenariet. Man kan finde fortabelse og frelse på mange måder inden for scenariets rammer, og der er ikke nogen rigtig løsning, du skal lede efter. Hvilken historie du vil fortælle om Tom, er i sidste ende op til dig.

\$1500 Reward

WILL BE PAID FOR THE CAPTURE OF EARL CRENSHAW

DEAD OR ALIVE



Age, 35 years (1867)

Height, 5ft 8 in

Build, Medium

Criminal occupation,

Bank robber

Highwayman

Murderer

EARL CRENSHAW

Wanted for robbery, First National Bank, FALL PINES, TEXAS, September 19, 1867

Kirkeklokkernes kalden gennemtrængte formiddagsstilheden, og den grå himmel hang trykkende over børnene, der havde samlet sig bag ved kirken. Earl så rundt på børnene omkring sig. De fleste af dem var ældre end ham. De var klædt i deres fineste søndagstøj. Drengene havde jakker på, og pigerne var klædt i nydelige kjoler med bånd og flæser. De lo ad ham og sagde ord han ikke forstod. Så lo de endnu mere. "Min far siger du er imbecil", sagde Phil, mineformandens søn. "Det betyder dum", tilføjede han til sit publikums udelte begejstring. Earl prøvede at finde på noget smart at sige, men der kom ingenting. Phil betragtede smilende Earls forgæves kamp med ordene "Du er bedre til dyreløde ikke sandt? Jeg har set dig tale med muldyrene nede ved minen... Kom nu og skryd for os. Ligesom din far gjorde nede i den tunnel". Earl for hylende på ham, men Phil sprang elegant til side og fældede ham. Det var lige det Phil havde ventet på. "Så du vil gerne slå? Det skal du få lov til." Han piftede, og en af drengene smed en sæk ned foran Earl. En bule i sækken bevægede sig, og en svag piben lød dernedefra. En hundehvalp. Phil vred armen om på Earl og gav ham en kæp i den anden hånd. "Kom så, slå nu", hviskede han. Alle børnene omkring dem kom med tilråb, Phil blev ved med at tale i en uendelig strøm, og alle ordene flød sammen og eksploderede i Earls hjerne. Så gjorde han det. "Undskyld" tænkte Earl hver gang han lod kæppen ramme den pibende klump i sækken. "Undskyld... Undskyld... Undskyld..."

Earls familie var oprindeligt fra Ohio, hvor de havde en lille gård. Hans far arbejdede hårdt for at skaffe føde til sin familie, men da moren begyndte at blive blind, blev det sværere og sværere at klare det. Så var der kommet en fin mand fra Boston. Han repræsenterede en stor sammenslutning af rigmænd på østkysten, der var ved at starte minedrift op udenfor Sacramento. De hyrede folk, og lønnen var høj og arbejdsforholdene gode, sagde han. Den fine mand fra Boston havde løjet. Da de først havde forladt alting og var flyttet vestpå, havde lønnen vist sig at være ussel. Earl hadede mineselskabet. De piskede muldyrene til blods, og lod dem arbejde til de segnede om. På samme måde så Earl, hvordan hans far sled sig selv op, indtil den dag en sammenstyrtning spærrede ham og to andre minearbejdere inde i en sidegang. Mineselskabet turde ikke forsøge at grave dem fri, da risikoen for en sammenstyrtning, der ville begrave en nylig opdaget guldåre, var for stor. De havde råbt på hjælp en hel dag, sagde man. Så var de blevet kvalt. Earl hadede de fine folk med deres penge, de ikke selv havde arbejdet for, fine uddannelser og sleske tale. Deres tale var det værste. Med alle deres fine ord, kunne de lokke jævne folk til hvad som helst. Ligesom de havde gjort med hans far.

Earl fik arbejde som cowboy, så han kunne forsøge sin mor, men det holdt ikke længe. Earl havde altid været god til dyr. Det var som om han havde en eller andet form for bånd med dem. Han var tryk i dyrenes selskab, dem kunne han stole på, og med dem var det nok bare at være sammen uden ord. Men Earl var ikke særlig god med mennesker. Han kunne aldrig finde de rigtige ting at sige, og det førte ofte til konflikter og

slagsmål. Til sidst indså han, at han måtte skaffe penge på anden vis, og Earl blev lovløs. Han lærte at klare sig selv i vildniset og blev hurtigt en dygtig sporfinder og jæger. Livet i ødemarken bekom ham godt. Han startede med at plyndre guldstøv fra det mineselskab, hans far havde arbejdet for, og senere blev det til banker og tog. Han gik altid efter de rigeste steder, han kunne finde. Fra hans synspunkt havde de rige røvhuller ikke gjort sig fortjent til pengene i første omgang. Earls vrede voksede i disse år, og under et bankrøveri prøvede bankdirektøren at tale Earl til ro. Han prøvede at narre ham med sin sølvtunge. Fine, komplicerede og uforståelige ord strømmede ud af hans kæft og ind i Earls hoved. Han blev ved og ved med sine løgne, og Earl tog ham med sig og hang ham op i fødderne i et træ. Han skar hans sølvtunge ud, og skamferede hans ansigt. I de efterfølgende år efterlod Earl mange fine folk hængende med hovedet nedad. Skamferede og torturerede, men for det meste i live, så deres ydre svarede til deres indre, og alle kunne se, hvor rådne de var på trods af alle deres fine ord og tomme løfter. Tungen var altid det første, han skar ud. Han tog sig god tid, så det varede så længe som muligt.

Da Earl en dag havde sat sig for at plyndre en øde gård, fandt han Donnie McDougall grædende ved siden af en vugge med et spædbarn. Ude på gårdspladsen lå liget af kvinde. Donnies kone, fandt Earl senere ud af. Earl kunne lide Donnie fra starten af. Han var simpel. En god mand, der prøvede at gøre sit bedste, og engang imellem begik en fejl. Earl hjalp ham med spædbarnet, og afleverede det hos sin gamle mor med et tykt bundt pengesedler. De har aldrig talt om det siden. De to blev makkere, og under likvideringen af en lokal sherif for en kvægbaron, sluttede også 'Smallpox Nellie' sig til dem. Det var en god tid. Earl påtog sig hurtigt at se til deres heste, og de holdt sig for det meste til prærien og vildniset og lagde kun vejen forbi en by for at plyndre den. Det var sådan Earl foretrak det: at have så lidt med andre mennesker at gøre som muligt. Nogle måneder efter stødte de ind i Donnies storebror Jake og hans makker 'Black Tom' Cullen. Jake tog hurtigt lederrollen på sig, og snart blev de fem berygtet som McDougallbanden, og de trak et blodigt spor efter sig.

Big Find, Missouri. De havde været i denne her forpulede by alt for længe. Earl havde sovet i hotellets stald med hestene de sidste par nætter, og han savnede den stjerneklare himmel over sig. Han sad og stak i en ubestemmelig gryderet inde på hotellet, og hans øjne var fæstnet på den fine læge med hans jakkesæt og bowlerhat. Lægen talte med kvinden, der drev hotellet. Hendes kinder var våde af tårer, for hendes søn skulle dø. Tuberkulose. Lægen så grådigt til, mens hun lagde den ene hårdt tjente dollarseddel efter den anden i hans udstrakte gribbehånd. Earl kunne se lige igennem ham. Han vidste godt, hvad han var ude på. Lægen var ikke nået langt væk fra hotellet, før Earl slog ham ned bagfra med sin riffelkolbe, bagbandt ham og red ud i skoven med ham. Earl hang svinet op i et træ med hovedet nedad, og pjaskede vand i hovedet på ham til han vågnede. "Dit

forpulede svin", sagde Earl. "Du har ribbet den stakkels kone for penge, og du gør ikke hendes søn rask. Du lader ham dø. Svin". Lægen begyndt skræmt og forfjamsket at tale. Fine ord. Dyr ord. Falske ord. De fyldte Earls øre, men han lukkede dem ude. Han fandt sin kniv frem og smilede. Han ville tage sig god tid med ham her. Da Earl efterlod ham i træet, var lægen stadig i live. Da McDougallbanden forlod Big Find et par dage senere, havde drengen alligevel fået det bedre, men hans mor var fortvølet, for byens eneste læge var forsvundet. Earl tog ud til stedet i skoven, men da var lægen for længst død. Mens Earl betragtede liget, slog det ham at han i virkeligheden ikke vidste en skid om manden. Ikke engang hans navn.

Earl føler sig ikke rigtigt tilpas i banden efter at Jake har taget lederrollen på sig. Men der er lys forude. Bankrøveriet i Fall Pines var så indbringende, at man kunne klare sig længe for det guld. Og Earl har ikke tænkt sig at dele med alle de andre. Så længe de skjuler sig i den forladte mineby, er der brug for de ekstra par revolvere, hvis deres forfølgere skulle finde dem her, men når de først er kommet sikkert over Rio Grande, er der ingen grund til at være så mange længere. De har en håndfuld gidsler med fra banken, og Jake vil bruge dem som sikkerhed, hvis det skulle blive nødvendigt at forhandle med deres forfølgere. Earl kan dog ikke se, hvorfor fire gidsler ikke er lige så godt som fem. Især når en af dem er et dumt svin af en bankmand.

McDougallbanden

Jake McDougall: Earl bryder sig ikke om Jake. Fyren er uhyggeligt intelligent og beregnende, og han formår at kontrollere sine omgivelser med sin tale. Det gør ham farlig, og Earl har en fornemmelse af, at Jake hele tiden er et skridt foran ham. Earl er kommet frem til, at det er bedst at træde varsomt omkring Jake.

Donnie McDougall: Donnie er sgu god nok, han kan jo ikke gøre for, at han har et røvhul til storebror. Der er vist ikke andre end Earl der ved, at Donnie slog sin hustru ihjel, men Earl skal være den sidste til at bebrejde ham det. Nogle gange går der bare lort i den. Det kender Earl kun alt for godt.

'Smallpox Nellie' Logan: Earl har aldrig mødt en kvinde som Smallpox. Hendes kopperarrede ansigt bevidner tydeligt, at hun er af samme støbning som ham selv. En af de udstødte. Og så kan kællingen slå på tæven. Han kommer forbavsende godt ud af det med hende i betragtning af, at han stort set ikke kommer godt ud af det med nogen, og han er sikker på, at hun kan forstå ham som ingen anden. Der er ikke noget seksuelt imellem dem, men Earl vil gå så vidt som til at kalde hende en ven.

'Black Tom' Cullen: En nigger hvis hjerte er lige så sort som hans hud. Han har ikke respekt for noget levende og river sin hests flanker til blods med sine sporer. Earl kan ikke holde ud at se Tom mishandle et væsen, der er så meget mere værd end svinet selv, men de gange han har brokket sig over det, har han ikke fået andet end hånlige kommentarer smidt i hovedet. Måske Earl bare skal gøre sig forståelig på en anden måde...

Gidslerne

Den veltalende bankmand: Fra første øjekast kunne Earl se, at der var tale om et dumt svin i jakkesæt og broderet vest. Earl ved, hvor farlige ord kan være, og han har tænkt sig at holde godt øje med ham her.

Den lille pige: På afstand er hun egentlig en meget sød, lille størrelse, men Earl har aldrig været god til det med børn.

Den smukke rigmandsdatter: En lille forkælet og højrøvet tøs, der er vant til at træde på andre. Nu er kortene byttet rundt.

Den sorte vicesherif: Earl har altid anset lovens mænd for at være korrupte og i hånden på de fine folk. Han kan ikke se, hvorfor det skulle være anderledes med niggeren her.

Den fordrukne staldejer: Hvad pokker Jake vil med denne her jævne mand, går over Earls forstand. Han er ikke noget værd som gidsel. Enten stikker der noget under, eller også nyder Jake bare at sparke til dem, der ligger ned.

Opsummering

Earl er en overlever fra vildmarken, der retfærdiggør sine forbrydelser med en forestilling om, at han kæmper den lille mands kamp. Han bliver provokeret af rige og veluddannede mennesker med kompliceret tale, han ikke forstår. Han får afløb for sine frustrationer ved at torturere den slags folk, og han finder stor nydelse deri. For nylig torturerede han en læge og efterlod ham til sin død i overbevisning om, at denne var et dumt svin. Efterfølgende mærkede Earl dog for første gang et lille stik af tvivl.

Om 'Salvation'

'Salvation' er en fortælling om fortabelse og frelse, og Earls historie skal udspille sig i spændingsfeltet mellem disse to modsætninger. Vil han ufortrødent fortsætte sin vej mod fortabelsen, eller vil det lykkes ham at finde frelse for fortidens mørke gerninger? Det er denne tematik, du skal have i baghovedet under scenariet. Man kan finde fortabelse og frelse på mange måder inden for scenariets rammer, og der er ikke nogen rigtig løsning, du skal lede efter. Hvilken historie du vil fortælle om Earl, er i sidste ende op til dig.

\$1500 Reward

**WILL BE PAID FOR THE CAPTURE OF NELLIE LOGAN
DEAD OR ALIVE**



Age, 28 years (1867)

Height, 6 ft 5 in

Build, Large

Occupation,
Drifter

Criminal occupation,
Highwayman
Bank robber
Child murderer

NELLIE LOGAN ALIAS

"SMALLPOX" NELLIE

Wanted for robbery, First National Bank, FALL PINES, TEXAS, September 19, 1867

Nellie kunne se sin lillesøster ligge i sengen i skæret fra olielampen. Nellie var 12 og Amy 7. Amy havde lukkede øjne og trak vejret sagte. Der var noget fredfyldt over hendes ansigt, og Nellie kunne ikke slippe det med øjnene. Amy havde altid været smuk, altid været så fin. Så uskyldig. Ikke som Nellie. Nellie var beskidt, grov og syndig. Saloonejeren stønnede højlydt oven på hende, og hun mærkede hans lem fylde hende ud. Han stank af sved og sprut, men Nellie så ikke på ham. Hun så på Amy. Og drømte. Amy ville blive smuk, når hun voksede op. Og så ville der komme en fin herre fra øst, og han ville tage hende med væk herfra til en stor plantage, hvor hun skulle drikke te af porcelæn og danse i fine kjoler, mens alle smilede til hende. Nellie ville ønske, hun var som Amy.

Nellie Logan voksede op i en lille flække i Arizona. Hendes mor var luder på Four Aces Saloon, og der delte hun et værelse med de to døtre, som hun var nødt til at sprede ben for at kunne forsørge. Mr. Gibbs, der ejede saloonen, besøgte tit værelset om natten, men han gjorde aldrig Amy noget. Han havde engang sagt til en af sine mænd, at hun var for fin til at ødelægge. At han ikke kunne få sig selv til det. Nellie var en anden sag. Nellie var hverken smuk eller fin, og hendes ansigt var yderligere skæmmet af de kopperar, der sidenhen ville give hende tilnavnet 'Smallpox'. Hun var heller ikke særlig kvik. Hende kunne man bruge uden at få samvittighedskvaler. Så det gjorde mr. Gibbs. Moren forlod altid værelset, når han kom.

Allerede i en tidlig alder havde Nellie accepteret, at hun skulle være luder, når hun blev stor. Hun duede ikke til andet, sagde mr. Gibbs. Nellie havde affundet sig med et smudsigt liv i synd, men fantaserede altid om, at Amy ville få et andet liv, og ville forblive lykkeligt uvidende om, hvad der var sket med hendes storesøster på Four Aces Saloon. Men så oprandt den dag, hvor mr. Gibbs begyndte at kigge interesseret efter Amy, når hun gik forbi. Nellie kunne læse hans beskidte tanker, og hun vidste, hvad han havde i sinde at gøre, hvis ikke nogen stoppede ham.

"Fortæl mig en historie", hviskede Amy til sin storesøster, der sad i fodenden af sengen. Nellie var 15 og Amy 10. "Der var engang en pige, som i virkeligheden var en god og smuk prinsesse, men det var der ingen der kunne se", begyndte Nellie. "Så en dag kom der en rig og flot mand fra østkysten, og han tog pigen med sig hjem til sit landsted, hvor han giftede sig med hende. Hver dag holdt de baller med flotte kjoler, og alle smilede til pigen og holdt af hende". "Levede de lykkeligt til deres dages ende" spurgte Amy, allerede halvt i søvne. Hun lignede en lille engel i skæret fra lampen. Nellie smilede til hende. Hun var så smuk og så fin. Aldrig skulle verden få lov til at fordærve hende. Aldrig skulle verden få lov til at dræbe hendes uskyld. Hun skulle aldrig opdage, hvor onde menneskene var, og hvor mange der i virkeligheden var monstre. "Ja, de gjorde" hviskede Nellie og løftede kniven med begge hænder, mens tårerne strømmede ned ad hendes kinder. Hun ville redde sin søster og hulkende stødte hun kniven ned. Amy døde uden en lyd, og til Nellies overraskelse, var

det hverken forførdeligt eller gruopvækkende. Det var nærmest smukt. Nellie kunne ikke forklare, hvad der skete, men hun var sikker på, at hun oplevede noget helligt og smukt.

Som 15-årig var Nellie allerede stor af bygning, men i løbet af de næste par år udviklede hun sig til et bjerg af en kvinde. Hun var ikke fed, men kraftigt bygget med lemmer som en okse, og hun gik over hovedet på de fleste mænd. Efter drabet på Amy, stjal hun en hest og red væk. Hun arbejdede et stykke tid i et kalkbrud, men oplevelsen i det lille kammer på Four Aces, ville ikke forlade hende. Hun tænkte på det dag og nat, og til sidst faldt brikkerne på plads. Nellie havde engang fået fortalt, at når indianerne dræbte en bison, så åd de hjertet for at få del i dyrets ånd og styrke. Hun havde også hørt fra en præst, at uskylden hos et af Guds små børn bor i hjertet. Det var det, der var sket hos Amy. Nellie havde set uskylden forlade hendes krop, da hun gennemborede hjertet. Og hvis man kunne tage del i en bisons ånd ved at æde dets hjerte, måtte man også kunne få del i et barns uskyld på samme måde. Og det var det Nellie ønskede allermost her i verden: at genvinde den uskyld som Mr. Gibbs tog fra hende alt for tidligt.

Nellie tog et liv for anden gang, da hun var 20. Det var en lille dreng, hun havde kidnappet fra en øde gård. Han var smuk. Hun græd, mens hun skar halsen over på ham, og skyndte sig febrilsk at skære hans lille brystkasse op og bøje ribbenene til side. Hun skar det dampende, varme hjerte ud og satte grådigt tænderne i det. Siden fulgte andre børn. Hun tog sig altid tid til at bedømme børnene grundigt og blive venner med dem. Hun slog kun de uskyldige og gode ihjel. På den måde kunne hun redde dem, der endnu kunne reddes, fra en grusom og korrumperende verden, og de ville aldrig finde ud af, hvad ondt der ventede dem i livet. Samtidigt prøvede hun at få del i deres uskyld, men det lykkedes aldrig rigtigt. Det var altid lige ved, og Nellie følte hver gang, at hun lige akkurat ikke kunne nå at fange, det hun søgte. Næste gang, tænkte Nellie så, næste gang ville det lykkes.

Når Nellie stirrer på sit grimme fjæs i spejlet, er alt hun ser et monster udenpå. Hun kan godt forstå, at børnene er bange for hende i begyndelsen. Nellie ved ikke, hvor man kommer hen, når man dør, men hun er sikker på, at alle de børn, hun har reddet, vil vente på hende der. Også Amy. Da vil hun være uskyldig som dem igen, og de vil lege sammen for altid.

Det startede med mordene, men da der først kom en dusør på Nellies hoved, begyndte hun at ernære sig ved røverier og overfald, og hun blev kendt og frygtet i flere stater som 'Smallpox Nellie'. Hun mødte Earl Crenshaw og Donnie McDougall, da de blev hyret af en kvægbaron i Arkansas til at skaffe en genstridig sherif af vejen. Donnie var et lille, beskidt svin, man ikke kunne stole på, men Earl var anderledes. Earl var ikke god

med mennesker, men det var Nellie heller ikke selv. Hun havde altid været aggressiv og opfarende, og hun havde siden Four Aces aldrig fundet sig i noget som helst pis. Senere sluttede de tre sig til Donnies bror Jake og niggeren 'Black Tom' Cullen, og selvom der var fire mænd i banden, følte Nellie sig ikke utryg. Hun var den største og stærkeste af dem, så det kom til at stå for deres egen regning, hvis nogen prøvede på noget. Bankrøveriet i Fall Pines var Jakes idé. De skulle gemme sig i en eller anden forladt mineby med deres gidsler, indtil deres forfølgere havde opgivet jagten, og så skulle de prøve at komme ubemærket over Rio Grande. Udbyttet fra røveriet var stort, men Nellie ser alligevel ikke nogen grund til at dele med røvhuller. Når først de er i sikkerhed på den anden side af floden, vil der ikke være brug for fem par revolvere længere, og så vil det være på tide at tynde lidt ud i bandens rækker.

McDougallbanden

Jake McDougall: Nellie bryder sig på ingen måde om Jake. Hun stoler ikke på ham og kan ikke lide at få ordrer fra ham. Med hans udspekulerede og kyniske væsen, ville det dog være dumt ikke at nære en vis portion respekt og agtpågivenhed over for ham. Til Jakes fordel skal det også siges, at hans planer stort set altid er velgennemtænkte og vellykkede, og at det er hans skyld, de nu er i besiddelse af to saddeltasker fyldt med guld.

Donnie McDougall: Jakes lillebror. Det lille svin er en forpulet voldtægtsmand, der ikke kan holde pikken for sig selv. Heldigvis for ham, har han ikke gjort tilnærmelser til Nellie, for så ville hun skære pikken af ham og tvinge ham til at æde den. Forpulede svin.

Earl Crenshaw: Nellie var tryk i Earls selskab lige fra starten. Det er som om, han slet ikke ser hende som en kvinde. Hun har aldrig siden mr. Gibbs ladet en mand røre sig, og dem der har prøvet er døde nu. Earl prøver ikke på en skid, selvom hun på sin egen måde har knyttet sig til ham, og det kan hun lide ham for. De to har fundet en form for forståelse.

'Black Tom' Cullen: Tom er søn af en nigger og en rødhud, men det kan han jo ikke selv gøre for, og Nellie har faktisk ikke det store imod ham. Han er ligefrem, og der er ikke noget pis med ham. Tom bryder sig hverken om sit tilnavn eller om at tale om sit ophav, og det irriterer Nellie lidt. Hun kunne nemlig godt tænke sig at høre mere om, hvordan indianerne tager del i deres byttes ånd.

Gidslerne

Den lille pige: Nellie sørgede for at få et ganske særligt gidsel med fra banken. En lille, lyshåret pige med blå øjne, der så så hjælpeløs og fortabt ud under røveriet. Nellie ved ikke, hvad hun hedder endnu, men hun er sikker på, at de nok skal blive gode venner.

Den smukke rigmandsdatter: En rigtig dame og en forkælet fars pige, som Nellie intet har tilfælles med. Derfor er Nellie nu ikke sikker på, at hun vil lade det lille svin til Donnie røre ved hende, hvis han skulle få den slags tanker.

Den sorte vicesherif: Nellie bryder sig ikke om lovmænd, og den eneste nigger hun nogensinde har kunnet lide er Tom. Ham her er ingen undtagelse.

Den veltalende bankmand: Der er et eller andet ved manden i det fine jakkesæt, der irriterer Nellie, men hun kan ikke helt sætte fingeren på hvad.

Den fordrukne staldejer: Jake gjorde sig ekstra store anstrengelser for at få denne her fordrukne sut med fra Fall Pines, hvilket undrer Nellie. Som gidsel er han intet værd.

Opsummering

'Smallpox Nellie' er et kopperarret bjerg af en kvinde, der som barn slog sin søster Amy ihjel for at redde hende fra verdens grusomhed. Nellie forsøger nu, at redde andre børn ved at slå dem ihjel. Ved at æde deres hjerter, tror hun, at hun kan tage del i børnenes sjæl, og på den måde vinde sin uskyld igen og holde op med at være et monster.

Om 'Salvation'

'Salvation' er en fortælling om fortabelse og frelse, og Smallpox Nellies historie skal udspille sig i spændingsfeltet mellem disse to modsætninger. Vil hun ufortrødent fortsætte sin vej mod fortabelsen, eller vil det lykkes hende at finde frelse for fortidens mørke gerninger? Det er denne tematik, du skal have i baghovedet under scenariet. Man kan finde fortabelse og frelse på mange måder inden for scenariets rammer, og der er ikke nogen rigtig løsning, du skal lede efter. Hvilken historie du vil fortælle om Nellie, er i sidste ende op til dig.

Foromtale

En alvorlig fortælling om kærlighed. Om at et øjes blik kan stoppe tiden. Om at turde elske og at turde vandre videre. Tvivl er to historier, som handler om hinanden. Et liv og et teaterstykke. Tom og Julie elsker hinanden. Både på scenen og privat. Det handler om fristelser. Om betydningen af at elske og blive elsket.

Om at vælge hver dag. Om at blive et med et andet menneske, men samtidig drømme om andre. I Tvivl skal spillerne tage ansvar for fortællingen. Afgøre Tom og Julies fremtid. Spille stykket til ende. To spillere spiller Tom, og to spillere spiller Julie.

Og biroller. Og statister. Og elskere.

Et fint lille kærlighedsscenario.

Tvivl (2007)

For en spilleleder og 4 spillere

Tvivl (Axelson, Wrigstad, 2007)

Tvivl er et af de få scenarier, der både har formået at danne skole og stadigvæk være det markant bedste af sin slags. Da *Tvivl* havde premiere på Fastaval i 2007 var det ikke første gang, at et scenarie med baggrund i det legendariske svenske forfatterkollektiv Vi Åker Jeep blev spillet på Fastaval. Til gengæld var det med *Tvivl* at svenskerne både perfektionerede deres form for rollespil – Jeepform – og inspirerede mange danske scenarieforfattere. Denne inspiration har vist sig at være vedholdende og mange Fastavalscenarier står her fire år efter i dyb gæld til *Tvivl*, når de behandler alvorlige, genkendelige og voksne temaer gennem virkemidler, der er specifikt designet til scenariet.

I *Tvivl* er det alvorlige tema kærligheden og tvivlen om de valg man har taget omkring den. Scenariet følger et par, der både er kæresten i virkeligheden og i et teaterstykke som de er i gang med at øve. Virkelighedens og teaterstykkets fortællinger blandes sammen og kommenterer på hinanden og skaber en dobbelt allegori, hvor man til sidst er i tvivl om, hvilken fortælling der er den mest virkelige. De sammenvævede fortællinger bliver understøttet af en række velvalgte virkemidler, hvor spillerne selv er med til at skabe scenariets scener og konflikter. Dette giver en stor indflydelse på scenariet og sørger for, at *Tvivl* rammer den perfekte balance mellem interaktivitet, intention og intensitet.

Balancen mellem det interaktive – hvor spillerne inddrages som aktive medskabere af scenariet – , det intentionelle – hvor forfatterne har en klar vision og et klart formål med scenariet – og det intense – hvor spillerne bliver personligt involveret og følelserne kommer op i det røde felt – er den største udfordring ved at skrive rollespilsscenerier og *Tvivls* balance er det, der gør det til et så unikt scenarie. Scenariet formår at udstikke nogle rammer, der hverken er for stramme eller for løse og giver spillerne værktøjerne til at skabe en (eller to) fortællinger, der er vedkommende og hvor forfatternes vision stadigvæk skinner tydeligt igennem. Hemmeligheden er at scenariet stoler på, at spillerne kan håndtere den krævende form og belønner dem med intens og vedkommende spil, der lader oplevelsens kvalitet stige efterhånden som spillerne investerer mere af sig selv i scenariet.



Om *Tvivl*

Tvivl indeholder

Denne tekst
En spiloversigt på stort papir
Fire kopier af stykket "På din anden side" [= "Scener fra et forhold"]
Peter og Nicles monologer
To beskrivelser af alle biroller

Tvivl er skrevet af

Fredrik Axelzon & Tobias Wrigstad
Vi åker jeep 2007

Spiltest & tak till

Emma Bjørnehed, Martin Brodén,
Maddalena Lee & Mette FINDERUP

Layout

Tobias Wrigstad

Oversættelse til dansk

Mette FINDERUP

Dansk korrektur

Thomas Munkholt

Tvivl er et scenarie, der handler om forhold. Det handler om kærlighed, om aktive og passive valg, om romantikkens død, og om hvilke regler der gælder, når man lever i et parforhold. *Tvivl* er for spillere, der forstår at væve deres egne erfaringer ind i spillet og at spille rollen "close to home".

Tvivl handler også om spillernes frihed. Vi overlader næsten hele ansvaret for spiloplevelsen til spillerne. Vi ønsker, at spillerne gør *Tvivl* til deres eget scenarie og spiller det på deres måde. Det er helt ok, at det så ikke altid bliver på den måde, vi havde tænkt os. Også som spilleleder får du både stor frihed og stort ansvar (noget vi ellers ikke er kendt for). Det går formentlig ikke godt, hvis du blot læner dig tilbage, og lader spillerne om at ro scenariet i land.

Man kunne sige, at *Tvivl* ved en fejltagelse grænser til at være psykodrama, men vores mål er at diskutere kærlighed og forhold baseret på mere eller mindre intense situationer fra virkeligheden, og spille noget, der går tæt på. Vi tror, at en god spiloplevelse er et skridt på vejen, men ikke en nødvendighed. Hvis du som spilleleder mener, at du kan komme nærmere scenariets kerne på bekostning af selve spiloplevelsen, skal du bare gå til den.

Tvivl har fire hovedroller: Skuespillerne Tom og Julia, samt Peter og Nicole. Peter og Nicole er ikke rigtige personer, men roller i et stykke, som Tom og Julia spiller. Rollerne spilles dog af fire forskellige spillere.

Tvivl har to parallelhistorier: Hverdagen og skuespillet. Hovedpersonerne i hverdagen er Tom og Julia, og hovedpersonerne i stykket er Peter og Nicole. Formålet med hverdagsscenerne er at udforske, hvad der sker med forhold på gyngende grund.



Formålet med stykket er at virke som kontrast til hverdagen og give mulighed for en slags intertekstuel reference eller meta-kommentar i et miljø, hvor monologer, 'overspil' og samtale med publikum er naturligt. Spillerne skaber deres egen hverdag, mens skuespillets scener er bestemt af scenariet.

I hverdagen fortælles dele af Tom og Julias liv. I hverdagsdelen af scenariet bliver de begge udsat for 'fristelser' i form af mennesker, de møder. Enten Tom eller Julia, men ikke nødvendigvis nogen af dem, falder for en fristelse. Spillerne kommer til at møde forskellige steder og mennesker i hverdagen, og de får mere eller mindre frit lov til at bestemme, hvad der skal foregå.

Stykket handler om Peters og Nicoles udslidte forhold, hvor de lever sammen, men drømmer om andre. Til forskel fra hverdagen er handlingen og scenerne i stykket forudbestemt. Peter og Nicole glider mere og mere fra hinanden.

Spillerne bestemmer, hvordan hverdagsdelen skal slutte, mens spillelederen bestemmer, hvordan stykket ender. Scenariet begynder og slutter med en scene i skuespillet.

Genre jeepform
Spillere fire – mindst en kvinde i hver gruppe
Spilleledere minst én
Spiltid ca. 4 timer, hvoraf 30–60 minutter er forberedelse.

Outline Det er svært at beskrive et scenarie, der ikke findes, før det bliver spillet. Vi har valgt at beskrive scenariet i forhold til vores første spiltid. Vi begyndte med at hilse på spillerne og sluttede med eftersnak og øl. Vi bruger spiltiden som eksempel, retter en smule til hist og her og forklarer om brugbare teknikker, om udfordringer i scenariet og om muligheder.

Men først vil vi lige vende spillelederens rolle, så du har noget at gå ud fra, når du læser handlingen.

Spillelederens rolle

Tvivil lægger med vilje et stort ansvar for spiloplevelsen over på spillerne. Hvis spillerne ikke er i stødet til at spille et følelsesfyldt drama om forhold, er der stor risiko for, at scenariet bliver kedeligt og trækker i langdrag. Vi har med vilje valgt en fortælling uden sikkerhedsnet, og har undgået at skrive en storyline, som spillere eller spilleledere, der ikke lige synes, scenariet passer til dem, kan falde tilbage på.

Spillerne har ansvaret for hverdagen, som de konstruerer og spiller efter de regler, du snart kommer til at læse om. Du har ansvaret for teaterstykket, og for at stykket bliver en løbende kommentar til hverdagen, så længe det er muligt.

Som spilleleder skal du hjælpe spillerne til at forstå, hvad scenariet handler om, inspirere dem og opmuntre dem til at bygge deres egen historie ud fra deres egne erfaringer. Hvis det mislykkes, skal du ikke begynde at skabe en historie for dem. I stedet kan du for eksempel afslutte scenariet og fortælle, hvorfor du synes, det er en bedre ide end at spille færdig. Spillelederens vigtigste opgave er at fortolke og kommunikere scenariets præmis, at styre spillerne ind på det rette spor, og sørge for at spillerne arbejder med præmissen og med sig selv. Det er ikke nogen let opgave, og det veksler fra gang til gang, hvordan den skal løses.

Udover at styre skuespillet, mener vi, at du har disse opgaver: At lægge en ramme og slå tonen an (f.eks. i monologer), at få spillerne til at forstå, hvad scenariet handler om, at hjælpe spillerne med at opbygge hverdagen, at sætte scener i gang og afslutte dem, og redde spillere, der taler sig selv langt ud på et vildspor. Altså mere eller mindre det sædvanlige spillelederarbejde. Vi går igennem det hele i rækkefølge senere.

At bruge skuespillet

Stykket handler om et forhold, der er på vej i uføre. Peter og Nicole bor sammen, men fantaserer om andre. I Peters drømme er Mia lige præcis sådan, som han sy-

Stykket bliver beskrevet midt i dette hæfte. I hverdagen spilles stykket hver dag på en teater i byen, og kommer til at spilles endnu et par måneder.

Bemærkning: Alle titler på scener i stykket skrives SÅDAN HER. Hverdags-scener skrives med kursiv skrift.

nes, hun skal være, og det samme er Lars i Nicoles. Gennem elleve scener oplever vi, hvordan Peter og Nicole har svært ved at nærme sig hinanden.

Stykket har flere formål: Det sikrer scenariets fremdrift, og det kan bruges som en løbende kommentar til hverdagsscenerne. På samme måde som spillerne kontrollerer hverdagen, kontrollerer du stykket. Du kan bestemme, at en scene skal spilles på en særlig måde, eller du kan spille den om og ændre den, til den er, som du vil have den. Lån replikker fra hverdagsscenerne, spil en scene, der minder meget om det samme, når Tom flirter med Miriam osv. Læg hele tiden vægt på, at det er dig, der er spiller og bestemmer. Ikke dig i rollen som en instruktør. Begynd med en diskussion om, hvordan scenen skal tolkes, eller om hvordan Mia kan spilles som Miriam, osv. Dit bedste værktøj til at påvirke rollespillet er teaterstykket. Forhåbentlig lader spillerne sig inspirere af, hvad du gør dér.

Det er helt op til dig, hvad du vil med stykket. Vi tænker os, at det er en modsætning til dagligdagen. Hvis Tom og Julias forhold var stabilt og godt, havde vi formentlig ladet sidste scene afspejle, hvordan forholdet går i smadder. Det ville vi være nødt til at begynde at arbejde på i scenerne inden. F.eks. havde TOTAL KRIG været nødt til at slutte med, at Peter og Nicoles forhold var forbi. Hvis Tom og Julia derimod slår op i hverdagen, bør stykket slutte med at Peter og Nicole forsones, så ekskæresterne må stå og holde om hinanden på scenen hver eneste forbandede aften i endnu et par måneder.

Skuespillets scener kan sagtens spilles om igen og igen for at gøre det tydeligt, at stykket spilles hver aften. Af samme grund behøver du heller ikke at spille alle scenerne, men kan sagtens springe over nogen og gentage andre. Det er vigtigere, at spillerne har læst stykket og ved, hvad der sker, end at de selv spiller det hele. Man kan for eksempel vende tilbage til MARTYR, hvis der sker noget, der minder om handlingen i hverdagen, eller du kan vælge en kontrast og spille EN GOD DAG flere gange for at fremhæve en pointe. Det er op til dig, om gentagede scener i stykket skal være mere eller mindre identiske eller være forskellige.

Spillederens monologer

Du skal forberede et pænt antal monologer (5–7). Du bør nok ikke skrive enormt detaljerede manuskripter, men i højere grad stikord til, hvad du vil tale om, og hvad

budskabet er. Få evt. inspiration i Peter og Nicoles monologer. Monologerne skal handle om dine egne personlige refleksioner om parforhold, kærlighed, utroskab etc. Emner, som alle kan relatere sig til.

Det er meningen, at du skal holde disse monologer i *rollen* som dig selv, når det passer ind i spillet. På den måde kommer du til at danne ramme for spillernes monologer, og vise spillerne hvor fedt det er at bruge sig selv i rollen og øse ud af sine egne tanker og følelser. Du kan også bruge monologerne til at vise, at det er helt i orden at veksle mellem spøg og alvor – noget som formentlig vil gøre scenariet bedre på alle måder.

Peter og Nicoles monologer er eksempler på emner og stikord til monologer. En af Peters monologer ser f.eks. således ud.

Hvad er et forhold? Er det smukt eller patetisk, at to mennesker støtter sig til hinanden, mens de venter på noget bedre?

Vær bevidst om, at det virker, som om det er os og ikke dig, der har skrevet monologgen, hvis du bare læser op fra en seddel, du har forberedt. Det er helt galt!

Logistik

Spillerne kommer ved hjælp af lister med steder og personer til at udbygge deres egen liste af scener, der skal spilles igennem. Disse scener skal flettes ind i en liste med forudbestemte scener. Ideen bag dette er, at spillerne får frihed til selv at bestemme, hvordan historien skal køre. Og det er mere interessant at lave en liste over de scener, der skal spilles på forhånd, end at skabe historien scene for scene. På den måde undgår man også større afbrydelser i spillet, når spillerne skal blive enige om, hvad der nu skal ske.

Spillerne skal hurtigt blive klar over, hvilke roller, der findes, i hvilken grad, de bestemmer over de enkelte roller, og hvilke formål, deres scener skal tjene. Spillere, der bruger for lang tid på listen, skal der skyndes på, og hvis der er spillere, der bare automatisk kombinerer steder og personer uden omtanke, skal du stoppe dem og tvinge

dem til at overveje, hvordan de forskellige ting hænger sammen. Arbejdet skal være en kollektiv proces – ikke to valg pr. person, der er sat sammen efter hinanden. Du må meget gerne deltage i processen, men husk, at du har en anden position, fordi du er spilleleder, og at det er meningen, at spillerne har magten i hverdagen. Du bestemmer i teaterstykket.

Give slip og klippe

Du skal så diskret som muligt holde styr på alle scenerne. Nogle scener har et navn, du gerne må nævne, når du introducerer dem. Andre scener skal måske i stedet introduceres med en stemningsbeskrivelse eller en kort diskussion (mere om det senere). I nogle tilfælde skal du bare give signal til spilleren om, at det er i orden at begynde.

Som du sikkert allerede ved, er timingen for afslutning af en scene (klipning) super vigtig. En scene, der enten er for kort eller for lang, skaber en følelse af utilfredshed og mangel på pointe. Vores erfaring er, at scener hellere må være for korte end for lange. Prøv at se kernen i, hvad spillerne (eller du selv) vil sige med scenen, og forsøg at klippe den, så dette mål opfyldes. Nogle gange er 15 sekunder en perfekt længde på en scene, hvis alle ved, hvad dens formål er.

Scenernes længder var utroligt forskellige under vores første spilstest. Spillet varede lidt længere end tre timer plus en times forberedelse og snak ind i mellem, og det virkede godt. Scenen *Festen* varede over 20 minutter, scenen *Hos sanglæreren* varede i to minutter, og sidste *VED DØREN* tog kun 10 sekunder. De fleste scener var mellem fem og syv minutter lange.

Understreg og konfrontér

Under spilstesten af *Tvivil* fungerede det særlig godt, når spillederen forsøgte at sætte perspektiv på det, der skete, eller tvang spillerne til at tage beslutninger. En god måde at afslutte en scene på kan for eksempel være, at du stiller fem hurtige spørgsmål, der skal besvares med ja eller nej eller med en meget kort sætning, for at få spillerne til at tage stilling i deres rolle. Det kan også være fornuftigt at sætte scenen på pause i det øjeblik, hvor Julia og Linus gramser på hinanden i køkkenet, og stille spørgsmå-

let: “Hvad gør Tom netop nu?” Senere kan du klippe tilbage til efter Julia og Linus har haft sex, så spillerne slipper for at simulere sex eller bruge hvilken anden løsning, man nu ellers ville vælge. “Har du tænkt dig at gå i seng med hende eller ej?” Hjælp spillerne med at lægge op til godt rollespil hos hinanden.

Sådan spiller du Tvivil

Tvivil består af to historier, der fortælles parallelt. Scenerne i *hverdagen* bestemmes af spillerne. Her udsættes Tom og Julia for ‘fristelser’ i form af mennesker, de møder, og deres forhold kommer ud på gyngende grund. I *skuespillet* er scenerne og slutningen på dem bestemt på forhånd. De er skrevet for at skabe kontrast til hverdagen, få monologerne til at virke naturlige, og for at give spillerne mulighed for at skabe tilrettede og dramatiske scener med teatraliske toner.

Man kan dele scenariet ind i fire akter: Etablering, fristelser, handling og afklaring. Det andet akt begynder med scenen *Festen*. Det er op til spillerne, hvornår akt tre og fire begynder. I stykket begynder akt tre med scenen *TÆNDE LYS*, mens afklaring er stykkets sidste scene. I spilstesten nåede vi faktisk aldrig til akt tre i hverdagen, og det er heller ikke nødvendigt.

Hvis spillet følger strukturen med de fire akter, bør første akt etablere forholdet mellem Tom og Julia. Hvordan er det? Er de lykkelige sammen, eller er der sprækker i glæden? Her er det også muligt at etablere personer, der kan være mulige fristelser i andet akt. Det er vigtigt at få Tom og Julias forhold præsenteret ordentligt, eftersom resten af scenariet udspringer fra det.

I anden akt udsættes Tom og Julia for fristelser. Derfor er det selvfølgelig vigtigt at få iscenesat øjeblikke, hvor Tom og Julia kan tale uforstyrret med andre, eller skabe situationer, som på en eller anden måde er lidt forbudte eller småfarlige. Det er ikke meningen, at fristelserne skal være hurtige engangsknald, men i højere grad have

rødder i en spirende lyst til at finde en ny partner eller bunde i utilfredshed osv. På den anden side kan Tvivl absolut også handle om, hvordan man håndterer utroskab over tid.

Tredje akt begynder, når Tom og Julia på en eller anden måde har besluttet sig for, om de vil lade sig falde for fristelserne eller ej. Dette skal vedkommendes partner ikke nødvendigvis vide. Det kan sagtens blive sådan, at Julia bliver forelsket i motionsløberen, uden hverken løberen eller Tom finder ud af det i løbet af scenariet. Tredje akt handler helt enkelt om at beslutte sig for, hvordan man håndterer udfaldet af anden akt. Selvom hverken Tom eller Julia skulle være faldet for fristelser, kan man alligevel forestille sig, der kommer stærkt spil ud af deres samtale, hvor de forsøger at forklare dette for hinanden, eller bare anstrenger sig for at tage ekstra meget hånd om hinanden.

I fjerde akt, afklaring, får vi at vide, hvordan det går – eller i hvert fald en fornemmelse af det. Selvom handlingen ikke er blevet italesat, kan den stå lige så stærkt som en handling, der er blevet spillet ud i små detaljer i en scene.

Forberedelse

Det er ikke meget anderledes at forberede sig til Tvivl, end at forberede sig til det, man plejer til 'friform'. Ud over at uddele roller, skal visse af scenerne gennemgås, og spillerne skal være klar over præmisser, steder, personer og spillets regler. Efter du har sagt goddag til dine spillere, skal du:

Forklare scenariets præmisser

Forklare forskellen mellem virkelighed og teaterstykke

Introducere monologformen

Forklare spillerne om deres ansvar og frihed

Tage spiloversigten frem og forklare den

Spiloversigten forklarer på ét papir scener, regler, roller, steder etc. for at støtte forberedelse og selve spillet. I scenegennemgangen er der tomme felter, hvor spillerne kan planlægge scenariets scener.

Vi søger din fortolkning af præmissen, oplægget etc. – du afgør.

Når dette er gjort, skal I sammen:

Gennemgå alle roller

Gennemgå stykket (ifølge din tolkning)

Gennemgå stederne

Gennemgå alle regler

Lave otte scener og placere dem i scenegennemgangen

Fordele rollerne i en 'casting-scene'

Herefter kan spillet begynde. Nedenfor kan du læse mere om, hvad de enkelte punkter indebærer.

Rollerne i Tvivl er korte, inspireret af det, man ser, i mange drejebøger. I drejebøger defineres rollerne af instuktørens forarbejde, og af hvordan de er skrevet i stykket. I Tvivl er rollerne vage, fordi de ikke er så vigtige. Vi ønsker, at spillerne skal bruge deres egne erfaringer og tanker i deres spil, og så er det ikke godt, hvis rollen kommer i vejen. Spillerne har fuld frihed til at tolke rollerne.

Monologer

Det er meningen, at hver scene i skuespillet skal indledes med en monolog, hvis det passer ind. Monologerne er rettet mod publikum, hvilket betyder de andre spillere. Monologen siges af enten Peter eller Nicole, hvorefter scenen begynder. Der findes ingen færdigskrevne monologer, men kun oplæg, som spillerne kan improvisere ud fra. De behøver ikke at holde sig stramt til oplægget eller at afholde monologerne i nogen speciel rækkefølge. Monologerne skal helst ikke annonceres, men bare være noget, der sker automatisk. Spillerne skal forestille sig, at Peter og Nicole befinder sig på hver sin side af scenen (se VED DØREN i stykket) og at lyset stilles skarpere på den, som fremsiger monologen. Når monologen er ovre, begynder den egentlige scene.

Der bør aldrig foregå to monologer lige efter hinanden. Heller ikke selv om den ene holdes af spillederen.

Stikord til Peter og Nicoles monologer er sidst i dette hæfte.

Rollerne

Tvivil har ikke færre end 20 roller. Af disse hører de 16 hjemme i hverdagen: Tom og Julia, Toms forældre, Julias forældre, parmiddagsparret, den kvindelige instruktør, den kvindelige agent, den kvindelige bartender, den gamle flamme, den mandlige assistent, den mandlige sanglærer, manden, Julia møder på sin løbetur, og mægleren. I teaterstykket er der fire roller: *Peter* og *Nicole*, samt *Lars* og *Mia*. De færreste roller får en egentlig introduktion, men defineres ud fra deres sammenhæng og ud fra, hvordan spillerne tolker dem.

Fra nu af refererer vi ikke bare til rollen, men også til den spiller, der spiller Tom osv, når vi nævner Tom, Julia, Peter og Nicole. Hvis det præcist skal skilles ud, skriver vi f.eks. "Toms spiller".

Det er ikke vigtigt, hvem der spiller hvilke roller. Det er den samme person, der spiller Tom i hverdagen og Lars i stykket, ligesom Julia i hverdagen og Mia i stykket spilles af samme person. I hverdagsscenerne har Peters spiller alle de mandlige biroller, mens Nicoles spiller alle de kvindelige.

På en måde er Tom og Peter den samme rolle, som hedder Tom i hverdagen og Peter i stykket. Det er en pointe, at Peter spiller Julias fristere i hverdagen, mens Tom er Nicoles drøm. Og omvendt for Julia og Nicoles vedkommende. En sideeffekt af dette er, at en spiller enten kommer til at spille ene mande- eller kvinde-roller gennem hele scenariet.

At lave scenariegennemgangen

Scenerne i scenariegennemgangen er primært scener fra skuespillet. Da stykket har et fast manuskript, har vi valgt at have fastlagte scener, og dermed en bestemt slutning, som skal spilles i en bestemt rækkefølge. Mens stykket går mod sin afslutning, skabes også en følelse af, at scenariet skrider fremad. Scenerne i stykket er også gode til at udspille kontraster med, tale til publikum etc.

Under forberedelsen skal du og spillerne blive enige om otte scener ved at kombinere steder og personer ud fra de lister, der er vedlagt scenariet. Det er meningen, at

Scener

Ved døren
 At komme hjem efter en god forestilling (H)
 Videokamera (H)
 Festen (H)
 Nicoles show
 Tilbage til gerningsstedet
 Martyr
 En god dag
 Drømmen om idealet
 Forskellige perspektiver
 Overgivelse
 Tændte lys
 Total krig
 Ved døren

H = Hverdag

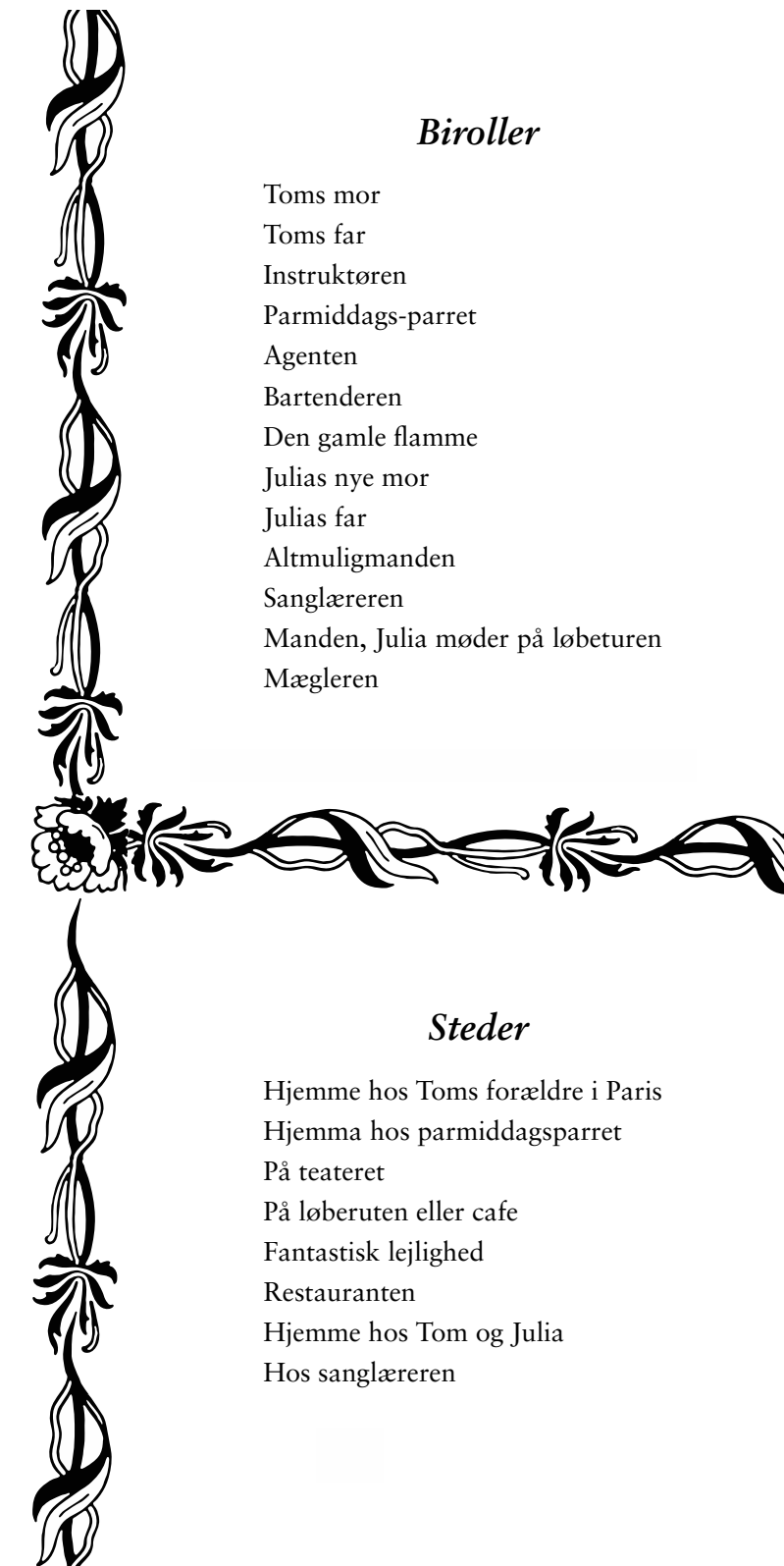


Regler

Højest en af Tom og Julia må falde for en fristelse
 Tvivil er et heteroseksuelt scenarie
 What happens in Paris, stays in Paris
 Mindst to scener til opbygning
 Turen går kun til Paris én gang
 Kun roller og steder fra listerne
 Liniær tid

Biroller

Toms mor
 Toms far
 Instruktøren
 Parmiddags-parret
 Agenten
 Bartenderen
 Den gamle flamme
 Julias nye mor
 Julias far
 Altmuligmanden
 Sanglæreren
 Manden, Julia møder på løbeturen
 Mægleren



Steder

Hjemme hos Toms forældre i Paris
 Hjemma hos parmiddagsparret
 På teateret
 På løberuten eller cafe
 Fantastisk lejlighed
 Restauranten
 Hjemme hos Tom og Julia
 Hos sanglæreren

spillerne her skal overveje, hvad der skal ske. De kommer til at lave planer for, hvad de vil spille, og som positiv bieffekt tilrette deres ideer, så de kommer til at spille 'i samme retning'. Her får du sikkert også en god fornemmelse for, hvad det er for en gruppe, hvor erfarne de er, og hvor meget du kommer til at skulle hjælpe dem i løbet af spillet.

Sørg for, at spillerne tager denne opgave alvorligt. Hvis de bare kaster tilfældige personer og steder sammen uden at tænke eller føle efter, er tiden spildt. Hvis de modsat bruger for lang tid, taber de fart, og scenariet risikerer at blive dårligt og uinspirerende. Bland dig gerne i diskussionen. Spørg. Bed dem om at uddybe, og stil spørgsmål til rollernes indbyrdes relationer for at provokere spillerne til at cementere rollerne (f.eks. "Hvor tit har Julia og løberen mødt hinanden på løbeturen?", "Hvem går oftest i vaskehuset?", "Har Tom nogen sinde været utro?").

Når du fornemmer, at spillerne har bearbejdet al informationen (regler, steder, personer), har fået nogle ideer til, hvordan de skal spille, og der stadig er fremdrift i deres diskussionen, er det på tide at afbryde dem. Der bør ikke gå mere end en time, fra spillerne kommer ind i rummet, til du sætter casting-scenen i gang (se nedenfor).

Før alle scener ind det rigtige sted i scenelisten på spiloversigten med tydelig håndskrift og giv hver scene et kort navn. Sørg også for, du selv har en kopi af den færdige scenegennemgang, som du kan bruge under scenariet. Spillerne kommer til at miste grebet om hvilken scene, der skal spilles hvornår. Som tidligere nævnt er det din opgave at starte og afslutte scener. Den korte titel opfordrer til, at man taler om scenen, hvilket absolut kan blive nødvendigt, med mindre spillerne er sindssygt selvkørende.

Det er vigtigt at være opmærksom på, at der ikke forberedes for mange scener, som kun involverer to spillere. Det er vigtigt for både flow og stemning, at alle spillerne er med i et par af scenerne og får lov til at spille sammen. Det virker bedst, hvis det er sådan i de fleste scener i anden og tredje akt. Pas på, at spillerne ikke bliver for detaljerede i begyndelsen, eller at for mange scener placeres i første akt. Sørg også for, at der findes plads til stikscener hen mod slutningen.

En kort beskrivelse af de forskellige scener findes i teaterstykket (se midteropslag).

På spiloversigten er der en sceneliste for stykket med plads til at skrive det endelige sceneforløb. De fastlagte hverdagsscener er allerede skrevet ind.



Hvordan spillerne tolker stederne, er op til dem selv. Med “Fantastisk lejlighed” tænkte vi for eksempel på en lejlighed, som mægleren viser Julia, eller en lejlighed, som Tom og Julia lige har købt, men det kan lige så godt være løberens lejlighed, som Julia øjeblikkeligt forelsker sig i.

De scener, som spillerne i vores spiltest fandt på, var følgende:

Parmiddag med parmiddag-parret, Møde med instruktøren, Hjemme hos Tom og Julia, Tom på restaurant med Miriam og Julia, Matchmaking med mægleren og Jennie, I Paris med Toms forældre, Kaffe efter løbetur og Hos sanglæreren

Stikscener

Udover de otte scener, som spillerne er blevet enige om under forberedelsen, må hver spiller kræve yderligere to scener i løbet af spillet. Vi kalder dem stikscener.

Stikscenerne bruges, når man skal følge op på fristelserne, for at ‘tvinge’ to roller til at mødes, eller for at vende tilbage til et særligt sted. I vores spiltest brugte spillerne først deres stikscener, da de otte forudbestemte scener var ovre.

I en stikscene er det tilladt at bruge et sted, der ikke findes på stedlisten, *hvis den er blevet introduceret i en tidligere scene*. Hvis den kvindelige bartender har talt med Tom om den klub, hun skal hen på bagefter, er det f.eks. helt i orden at bruge klubben til en stikscene. En spiller kan bede om en stikscene når som helst mellem to andre scener. Hvis flere spillere ønsker stikscener i den samme pause, bestemmer den, der kom først, hvilken rækkefølge, de skal spilles i. I tvivlstilfælde er det spillederen, der bestemmer.

De syv regler

Tvivl har, som alle gode friformsscenerier, nogle faste regler. De skal styre spillet i den retning, vi har tænkt os. Forklar og motiver spillerne til reglerne tidligt – inden de skal i gang med forberedelserne.

§1 Højest en af Tom og Julia må falde for en fristelse

Dette betyder, at hverken Tom eller Julia *skal* falde for en fristelse, samt at Tvivl ikke kan reduceres til et swinger-scenarie. Vær opmærksom på, at følelsen ikke nødvendigvis er gensidig, selvom Tom bliver forelsket i sin gamle flamme. Det må heller ikke aftales inden eller udenfor spillet, hvem det er, der falder for hvem.

§2 Tvivl er et heteroseksuelt scenarie

Dette betyder, at alle fristelsetider skal være af heteroseksuel art. På denne måde begrænses mængden af mulige forhold, så det bliver til at håndtere; det gør scenariet enklere og fastholder fokus. Tvivl er ikke et scenarie om at komme ud af skabet eller at slås med heteronormen.

§3 *What happens in Paris, stays in Paris*

Tolk reglen, som du vil. Vores tolkning er, at eventuel ballade i Paris holdes hemmelig, at et forhold, der er helt af en kærlighedsrejse til Paris, går i stykker igen, når man forlader Paris, og måske oven i købet at den kvindelige bartenders kærlighed til Tom forsvinder, når hun er tilbage bag bardisken på MærkBar.

§7 *Limær tid*

Det er kun spillederen, der må introducere flashback-scener og drømmescener.

§4 *Mindst to scener til opbygning*

Dette betyder, at der skal være mindst to scener med en fristelse, inden Tom eller Julia må falde i. Eftersom scenariet bl.a. handler om, hvad det vil sige at ‘falde for en fristelse’, går vi ikke i detaljer med, hvad det indebærer, her. Det må I selv afgøre. Det er jeres spil.

§5 *Turen går kun til Paris én gang*

Højest en af de scener, som spillerne skal skabe, må udspille sig i Paris. De stikscener, som spillerne kommer frem med under spillet, er *ikke* en del af denne begrænsning.

§6 *Kun roller og steder fra listerne*

Dette betyder, at man ikke må bruge andre roller eller steder, end dem der nævnes på listerne, når man laver scenelisten. Hvis det viser sig, at det kunne være fantastisk, hvis bartenderens kæreste dukker op, eller at Tom måske generes af en autografjæger, er det helt i orden. Men forsøg at undgå den slags, og nøjes med de roller, der står på listerne. Det samme gælder for stederne. Vær opmærksom på, at stikscenerne har lidt andre regler.

Casting-scenen

Formålet med casting-scenen er (udover at bygge videre på teatermetaforen) at blive spillet lidt varm inden selve scenariet. Casting-scenen spilles således: En mand og en kvinde ligger i en seng. I et andet urelateret rum sidder en mand og en kvinde i hver sin stol i en solrig dagligstue.

Personerne i sengen vågner op efter en fest. De har formodentlig haft sex med hinanden, og de kan ikke rigtig huske, hvordan de er endt dér. Det er sikkert lidt pinligt, måske var det sådan, Tom og Julia mødte hinanden?

De to i dagligstuen sidder og drikker kaffe. Den ene af dem lægger pludseligt avisen fra sig og indser, at han eller hun faktisk ikke kender personen overfor. De har dannet par længe, men han indser nu, at han faktisk ikke ved, hvem hun *rigtigt* er (eller omvendt). ”Hvem er du egentlig? Jeg ved, at du drikker din kaffe med mælk, at du kan lide at sove længe om søndagen og ser lyst på fremtiden, men hvem er du egentlig?”

I ingen af disse ‘øvelsesscener’ er det tilladt for spillerne at sætte navn på deres roller. Eller på anden måde afsløre, hvem der er hvem. Hvis dette skulle ske, starter du ganske simpelt scenen fra begyndelsen igen. Grunden til dette er, at det skal ligge helt åbent, hvilket par, som er hvilket.

Efter casting-scenen er det dig, der bestemmer, hvem, der har spillet hvilken rolle. Du er ikke nødt til at caste dem parvis. Hvis du vil, kan du lytte efter, hvem af dem, som ser ud til at være gode til monologerne, og give dem Peter eller Nicole. Du kan også uddele rollerne efter hvilke rollespilspræstationer, du synes, passer bedst til rollen. Vær opmærksom på, at det ikke handler om, hvem der spiller bedst. Lyt hellere efter, hvis nogen siger, at han eller hun gerne vil have en særlig rolle under den tidlige diskussion – viljen til at spille Peter er også vigtig. Uanset hvad, må ingen føle, at han eller hun ‘mislykkedes med castingen’.

Kør en af dine egne monologer under casting-scenen. *På den måde kan du foregå med et godt eksempel og sætte stemningen.*

Hvordan hænger rollerne sammen? Tom spiller Tom og Lars. Julia spiller Julia og Mia. Peter spiller Peter og alle mandlige biroller i hverdagen. Nicole spiller alle kvindelige biroller i hverdagen.

Du kan caste til enhver rolle i castingscenen, men sikre at det ikke bliver modsigelser – f.eks. at du caster Tom og Lars til forskellige spillere.

Spillet kan begynde

Efter casting-scenen er det nok en god ide hurtigt at gentage, hvilke scener, der kommer først, før det er tid at sætte spillet i gang for alvor. Bare nik den første monolog for scene et igang, scenen VED DØREN i stykket. Inden du læser denne tekst, er det godt, hvis du også kender stykket, som fylder halvdelen af scenariet.

I vores første spiltest talte Nicole (som blev spillet af en nygift kvinde) om ægteskab. Hvad ringen betyder, om at det betyder, at man lover at komme hjem til spisetid, selvom man ikke har lyst etc. Det blev en vældig stærk og god scene, som satte stemningen for de næste tre timer.

PÅ DIN ANDEN SIDE
- scener fra et forhold -

Roller:

Peter 30, Succesrig børsmægler
Nicole 29, Succesrig tøjdesigner
Mia 23, Nicoles assistent
Lars 40, Nicoles gamle lærer på designskolen

Mia og Lars dukker også op som drømmeroller i Peter og Nicoles fantasier. Drømme-Mia og Drømme-Lars kan se og tale med hinanden. Nicole kan kun se Drømme-Lars, og Peter kan kun se Drømme-Mia.

Hvis det kan lade sig gøre, begynder hver af scenerne VED DØREN, med at Peter eller Nicole taler til publikum, inden lyset toner op omkring dem, og den rigtige scene begynder.

1. VED DØREN

Nicole står i døren på sin side af væggen. Derinde sidder Peter med ansigtet vendt bort. Hun taler til publikum: Hvor er vi, og hvordan endte det således?

2. NICOLE'S SHOW

Peter går til Nicoles show og ender ved siden af Mia foran scenen. Første gang de er sammen uden Nicole. Det er her gnisten tændes i Peter.

3. TILBAGE TIL GERNINGSSTEDET

Drømme-Lars har bedt Nicole holde forelæsning på designskolen. Bagefter sidder de på hans værksted. Samme sted, som de første gang kyssede hinanden. Han skammer sig, og hun viser storsind.

4. MARTYR

Peter overrasker Nicole på jobbet, men gør det egentlig for at møde Mia. Nicole bliver glad, men bliver hurtigt nødt til at gå. Peter rager nogle martyrpunkt til sig.

5. EN GOD DAG

Peter og Nicole kommer hjem i taxi, stadig 'godt oppe at køre' efter en fest på et kändis-sted. De kan ikke huske noget af det, der sker her bagefter.

6. DRØMMEN OM IDEALET

Nicole drømmer, at hun er Lars' kone. I det hus, hun aldrig fik at se.

7. FORSKELLIGE SYNSVINKLER

Hjemme hos Peter og Nicole. De kommer af en eller anden grund til at snakke om kønsroller i deres forhold. Drømme-Mia og Drømme-Lars er med og blander sig en gang imellem.

8. KAPITULATION

Peter og Nicole er faldet om forskellige steder i lejligheden efter en vild fest. En af dem vågner og går hen og lægger sig hos den anden. Ingen replikker.

9. TÆNDTE LYS

Peter og Nicole spiser aftensmad sammen for første gang i denne uge. Drømme-Mia og Drømme-Lars sidder med ved bordet. Peter og Drømme-Mia begynder at kæle og har til sidst sex på bordet. Nicole og Drømme-Lars fortsætter med at snakke. "Det smager dejligt."

10. TOTAL KRIG

På deres side af væggen taler Drømme-Lars og Drømme-Mia om, hvor dårlige Peter og Nicole er for hinanden. De lægger en plan for at få dem til at forlade hinanden. De går ind til Peter og Nicole, som lige har haft sex, og sætter planen i gang.

11. VED DØREN

Nicole åbner døren og går ind.

Teaterscenerne må gerne overspilles lidt. Det er vigtigt, at teaterscenerne virker som teater i forhold til hverdagsscenerne. Inspirér spillerne til at være teateragtige, at overdrive deres mimik og bevægelser og sige replikkerne tydeligt.

Det står helt åbent, hvad det sker i sidste scene. Det vigtige er, at der kommer en eller anden form for afslutning på Peter og Nicoles forhold.

Hver gang scenariet foregår i skuespillet, bør skuespilsscenen begynde med, at Peter og Nicole står på hver sin side af døren, som i første scene. Så fremsiger Peter eller Nicole en monolog direkte til publikum, og så er scenen i gang.

Kære ven, gør med stykket, som du vil. Jeg har ladet meget stå åbent for fortolkning, og jeg stoler fuldt og fast på, at du sørger for, at det hele går rigtigt til. Jeg har tænkt, at stykket foregår i 90'erne. Det spiller egentlig ikke nogen rolle.

Alex S.



Første Akt: Etablering

Første akt har tre faste scener: *VED DØREN*, *Premiereaften* og *Videokameraet*. De første to spilles direkte i forlængelse af hinanden. Den sidste placeres valgfrit (se tomme pladser i scenelisten på scenarieoversigten).

Monologen i *VED DØREN* kommer til at sætte dagsordenen for resten af scenariet, så det er vigtigt, at den bliver god. Da det er en improviseret monolog, er det svært for dig at garantere noget, men du kan sørge for, at Peter og Nicole er velforberejdede. Hvis du synes, monologen ikke fungerer, kan du køre scenen igen (næste forestilling). En anden mulighed er at indlede en samtale med eller udspørge den rolle, som frem-sagde monologen, for at bringe den rette stemning og tyngde ind i scenariet. Brug de værktøjer, du er tryk ved, og som føles rigtige i situationen.

Første akt handler om etablering – at skabe en fornemmelse for Tom og Julias forhold i hverdagen og Peter og Nicoles på scenen. Afhængigt af hvilke scener, spillerne har valgt, kan det også handle om at introducere forskellige biroller, som så småt kan forvandle sig til fristelser i anden akt.

Scenen *Premiereaften*, som følger direkte efter *VED DØREN*, har til formål at introducere Tom og Julias forhold, det, som stort set alt spil i hverdagen udgår fra. Her er det tanken, at Tom og Julia skal være lykkelige og tilfredse over at have gennemført premiereforestillingen. Spillerne kan selvfølgelig vælge at spille et forhold, der allerede her er i knæ, lade lykønskninger forvandle sig til gråd etc. Det virker som en oplagt mulighed, men beslutningen ligger hos spillerne.

Hvis scenen går i stå, eller spillerne har svært ved at komme i gang, kan du forsøge at hjælpe dem med input. Her er fem eksempler på ting, der kan skubbe gang i scenen, hvis spillerne ikke selv kan bære den (i faldende subtiltetsgrad):

*En kendt person ringer og ønsker tillykke.
Naboer som spiller høj musik.
Tom eller Julia kommer til at slå noget i stykker.
Det brænder i huset på den anden side af gaden.
Tom eller Julia falder og slår sig.*

Det er en god ide at kaste en eller anden handling ind i scenen for at tvinge Tom og Julia til at handle og derigennem afsløre, hvordan deres forhold fungerer.

I *Videokameraet* har Tom og Julia lovet at stille op til et TV-interview. Derfor har de fået et videokamera, som de skal bruge til at optage deres privatliv med. Dette falder sammen med, at Julias forældre er på besøg. Scenen handler om offentlige og private personligheder (om forskellen på, hvordan man reagerer, når kameraet er tændt og slukket). Men også om forskellen på Tom og Julias opførsel, når de er alene, og når deres forældre er der. Scenen består af tre dele: Tom og Julias forberedelser før gæsternes ankomst, selve middagen, og til sidst da Julias forældre er gået. I dette tidsrum må Tom og Julia tænde og slukke for kameraet, som det passer dem. Kameraet må gerne stå på stativ, så ingen behøver at stå og holde på det hele tiden. Som sædvanlig håber vi, at spillerne overtager scenen helt. Hvis scenen savner glød, kan du bruge nogle af nedenstående forslag eller noget andet, der passer.

*Nogen har glemt at tage kameradækslet af.
Kyllingen er ikke helt gennemstegt.
Julias mor spilder på Toms bukser.
En mand/kvinde får forkert nummer flere gange.
Kameraet vælter eller går i stykker.
Julias far får noget i den gale hals.*

Disse afbrydelser skaber ikke det store postyr, og det skal de heller ikke. Det kan være interessant at kaste en håndfuld spørgsmål ind fra TV-studiet og lade Tom og Julia interviewe hinanden foran kameraet. Det kan være spørgsmål i stil med "Hvad var det ved Tom/Julia, du først lagde mærke til?" "Hvad er det bedste ved Tom/Julia?" "Hvad ved Tom/Julia ville du helst lave om på – og hvordan?" Andre interessante spørgsmål kunne være: "Hvordan er det at spille med hinanden på scenen?" "Har I brugt erfaring fra jeres eget forhold i tolkningen af Peter og Nicole?" samt "Hjælper det at være et par udenfor scenen, når man skal portrættere et kærlighedsspar på scenen?"

Under vores første spilttest planlagde spillerne yderligere tre scener i første akt. *Hos parmiddagsparret, Møde med instruktøren og Hjemme hos Tom og Julia*. Parmiddagen viste sig at handle om kontrasten mellem parmiddagsparrets næsten vammeltlykelige forhold og Tom og Julias. Det stod hurtigt klart, at Tom og Julia, der tog mas-

ker på og var hurtige til hele tiden at styre samtalen ind på ufarlige emner, var inde i en bølgedal i deres forhold.

Møde med instruktøren blev en rigtig god scene, hvor instruktøren indkaldte Tom og Julia til et møde, hvor hun på en taktfuld måde kommenterede den manglende energi imellem dem på scenen. Hun overvejede, om de havde problemer hjemme, og om de selv havde den samme fornemmelse. Tom og Julia gik umiddelbart i forsvarsposition, især Julia, som låste sig fast i den fortolkning af situationen, at Klara (instruktøren) syntes, at de var dårlige skuespillere osv. Under scenen vinkede hun Linus (assistenten) hen til sig og spurgte, om han havde den samme opfattelse. Linus var ikke glad for at svare, mens Tom og Julia var til stede, men holdt til sidst med Klara i, at der var noget ved Tom og Julia, der var forandret. Julia var den mest aggressive, og til sidst måtte Klara bakke ud og tage det hele i sig igen. Tom lænede sig frem mod Klara og sagde: "Men en ting er jeg nødt til at få på det rene: Synes du, jeg gør et dårligt stykke arbejde?" Her klippede vi scenen.

Umiddelbart efter scenen stillede vi nogle spørgsmål til Tom, som havde spillet scenen ret indadvendt: "Hvad tænker Tom nu?" Tom rejste sig straks og holdt en monolog, hvor han forklarede, at han syntes, det var befriende, at Klara havde taget det op, at han selv havde følt det samme etc. Lige modsat det, han lige selv havde sagt. Han fortsatte med at fortælle, at han havde set frem til at spille overfor Julia på scenen ("Hvem er bedre til at spille den, man elsker, end den, man elsker?"), men at det var blevet præcis den modsatte oplevelse af, hvad han havde regnet med.

Under en meget kort snak om indholdet i Hjemme hos Tom og Julia ville spillerne gerne lave en opfølgning på mødet med Klara. Det blev hurtigt besluttet, at det var senere samme aften, og scenen gik i gang. Tom ville gerne tale om mødet, men Julia ville ikke, fordi hun mente, det var det samme som at erkende, at der var noget i det, Klara sagde. Der blev snakket om, at energien mellem Toms rolle og Mia overskyggede energien mellem Tom og Julia på scenen. Julia forsøgte at få Tom til at nedtone intensiteten i hans spil med Mia. Det blev en scene, som handlede om, at Tom og Julia havde problemer med at sætte sig ned og tale om problemer. Tom nægtede, at de havde et problem, hvilket var helt modsat det, han sagde i sin monolog.

I slutningen af første akt var Tom og Julias roller etableret, og deres forhold knagede i fugerne.



Anden akt: Fristelser

Anden akt begynder med en fastlagt hverdagsscene – Festen. Fra og med Festen er det tilladt for Tom og Julia at falde for fristelser. Man kan forestille sig næsten alle biroller dukke op eller være inviteret til festen (bortset fra motionsløberen og måske mægleren, naturligvis afhængig af, hvad der er sket tidligere i scenariet). Vi foreslår, at festscenen begynder to timer inde i festen, hvor rollerne gerne er blevet lidt usikre på benene. Der skal være fuld fart på, når scenen begynder, og med mindre der er grund til det, bør tempoet forblive højt.

Mulige krydderier til festen:

Nogen kaster op.

Nogen læser højt fra en anmeldelse, som roser intensiteten mellem Tom og Mia/Julia og Lars.

”De boller på toilettet. Jeg sværger!”

Festrygning på altanen.

Agenten antyder, hun måske har en filmrolle til Tom.

”Har du ikke forstået, at Linus er forelsket i dig?”

I den første spiltest kom Tom til at spille sammen med Klara, og der opstod en første gnist. Samtaleemnet var naturligt nok den tidligere snak om den manglende energi. Tom spandt videre på det, der var dukket op i monologen, indtil Julia, som stod og talte med Linus, kom hen til ham, og de begge måtte kæmpe for ikke at lave en scene. Senere dukkede Julias forældre op for at sige hej, men der opstod ingen sød musik.

Det er svært at sige, hvornår anden akt slutter, og tredje akt begynder. I stykkets anden akt kan man sige, at følgende scener indgår: NICOLES SHOW, TILBAGE TIL GER- NINGSSTEDET, MARTYR, EN GOD DAG, DRØMMEN OM IDEALET, FORSKELLIGE PER- SPEKTIVER og OVERGIVELSE. Scenerne er nærmere beskrevet i stykket. I grove træk bliver Peter forelsket i Mia, Nicoles assistent. Nicole drømmer på den anden side om sin gamle kærlighed, Lars, som var hendes lærer, da hun studerede på designskolen.

I vores første spilstest kom vi faktisk ikke længere end anden akt. Tom og Julia var hele tiden for opmærksomme til at falde for nogle af fristelserne, hvilket er en helt fin måde at spille Tvivl på. Deres historie kom til at handle om, hvordan Tom og Julia ikke var i stand til at bryde ud af et dårligt forhold, og om hvordan konventioner, tryghed og pligtfølelse fik dem til at blive sammen. Metaspilsmæssigt kom scenariet også til at handle om at lade ting være uforløste og ikke få noget svar.

NICOLES SHOW og TILBAGE TIL GERNINGSSTEDET fungerede vældig fint og fulgte beskrivelsen meget nøje. Det var lidt svært at få en intens stemning mellem Peter og Mia, men det kunne let løses ved, at Peter og Mia vendte sig mod publikum. Peter talte om, at de var tiltrukket af hinanden, om det pirrende i at Nicole kunne komme når som helst, og hvordan det måtte føles for Mia at lægge an på hendes chefs mand. Mia talte til publikum om nogle helt andre ting, og var tilsyneladende slet ikke så interesseret i Peter, som han forsøgte at få tilskuerne til at tro. I TILBAGE TIL GERNINGSSTEDET sagde Lars meget og Nicole lidt. Det var tydeligt, at Nicole nød at skyde Lars' klodsede forsøg på at mindske afstanden mellem dem og bede om forladelse ned.

I *Tom på restaurant med Miriam og Julia* blev der hurtigt en kærlig stemning mellem Tom og Miriam, men så kom Julia ind og undrede sig over, at han ikke var kommet hjem. Julia var meget nedladende og jaloux overfor Miriam, som ikke lod sig berøre af det. Julia forlod restauranten alene, men Tom lovede, han snart kom hjem.

I *Matchmaking med Mægleren og Jennie* forsøgte spillerne hurtigt at få en fornemmelse af, om det var muligt at få et forhold op at stå mellem mægleren og Jennie eller Julia, eller Tom og Jennie. Det viste sig hurtigt, at det virkede forkert. Tom og Jennie spillede på Julias jalousi ved at tale om deres første lejlighed, osv. "... for 1000 år siden." Jennie tilbød selv at være med til en fremvisning af lejlighed, som Julia ellers skulle have været af sted til alene, og skød dermed muligheden for en stikscene på tomandshånd i sæk.

I *Kaffe efter Løbeturen* viste det sig, at motionsløberen var tryghedsskabende, nede på jorden og lidt ældre – præcis hvad Julia behøvede. Motionsløberen var tilsyneladende interesseret, men han tog ikke noget initiativ. Det måtte Julia gøre.

Hos sanglæreren hoppede vi egentlig over. Tom mødte Julia hos sanglæreren, og det var det. Det føltes, som om scenen ikke var nødvendig, men vi prøvede alligevel at spille den, fordi det altid er muligt at blive positivt overrasket. Der kunne være sket noget spændende, og spillerne havde ikke noget imod at se, hvor scenen tog dem hen.

Spillerne afsluttede deres otte scener med *I Paris med Toms forældre*. Her forventede spillerne sig noget ekstra, og de havde glemmt, at ansvaret for hverdagsscenerne lå hos dem selv. En af grundene var, at man kun kan besøge Paris en gang. Bagefter indså de deres fejltagelse, men følte sig noget narrede. Vi har valgt ikke at ændre på et-besøgsreglen, men tilføje "What happens in Paris stays in Paris". Hvis spillerne får brug for noget til at ruske dem lidt op, kan man altid bruge noget af det følgende:

Toms forældre skal skilles.

Toms forældre går i terapi og vil have Tom og Julia med til en familie-session.

Toms far eller mor er blevet syg og er i fare for at dø.

Toms far eller mor har alkoholproblemer.

Toms forældre er rejst og har indrettet deres lejlighed som en kærlighedsrede til Tom og Julia.

Nu behøver Toms forældre jo ikke at være til stede i Paris, selvom det er sandsynligt. Hvis de ikke er, kan du bruge nogle af disse hændelser:

Tom eller Julia bliver kørt ned af en bil og brækker eller smadrer noget.

Tom og Julia havner midt i en voldsom demonstration.

Flyet til Paris får problemer med motoren og må nødlande.

Tom og Julia bliver gæster nummer en million i et stormagasin og tilbydes champagne, gaver osv. Tom og Julia går til den forkerte fest.

Scenen EN GOD DAG er stykkets umiddelbare svar på Paris-scenen. Spillerne har gode muligheder for at spille scenerne som hinandens modsætninger eller lave interessante paralleller imellem dem. Som spilleleder kan du lade dem køre showet selv eller hjælpe med at introducere parallelle eller modstående elementer.

I DRØMMEN OM IDEALET gik Nicole rundt i huset, hvor hun aldrig har boet, og drømmer om, hvordan hendes liv kunne have været. Der kom en ordveksling, hvor Lars talte om, hvad han kunne have gjort for hende, hvis hun var hans. Hun vartede ham op, og han roste hende og gav hende opmærksomhed.

De øvrige scener i stykket fulgte manuskriptet. Koblingen mellem scenerne i stykket og hverdagsscenerne var ikke specielt stærk i spiltesten, men det var tydeligt, at der var tale om to fortællinger, som handlede om samme tema, selvom det skete fra to meget forskellige vinkler. Der kom en del ubevidste spejlinger – Peter spillede alle biroller i hverdagen som bløde modsætninger af Peter på scenen, meninger som kom frem i monologer gik igen i spillet, eller lignende situationer dukkede op, uden at spillerne mistede følelsen af, at de bevidst havde bragt sig i en position, hvor alt spil blev en kommentar til noget andet.

I slutningen af anden akt bør alle fristelser være præsenteret, og det er nu tid for Tom og Julia at handle. At falde eller ikke at falde. Hvordan dette præcist foregår, er op til spillerne, men sørg for, at det løses i selve scenariet gennem spil – Det er ikke sådan noget, der skal tales igennem eller aftales på forhånd.





Tredje akt: Handling

I vores spiltest var det nu slut med de forudbestemte hverdagsscener, og der var kun skuespilsscener og stikscener tilbage. Spillerne havde indtil nu ikke brugt nogen af deres stikscener, og de fleste spillere vil formentlig gemme dem til sent. Testspillets tredje akt blev indledt med *Kaffe efter løbetur II*, som var en middag hjemme hos motionsløberen, et sted, der blev introduceret, og en date, som de var blevet enige om i den tidligere løbescene. Og igen var det Julia, som var den aktive og stort set havde frit valg på alle hylder gennem hele scenen, indtil hun pludselig blev klar over, at hun var ved at krydse en grænse, blev meget forlegen og flygtede med gråd i stemmen og mange undskyldninger. Stikscenen var ikke bestilt af Julia, men af Peter, som forsøgte at forcere historien og at få Julia til at handle.

Umiddelbart efter den anden løbescene, blev der bestilt en scene med Klara og Tom (også fra Peter). Her lagde Klara an på Tom, og scenen så længe ud til at blive Toms fald, men der skete intet alvorligt. Scenen blev et spil mellem de andre spilleres forventninger og Toms spiller. Spillerne begyndte nu at spille stikscener på Tom (Tom bestilte aldrig selv nogen scene i scenariet). Først var det *Tom og Miriam*, hvor Tom fik længere tid til at flirte med Miriam uden at blive hindret eller afbrudt af Julia. Umiddelbart derefter blev en ny stikscene bestilt, igen på restauranten, hvor Tom igen skulle møde Klara. Spillet med at falde eller ikke at falde i fortsatte, og Tom holdt længe de øvrige spillere på pinebænken. Til sidst prajer han en taxa udenfor restauranten for at køre Klara hjem. Hun forsøger at få ham med sig: ”Du må, hvis du vil,” og efter et halvt minuts hvisken i hinandens ører, der ikke kan høres af resten af spillerne, kører en skuffet Klara væk alene. Måske havde Tom fået den opmærksomhed, han havde brug for, og ville ikke gå længere. Det var den sidste scene, vi spillede i hverdagen.

Scenen **TÆNDTE LYS** fortjener en kommentar. Det er på nogle måder en svær scene at spille, for den kræver et intenst fysisk spil. Under spiltesten fungerede den vældig godt. Sexscenen på bordet blev gennemført med et par stønnende samtaler side om side med en stille middag med Nicole og Lars. Spilpar, som har problemer med det fysiske spil, bør på ingen måde skubbes – Spillerne sætter deres egne grænser. Det er vigtigere, at alle har læst, at det skal ske, end at det faktisk spilles.

TOTAL KRIG blev indledt med en god dialog mellem Mia og Lars. Spillerne havde tidligere diskuteret, hvordan denne dialog skulle lyde – hvis det var Peter og Nicoles drømme, burde Mia og Lars spilles anderledes, end hvis scenen faktisk skulle tolkes, som om drømmene havde et eget liv og en egen mening. De valgte at spille på den første måde – Mia remsede alle Nicoles fejl op, og Lars spillede på Nicoles behov for at blive set, og at nogen tog sig af hende. Et behov, som Peter ikke umiddelbart kunne opfylde. På den anden side af scenen sad Peter og Nicole og snakkede om, hvor de ville hen med deres forhold, og de to samtaler lånte livligt fra hinanden.

Med alle roller på scenen blev det en interessant trevejs samtale. Peter og Nicoles snak om deres forhold, Peters samtale med Mia og hendes forsøg på at få ham til at slå op, samt Nicole og Lars' samtale, fyldt med Lars' løfter om en fremtid præcis som Nicole ville have den. Til slut stillede Mia et ultimatum. Peter måtte vælge mellem hende og Nicole. Peter satte sig op i sofaen, tvivlede et sekund og sagde ”Nicole. Vi må tale sammen.” Der klippede vi scenen.

I slutningen af tredje akt bør det være afgjort, om enten Tom eller Julia er faldet for nogle af de fristelser, de blev præsenteret for i akt to

Fjerde akt: Afgørelse

Formålet med fjerde akt er at spille to afslutninger – en i stykket og en i hverdagen. De to til sammen og sat i sammenhæng udgør scenariets slutning.

Vi (i betydningen spillederne) ville lade sidste scene, VED DØREN, være et ekko af fortællingen indtil nu – ingen svar. Hverken Tom eller Julia var faldet, men det var hverken, fordi deres kærlighed var stærk, eller fordi de var lykkelige sammen. Peter og Nicole holdt deres sidste monologer, som både var gode og vældigt ærlige. Nicole åbnede døren og gik ind til Peter.

”Hej skat. Jeg er hjemme.”

”Hej, Nicole.”

Tæppefald.

Diskussion

Om at bruge workshop-model eller ej

Hvordan overgangen mellem scenerne skal foregå, og hvordan spillerne bliver enige om, hvad, der skal foregå i scenerne, kan variere meget. Både mellem scenerne og under spillet. Visse hold har det godt med at gennemdiskutere scenerne inden og væve, og derefter spille og se, hvad der sker. Andre hold kan bedre lide bare at gå i gang og derefter sende metabeskeder til hinanden i spillet under scenens gang.

I testspillet brugte vi en workshop-model, fordi vi ofte diskuterede den kommende hverdagsscene: ”Hvad synes I her? Fem korte bemærkninger om scenen? Hvad vil du med denne scene?” etc. Nogle gange tog de mindre end fem sekunder. For eksempel så diskussionen om scenen *Hjemme hos Tom og Julia* sådan her ud::

– Hjemme hos Tom og Julia. Hvad synes I?

(Peter) – Hverdagstrummerum!

(Julia) – Nej, jeg synes, at den skal knytte sig til det, der lige er sket.

– Okej, det er senere samme aften. I er lige kommet indenfor døren.

I holder om hinanden.

Før andre af scenerne kunne diskussionen godt blive betydelig længere og analyserende. Alle de diskussioner, der tog tid, var dog relevante for scenariet. Ved en af scenerne havde spillerne en ganske seriøs diskussion om tricks for ikke at komme til at sige navnet på en ekskæreste, når man fik orgasme. Da vi mente, at samtalen foregik på scenariets præmis, lod vi spillerne snakke og skyndte ikke på dem. *Der findes andre måder at 'spille' scenariet på end gennem en rolle.*

Om kønsfordeling på holdet

Tvivil kører formentlig bedst, hvis spillerne er to mænd og to kvinder. Det behøver naturligvis ikke at være sådan, men stemningen og samtaleemnerne kommer formentlig til at være meget forskellige afhængigt af, om der er en kvinde med på holdet eller ej. På Fastaval, hvor Tvivil har premiere, har vi bedt de scenarieansvarlige om at sørge for, at der findes mindst én pige på hvert hold, spillederen indbefattet.

Om spillederteknikker

Under spiltesten var det meget populært, når spillederen meget kort afbrød scenen for at pointere eller belyse noget. I en middagsscene hjemme hos Tom og Julia spurgte vi f.eks.: "Hvem har lavet maden?", "Hvem købte ind?", "Hvad gjorde Tom samtidigt?" etc. Det gav materiale til spillerne, som de kunne bruge senere, og det gjorde forskellige aspekter af Tom og Julias forhold tydeligt.

Umiddelbart inden Nicole og Peter gik på scenen for at spille EN GOD DAG, skulle de svare på ti ja/nej-spørgsmål om, hvad der var sket lige forinden, og hvordan de havde det. De fleste spillere er naturligvis dårlige til at nøjes med blot at svare ja eller nej, men det betyder ikke så meget. En anden gang bad vi Tom om at give fem hurtige bud på, hvad han troede, Mia syntes om ham. Og lidt senere gav Mia de ærlige svar.

Som teknik til at styre spillerne virkede *fuglen i øret* udmærket. Spillederen går rundt blandt spillerne og taler som spillernes 'indre stemmer'. Som spilleder talte jeg stort set kun med min egen stemme (til monologer, hurtige diskussioner af scener etc.), med instruktørens (se nedenfor), samt spillernes indre stemmer (for at give ideer til hvordan scenen kunne udvikle sig). Vi behøvede hverken at beskrive miljø eller læse stemningstekster op.

En længere beskrivelse af teknikken *fuglen i øret* findes på <http://jeepen.org/dict/> (Bird-in-ear). Der står også beskrevet en hel del andre nyttige teknikker for spilledere.

Scenerne i stykket er scenariets kerne. Det er oplagt, at du tager instruktørens stem-



me for at styre dem. Hvis du synes, at spillerne har misforstået noget, kan du helt enkelt sige: ”Nej, nej, nej! Stop. Har I virkelig for alvor tænkt det igennem? Jeg tolker manuskriptet, som om det ...” For at styrke denne teknik kan du for eksempel sige: ”Godt Nicole, men endnu mere intenst og oprørt. Vi tager det en gang til fra Peters sidste replik!” Kør gerne en scene om eller brug gentagelse af samme scene som en metafor for, at spillerne ikke kommer fremad i hverdagsscenerne

Spiloversigten

Spiloversigten er jo egentlig ikke nogen oversigt, men mere en samling af al information i scenariet. Her findes en opsamling af reglerne, rollerne og stederne. Her er også en liste med de forudbestemte scener med god plads til et skrive de scener ind, som spillerne beslutter sig for i forberedelsesfasen samt eventuelle stikscener. Sørg for, at spiloversigten er kopieret op på et tilstrækkeligt stort stykke papir, så alle kan være sammen om det – i stedet for at have flere oversigter, som du forsøger at holde ens og opdaterede.

Til slut

Vi håber, at du får det sjovt med Tvivl. At du synes emnet er interessant, og at spiloplægget er godt. Meget ligger frit og er overladt til dig og spillerne at fortolke og beslutte. Sådan vil vi helst have det, og vi håber, du træffer beslutninger, tolker præmisser, regler etc. nøje og foretager bevidste og gode valg. Al feedback er mere end velkommen. Send en mail, eller tag fat i os, hvis du ser os.

Lycka till, och allt gott,

Fredrik & Tobias

Vi åker jeep

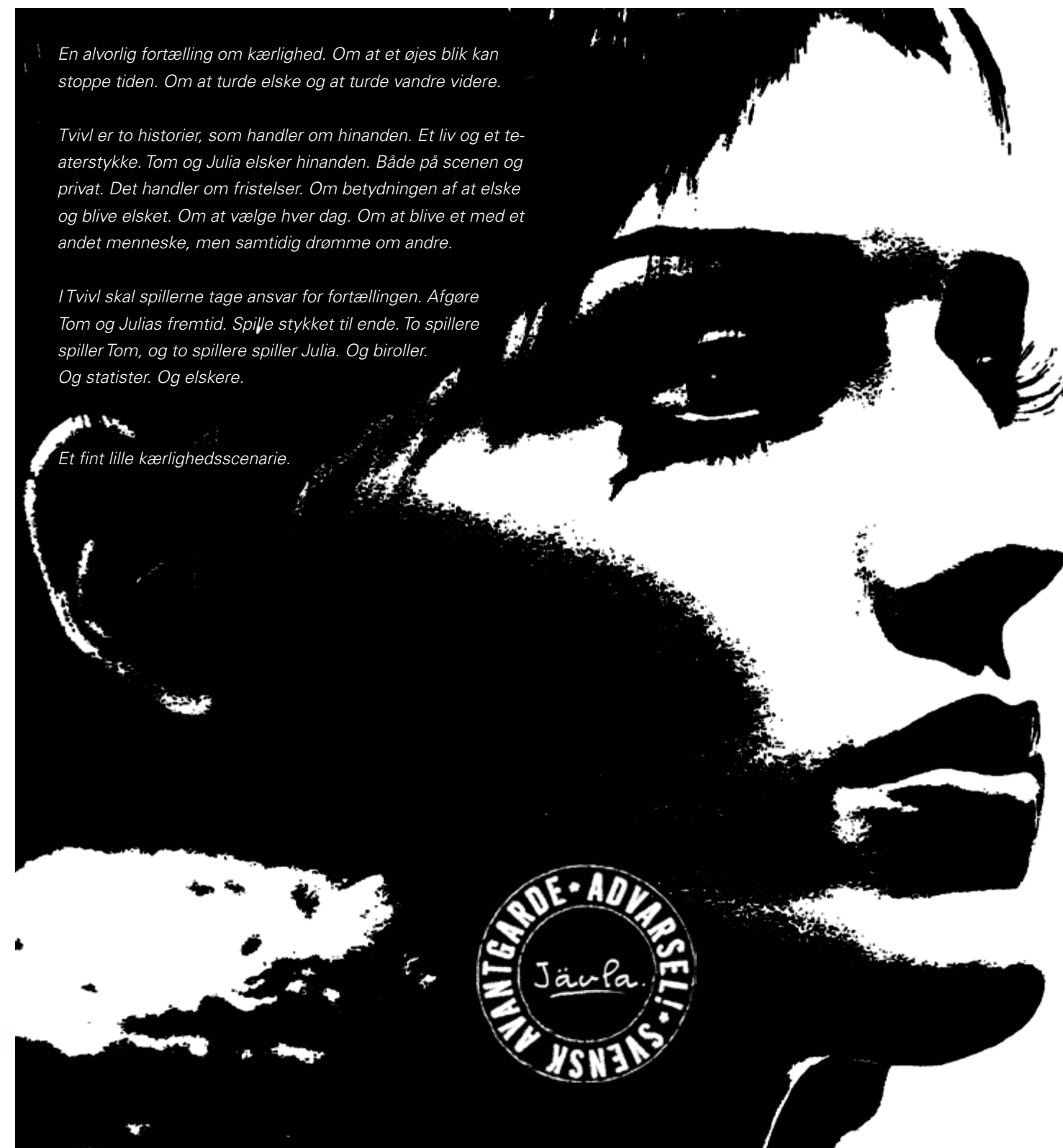
{fredrik,tobias}@jeepen.org jeepen.org/tvivel

En alvorlig fortælling om kærlighed. Om at et øjes blik kan stoppe tiden. Om at turde elske og at turde vandre videre.

Tvivl er to historier, som handler om hinanden. Et liv og et teaterstykke. Tom og Julia elsker hinanden. Både på scenen og privat. Det handler om fristelser. Om betydningen af at elske og blive elsket. Om at vælge hver dag. Om at blive et med et andet menneske, men samtidig drømme om andre.

I Tvivl skal spillerne tage ansvar for fortællingen. Afgøre Tom og Julias fremtid. Spille stykket til ende. To spillere spiller Tom, og to spillere spiller Julia. Og biroller. Og statister. Og elskere.

Et fint lille kærlighedsscenario.



PÅ DIN ANDEN SIDE
- scener fra et forhold -

Roller:

Peter 30, Succesrig børsmægler
Nicole 29, Succesrig tøjdesigner
Mia 23, Nicoles assistent
Lars 40, Nicoles gamle lærer på designskolen

Mia og Lars dukker også op som drømmeroller i Peter og Nicoles fantasier. Drømme-Mia og Drømme-Lars kan se og tale med hinanden. Nicole kan kun se Drømme-Lars, og Peter kan kun se Drømme-Mia. (Egentlig er scene 2-10 flashbacks før scene 1 afsluttes i scene 11.)

Hvis det kan lade sig gøre, begynder hver af scenerne VED DØREN, med at Peter eller Nicole taler til publikum, inden lyset toner op omkring dem, og den rigtige scene begynder.

1. VED DØREN

Nicole står i døren på sin side af væggen. Derinde sidder Peter med ansigtet vendt bort. Hun taler til publikum: Hvor er vi, og hvordan endte det således?

2. NICOLES SHOW

Peter går til Nicoles show og ender ved siden af Mia foran scenen. Første gang de er sammen uden Nicole. Det er her gnisten tændes i Peter.

3. TILBAGE TIL GERNINGSSTEDET

Lars har bedt Nicole holde forelæsning på designskolen. Bagefter sidder de på hans værksted. Samme sted, som de første gang kysede hinanden. Han skammer sig, og hun viser storsind.

4. MARTYR

Peter overrasker Nicole på jobbet, men gør det egentlig for at møde Mia. Nicole bliver glad, men bliver hurtigt nødt til at gå. Peter rager nogle martyrpunkt til sig.

5. EN GOD DAG

Peter og Nicole kommer hjem i taxi, stadig 'godt oppe at køre' efter en fest på et kändis-sted. De kan ikke huske noget af det, der sker her bagefter.

6. DRØMMEN OM IDEALET

Nicole drømmer, at hun er Lars' kone. I det hus, hun aldrig fik at se.

7. FORSKELLIGE SYNSVINKLER

Hjemme hos Peter og Nicole. De kommer af en eller anden grund til at snakke om kønsroller i deres forhold. Drømme-Mia og Drømme-Lars er med og blander sig en gang imellem.

8. KAPITULATION

Peter og Nicole er faldet om forskellige steder i lejligheden efter en vild fest. En af dem vågner og går hen og lægger sig hos den anden. Ingen replikker.

9. TÆNDE LYS

Peter og Nicole spiser aftensmad sammen for første gang i denne uge. Drømme-Mia og Drømme-Lars sidder med ved bordet. Peter og Drømme-Mia begynder at kæle og har til sidst sex på bordet. Nicole og Drømme-Lars fortsætter med at snakke. "Det smager dejligt."

10. TOTAL KRIG

På deres side af væggen taler Drømme-Lars og Drømme-Mia om, hvor dårlige Peter og Nicole er for hinanden. De lægger en plan for at få dem til at forlade hinanden. De går ind til Peter og Nicole, som lige har haft sex, og sætter planen i gang.

11. VED DØREN

Nicole åbner døren og går ind.

Peters monologer

Ægte kærlighed findes ikke. Man kan ikke sværge nogen troskab for evigt. Hver eneste dag kan jeg møde den, der er bedre for mig.

Et forhold bliver aldrig bedre, end når begges øjne mødes for første gang, og man virkelig *ser* hinanden. I det øjeblik er potentialet størst, og det møde kan jeg bære med mig resten af livet og flygte ind i, når jeg har brug for at drømme mig væk.

Jeg drømmer om Mia, men hvem drømmer Nicole om? Efter hvilken målestok dømmes hun mig?

Hvad er et forhold? Er det smukt eller patetisk, at to mennesker støtter sig til hinanden og venter på noget bedre?

Hvad sker der, hvis hun spørger, om vi skal gifte os? Hvordan kan man undgå at svare ja, uden at forholdet går i stykker? Et frieri er et ultimatum.

Nicoles monologer

Hvordan blev det sådan her, at vi bor sammen, men alligevel aldrig er alene sammen? Det er, som om man altid kan fornemme en tredje person, der sidder midt i mellem os og forhindrer os i at tale med hinanden.

Hvordan hænger kærlighed sammen? Hvordan kan jeg tænke på Lars, når jeg bor sammen med Peter? Hvad er det, jeg vil, og hvordan tager man fat på det? Jeg kan ikke føle i kroppen, om det er rigtigt eller forkert. Hvornår bør man slå op? Er det ikke utroskab, selvom det kun sker i tankerne?

Er det måske i virkeligheden sådan, at næsten alle mennesker passer sammen? At det svære er at kæmpe sig over den tærskel, hvor kærlighed opstår? Et forhold er en slags romantisk overenskomst. At gifte sig er et desperat forsøg på at eje et andet menneske. En falsk trykthed.

Hvad er et forhold? Er det en platform for os begge, som vi kan gøre individuelle udfald fra, eller har vores tosomhed sin egen værdi? Hvad så vi i hinanden i begyndelsen? Findes det stadig et sted?

Det koster at elske. Man må beslutte sig for at blive ved med at gøre det, selv når følelsen i brystet begynder at forsvinde. Og siden glemme, at det er sådan, det er.

Tvivl — biroller i hverdagen

Ritva, 59 – Toms mor

Hjemmegående. Skubbede på for at få flytningen til Paris til at gå i orden. Elsker sit nuværende liv.

Klara, 35 – Instruktøren

Har lige været på barselsorlov. Dette er hendes tredje store stykke.

Cecilia, 30 – Kvinden i parmiddagsparret

Arbejder i en butik med boligudstyr.

Kerstin, 38 – Agenten

Gav Tom hans første hovedrolle. Holder meget af ham.

Miriam, 26 – Bartendern

Har de seneste fire år serveret på Toms stamværtshus.

Jennie, 30 – Kvindelig ven

Journalist. Toms første rigtige kæreste fra gymnasietiden.

Marianne, 43 – Julias nye mamma

Verdensvant, sjov kvinde med løssluppen, kosmopolitisk opførsel.

Roland, 59 – Toms far

Pensioneret kroejer med kvindetække. Er endelig faldet til ro.

Linus, 24 – Altmuligmand

Læser på universitetet og går til hånd på teateret.

Gustav, 33 – Manden i parmiddagsparret

Skrotskulptør med interesse for sejlsport. Toms studiekammerat.

Kenneth, 45 – Sanglæreren

En tryghedsskabende og uendeligt tålmodig midaldrende mand.

Jesper, 42 – Manden Julia møder på løbeturen

Julia og Jesper løber på hinanden flere gange på turen og hilser. Somme tider drikker de kaffe sammen, samtidig med at de løber.

Johan, 31 – Mægleren

Driver en lille virksomhed. Leder ufortrødent efter Julias drømmelejlighed.

Sverker, 58 – Julias far

Populær skuespiller. Astmatiker.

Ritva, 59 – Toms mor

Hjemmegående. Skubbede på for at få flytningen til Paris til at gå i orden. Elsker sit nuværende liv.

Klara, 35 – Instruktøren

Har lige været på barselsorlov. Dette er hendes tredje store stykke.

Cecilia, 30 – Kvinden i parmiddagsparret

Arbejder i en butik med boligudstyr.

Kerstin, 38 – Agenten

Gav Tom hans første hovedrolle. Holder meget af ham.

Miriam, 26 – Bartendern

Har de seneste fire år serveret på Toms stamværtshus.

Jennie, 30 – Kvindelig ven

Journalist. Toms første rigtige kæreste fra gymnasietiden.

Marianne, 43 – Julias nye mamma

Verdensvant, sjov kvinde med løssluppen, kosmopolitisk opførsel.

Steder

Hjemme hos Toms forældre i Paris

Hjemme hos parmiddagsparret

På teateret

På løberuten eller cafe

Fantastisk lejlighed

Restauranten

Hjemme hos Tom og Julia

Hos sanglæreren

På din anden side**Akt 1***Etablering*

Ved døren

At komme hjem efter en god forestilling / Hverdagsscener (ikke i stykket)

Videokameran

Akt 2*Fristelser*

Festen

Nicoles show

Tilbage til gerningsstedet

Martyr

En god dag

Drømmen om idealet

Forskellige perspektiver

Overgivelse

Akt 3*Handling*

Tændte lys

Total krig

Akt 4

Ved døren

Regler

Højest en af Tom og Julia må falde for en fristelse

Tvivil er et heteroseksuelt scenarie

What happens in Paris, stays in Paris

Mindst to scener til opbygning

Turen går kun til Paris én gang

Kun roller og steder fra listerne

Liniær tid

Roland, 59 – Toms far

Pensioneret kroejer med kvindetække. Er endelig faldet til ro.

Linus, 24 – Altmuligmand

Læser på universitetet og går til hånd på teateret.

Gustav, 33 – Manden i parmiddagsparret

Skrotskulptør med interesse for sejlsport. Toms studiekammerat.

Kenneth, 45 – Sanglæreren

En tryghedsskabende og uendeligt tålmodig midaldrende mand.

Jesper, 42 – Manden Julia møder på løbeturen

Julia og Jesper løber på hinanden flere gange på turen og hilser. Somme tider drikker de kaffe sammen, samtidig med at de løber.

Johan, 31 – Mægleren

Driver en lille virksomhed. Leder uførtrodt efter Julias drømmelejlighed.

Sverker, 58 – Julias far

Populær skuespiller. Astmatiker.

Foromtale

Vasen nr. 30, Jammerbugt Kommune, tæt ved Limfjorden.

Zenia er død, men det er der ingen, der ved – knap nok hende selv. Kun 13 år gammel. Det usigelige er sket herude. Dag efter dag går, hvor ingen griber ind.

Hun vil have hjælp. Skriger, men ingen hører hende.

Ikke før en pensioneret socialrådgiver for første gang i sit liv får kontakt til det hinsides

...

Vi er i det inddæmmede land ud til Limfjorden. På Vasen, som den gamle dæmning kaldes. Herude ligger kommunens billigste huse, hvor haverne rummer bilvrag, hullede joller og åluser viklet ind i orange fiskebøjer.

En socialrealistisk spøgelseshistorie for fire spillere og en spilleleder, der udspiller sig i små separate kapitler, hvor mellemregningerne er op til spillerne. Her spiller de en række forskellige roller i og omkring en familie, hvor det forfærdelige er sket – men uden at selve gerningen bliver beskrevet i detaljer.

Vasen er inspireret af virkelighedens rædsler i Tønder, Mou, Amstetten og andre udkantsteder, hvor gerninger er begået bag nedrullede gardiner og langt fra myndighedernes søgelys.

Vasen (2010)

For en spilleleder og 4 spillere

Vasen (Mikkel Bækgaard, 2010)

Da Mikkel Bækgaard skrev *Vasen* til Fastaval 2010, var han allerede en af Danmarks mest anerkendte scenarieforfattere og havde mange succesfulde scenarier bag sig. Alligevel står *Vasen* som et klart hovedværk for både ham og for dansk rollespil. Et hovedværk, der satte en ny standard for, hvordan man kan bruge rollespil som medie til at behandle seriøse emner.

Vasen handler om incest. Måske. For scenariet afslører aldrig nogensinde, hvad det er for tragiske begivenheder, der er foregået ude i det inddæmmede land op til Limfjorden, som har givet scenariet dets navn. En 13-årig pige ved navn Zenia har mistet livet, og da en pensioneret socialrådgiver får kontakt med hendes ånd, trækkes spillerne ind i en grusom fortælling om en familie, hvor den usagte katastrofe altid hænger i luften.

Netop det usagte er både *Vasens* helt store styrke og centrale virkemiddel. Hvor andre scenarier, der behandler chokerende og følsomme emner, ofte kommer til at udpensle dem i en sådan grad, at de bliver trivielle, lader *Vasen* det allervigtigste i scenariet forblive usagt. Hermed bliver både spillere og spilledere gjort til medskabere af en snigende uhygge, der rammer langt dybere ved at spille på antydninger og usikkerhed. Scenariet består af fem små noveller, der hænger løst sammen, men som med så meget andet i *Vasen* er denne sammenhæng i høj grad op til spillernes fortolkning. Ved at give spillerne nye roller i hver novelle er *Vasen* med til at vise sagen fra alle vinkler og gøre alle spillerne til medskyldige i de ugerninger, der er foregået. Der er ingen helte eller rigtige svar i *Vasen*. Kun en konstant følelse af, at noget helt forkert har fundet sted blandt de mange vaskemaskiner i Hvidevaremandens værksted.

Vasen er et ubegribeligt modigt scenarie i både form og indhold. Formen tør overlade svarene til spillernes fantasi og aldrig lade dem få et forløsende svar under scenariet. Usikkerheden er både en udfordring og en kilde til uhygge. Indholdet behandler et normalt tabubelagt emne både lødigt og med kompromisløs realisme. Scenariet er absolut ikke for alle, men hvis man har mod på en intens og knugende rollespilsoplevelse, så er *Vasen* et scenarie, der vil få nakkehårene til at rejse sig lang tid efter, at man har forladt Limfjordens tåger.

Vasen

Et scenarie af Mikkel Bækgaard

Foromtale

Vasen nr. 30, Jammerbugt Kommune, tæt ved Limfjorden.

Zenia er død, men det er der ingen, der ved – knap nok hende selv. Kun 13 år gammel. Det usigelige er sket herude. Dag efter dag går, hvor ingen griber ind.

Hun vil have hjælp. Skriger, men ingen hører hende.

Ikke før en pensioneret socialrådgiver for første gang i sit liv får kontakt til det hinsides ...

Vi er i det inddæmmede land ud til Limfjorden. På Vasen, som den gamle dæmning kaldes. Herude ligger kommunens billigste huse, hvor haverne rummer bilvrag, hullede joller og åleruser viklet ind i orange fiskebojer.

En socialrealistisk spøgelseshistorie for fire spillere og en spilleder, der udspiller sig i små separate kapitler, hvor mellemregningerne er op til spillerne. Her spiller de en række forskellige roller i og omkring en familie, hvor det forfærdelige er sket – men uden at selve gerningen bliver beskrevet i detaljer.

Vasen er inspireret af virkelighedens rædsler i Tønder, Mou, Amstetten og andre udkantsteder, hvor gerninger er begået bag nedrullede gardiner og langt fra myndighedernes søgelys.

Genre: Socialrealistisk drama med gyserelementer

Antal spillere: Fire

System: Systemløst

Indhold

Foromtale	2
Indledning	3
Personerne på Vasen	5
At spille scenariet	6
Første kapitel	9
Andet kapitel	12
Tredje kapitel	15
Fjerde kapitel	18
Femte kapitel	22

Bilag

5 oversigter over kapitler

Rolleoplæg

'Inden spillet går i gang'

Indledning

Vasen er en socialrealistisk spøgelseshistorie for fire spillere og en spilleder. Scenariet udspiller sig i fem kapitler, hvor mellemregningerne er op til spillerne.

Settingen er det flade inddæmmede land ud til Limfjorden i Nordjylland, og her spiller man en række forskellige roller i og omkring en familie, hvor det mest forfærdelige er sket. Men uden at selve gerningen bliver beskrevet i detaljer.

...

Zenia, en trettenårig pige, er død og vågner op i et limbo mellem liv og død. Der er sket hende noget forfærdeligt, men hun ved ikke hvad. Hun føler kun smerte og angst. Ellers er alt tomt og sort. Hun er et genfærd og vil vide, hvad der er sket. Hun vil i kontakt med de levendes verden. Hun vil have hjælp. Hun vil have fred.

Men ingen ved, hvem Zenia er, og myndighederne kender intet til hende. Hun eksisterer ikke officielt, og ingen taler om hende. Men noget er sket, og hun ved, at hun hører til ude på Vasen, som området ud mod fjorden kaldes. Hun ved også, at hun på en eller anden måde er forbundet til en hvidevaremekaniker og hans familie.

...

Afdøde Zenia er den røde tråd igennem scenariet. Spørgsmålet om, hvem hun er, og hvad der er sket, er drivkraften i spillet – også selvom de to spørgsmål aldrig entydigt bliver besvaret.

Scenariet starter, da den pensionerede socialrådgiver og amatørøkkulst Brittta for første gang i sit liv får kontakt til det hinsides. Kontakten sætter Zenias ånd løs, og gennem hendes øjne og scenariets fem kapitler får spillerne en antydning af de hemmeligheder, der er i hvidevaremandens familie.

I denne familie er noget helt galt. Også selvom overfladen kun indeholder små krusninger: Den niårige Sonny har haft samtaler med skolepsykologen, og storesøster Tenna på seksten er sendt på efterskole på kommunens regning. Men de sociale myndigheder har kun set de overfladiske tegn. De har ikke indset, hvad der i virkeligheden foregår. De aner intet om Zenia og heller intet om de gæster, der ofte kommer i huset for at nyde godt af Hvidevaremandens gæstfrihed.

Spillertyper: Er du mere til underspil og hentydninger end blod og gru, er dette scenarie noget for dig. Forvent selv at skulle skabe sammenhænge, uden de nødvendigvis kommer frem i lyset.

Spilledertyper: Du skal holde styr på fortællingen og de på én gang åbne og lukkede rammer. Bipersoner og drama tager spillerne sig af. Du leverer stemningen, klipperytmen og følelsen af den tunge tragedie.

Om forfatteren: Mikkel Bækgaard tager i dette scenarie tilbage til sin fødeegn i Nordjylland. Han tog som barn på fisketure ude på Vasen, hvor han hørte historier om Den Gamle Gedde og frygtede det dybe vand i de kolde kanaler. Sidst Mikkel skrev om Nordjylland, var det i *Løgstør*, hvor et mord på den anden side Limfjorden skulle opklares. I år bliver det mørkere og endnu mere alvorligt.

Tekst, idé, personer og layout
Mikkel Bækgaard

Korrektur
Line Hvid

Spiltestet af
Luisa Carbonelli
Morten Hougaard
Nina Runa Essendrop
Tobias Demediuk Bindslet

Anders Frost Bertelsen
Andreas Lieberoth Wadum
Marie Wolfsberg Oscilowski
Simon Steen Hansen

Tak til Klaus Meier Olsen for gennemgribende og kritiske kommentarer til scenarieteksten og for at rydde op i alle tillægsordene.

En særlig tak til Line for at lytte og komme med brugbare kommentarer, selvom hun ikke ved ret meget om rollespil – og for at være der for mig.

2

De fem kapitler

Scenariet udspiller sig i fem kapitler, hvor forskellige roller er i centrum for historien. Tidsmæssigt foregår scenariet i februar måned i ugen op til og i vinterferien.

Hvert kapitel består af en række relativt veldefinerede scener, og scenariet har derfor en temmelig fast struktur. *Vasen* handler således ikke om at improvisere en fortælling frem, men derimod om at påvirke detaljerne og udfylde de mange tomme pladser, der er i historien. Spillernes frihed ligger derfor i at farve de situationer, der opstår undervejs, og i at skabe sammenhæng mellem de mange uforklarede elementer.

...

Første kapitel fungerer som en introduktion til både tema, Zenia og familien ude på Vasen. Her får den førtidspensionerede socialrådgiver Brittta kontakt til Zenias ånd. Samtidig afleverer Brittts datter Lone sin vaskemaskine til reparation hos hvidevaremanden.

...

Andet kapitel introducerer hvidevaremandens familie, og de første hints til de uhyggelige begivenheder bliver givet. Her spiser hvidevaremanden, hans kone Kate og sønnen Sonny aftensmad sammen i trykket tavshed.

Senere får familien besøg af en par, der har taget pizza med, hvilket de altid gør, når de kommer på besøg. Manden går med Jørgen over i værkstedet, men må gå igen med uforrettet sag. Det, han plejer at komme efter, kan han ikke længere få.

...

Tredje kapitel har fokus på drengen Sonny og hans syn på verden. Sonny er den eneste, der direkte taler om Zenia. Han lever sig ind i eventyrhistorier om en prinsesse ved navn Zenia, der er fanget i et tårn og jaget af Den Gamle Gedde, som lever i de våde afvandingskanaler ude på Vasen.

Sonny er på fisketur ude ved kanalerne, da han møder to drenge, der gerne vil tale med ham. De læser i pornoblade og har hørt rygter om, at Sonny har en søster, der er mere end villig. Senere møder Sonny den lille fireårige pige Elena, der er blevet væk fra en fastelavnsfest, iklædt et prinsessekostume.

...

I **fjerde kapitel** henter Jørgen sin datter Tenna på efterskolen for at hun kan holde vinterferie derhjemme – mod hendes vilje. Hun kommer hjem til Vasen og oplever her stilheden i huset og de rutiner, hun ellers har været væk fra.

...

3

Femte kapitel er relativt åbent og bygger videre på de ting, der er sket i de tidligere kapitler.

Britta får igen kontakt til Zenias ånd, men den forsvinder pludseligt igen - og får kun ganske få oplysninger ud af den. Britta bliver nu nødt til at gøre noget, hvis hun vil forhindre yderligere tragedier – hvad der desværre ikke lykkes hende.

Parret fra andet kapitel vender tilbage til hvidevaremandens hjem. De har hørt at Tenna er kommet hjem, og de har atter taget pizza med. Og denne gang vil de ikke gå igen med ufortættet sag.

Scenariet slutter med, at det dukker et lig op i kanalen.

Brugen af roller

Igennem de fem kapitler er forskellige personer i fokus, og de enkelte roller bliver udbygget med nye vinkler, efterhånden som spillet skrider frem. Der er ingen entydig sandhed i scenariet, men de forskellige scener og den enkeltes fortolkning af rollerne bygger langsomt en bagvedliggende fortælling op.

Spillerne skiftes til at spille Zenias ånd, mens de øvrige spillere har en række andre roller. I starten af scenariet kan Zenia ikke kommunikere med omverdenen, men efterhånden som spillet skrider frem, kan hun tale til Sonny og påvirke ham gennem den eventyrverden, han lever sig ind i.

Ingen af spillerne har en fast rolle gennem hele scenariet, og hovedpersonerne skifter spillere gennem scenariet. I starten af hvert kapitel udleveres nye personbeskrivelser, og således får alle spillerne lejlighed til f.eks. at spille hvidevaremanden og hans niårige søn Sonny.

Tema og stemning

Vasen handler om seksuelt misbrug: Om de hemmeligheder og den berøringsangst, der omgiver det. Men også om konsekvenserne for dem, der lever midt i det. Og om hvor svært det er for myndighederne at opdage og gøre noget ved det.

I scenariet går socialrealisme hånd i hånd med en overnaturlig spøgelseshistorie. Den uhyggelige historie om Zenias skæbne spiller sammen med hverdagsscenerne i hvidevaremandens familie. Og efterhånden, som scenariet udspiller sig, bliver det mere og mere klart, at det uhyggelige ikke ligger i spøgelseshistorien, men derimod i de ting, der er foregået i virkeligheden.

...

Det usagte er et centralt element i *Vasen*. Scenariet kredser om gerninger og begivenheder, der aldrig bliver udspillet eller beskrevet, men gennem antydninger sættes spillernes fantasi i gang. Ideen med scenariet er nemlig, at tanken om en gerning ofte er mere uhyggelig end de præcise detaljer. Scenariet bruger således antydningens kunst, tvetydige detaljer og spillernes indre billeder som et aktivt værktøj.

...

Stemningen i *Vasen* er knugende, trist og uforløst. De enkelte scener er langsomme, og med en konstant undertekst af usagte detaljer.

Setting

Scenariet udspiller sig omkring et område kaldet Vasen, der ligger på det flade inddæmmede land ud til Limfjorden – syd for den lille by Brovst i Jammerbugt Kommune i Nordjylland.

Vasen er navnet på en vej, der går fra en rundkørsel lige uden for Brovst, over fladt land til landsbyen Torslev på en bakke tre kilometer væk. Vejen går helt ligeud med spredte huse, en bro over en kanal og et udsyn til de marker, der herfra strækker sig et par kilometer ud til Limfjorden.

Omtrent midt mellem Brovst og Torlev, i Vasen nr.30, lidt inde af en grusvej bag nogle træer ligger et nedlagt landbrug med en gruset gårdsplads og et par gamle faldefærdige længer. Herude har 'Vasen Hvide Vare Service' til huse, og her bor hvidevaremanden Jørgen og hans familie.

...

Området er gammel fjordbund, som er blevet inddæmmet og drænet, og består nu af marker, landbrug og enkelte beboelseshuse, der kan erhverves for billige penge. Kanaler gennemstrømmer området for at sikre, at vandet fra den gamle fjordbund ikke ender på markerne.

Vasen er en gammel dæmning, der engang førte over det lave vand. Længere ude – ved fjorden – findes en nyere dæmning med en pumpestation og et gammelt udsigtstårn, hvor man kan holde øje med de mange vadefugle i området. Tårnet er omkring seks meter højt og består af et rum øverst oppe, hvor væggene er beklædt med fugletavler og små lokumpoetiske betragtninger er skrevet med tusch.

Der er bygget en vej på dæmningen, så man let kan køre langs fjorden og få adgang til de små joller og fiskebåde, der ligger fortøjret her.

De mange kanaler, der alle fører ud til pumpestationen, er dybe og med masser af mørkt vand, som ikke afslører, hvad der gemmer sig i dybet. De er 3-4 meter brede, med siv i kanten og et rigt liv af fisk – fra skaller, over ørreder til gedder.

Alle kanalerne mødes tæt på fjorden, og det er herude, at Den Gamle Gedde bor, siges det.

To særlige steder: Værkstedet og fugletårnet

Jørgens værksted og fugletårnet ude ved Limfjorden har en særlig plads i dette scenarie. Disse to steder kan Zenias ånd ikke komme ind. Der er ganske enkelt noget, der holder hende ude.

Det betyder, at man ikke må spille scener, der foregår i Jørgens værksted. Hvis nogle karakterer går derind, klippes scenen og genoptages, når de går ud igen.

Også i fugletårnet må Zenias ånd blive uden for, hvis nogen går derind. Her må man dog godt spille scener.

Personerne på Vasen

Zenia

Der er uklart, hvem Zenia egentlig er. Måske er hun Hvidevaremandens hemmelige datter, der aldrig er blevet registreret af myndighederne og hele sit liv har levet skjult. Måske er hun blevet bortført og holdt fanget. Måske er hun et produkt af Sonny's fantasi og en projektion af ting, som han selv eller hans storesøster er blevet udsat for.

Hvidevaremanden - Jørgen

Jørgen er hvidevaremekaniker og -sælger og driver sin forretning fra sin bopæl. Han er flyttet til Vasen for fire år siden sammen med sin kone Kate. Han har Tenna fra et tidligere forhold og har siden fået Sonny med Kate.

Jørgen har sit værksted i en længe i det nedlagte landbrug, som han bor i. Han lader dog hverken kunder eller familiedømmer komme ind i sit værksted – her skal han kunne være i fred, siger han. Men af og til inviterer han dog nogle af sine gæster derind – især hvis de har taget pizza med.

Kate - hvidevaremandens kone

Jørgen og Kate har været gift i ti år, og sammen har de sønnen Sonny. Kate arbejdede tidligere som organist, men siden hun og Jørgen flyttede til Vasen har hun ikke haft job. Hun savner inderligt at arbejde, men kan ikke finde noget i nærheden – og Jørgen vil ikke have, at hun pendler.

Hvor meget Kate kender til de ting, der er foregået bag de nedrullede gardiner, er et åbent spørgsmål. Måske er hun direkte involveret i dem, måske accepterer hun dem stiltiende, eller også kender hun intet til det.

Sonny

Jørgen og Kates søn Sonny er ni år. Han er en meget ensom dreng, der ingen venner har, og som har massive problemer i skolen. Han bruger det meste af sin fritid på at fiske i kanalerne, hvor han samtidig fortæller sig selv historier om en mystisk Prinsesse Zenia og Den Gamle Gedde, der jager hende.

Sonny har haft en række samtaler med skolepsykologen på Brovst Skole: Om at hans historier ikke er virkelige, og at han skal holde op med at tale om Zenia.

Tenna

Tenna er Jørgens sekstenårige datter fra et tidligere forhold. Ligesom Sonny har hun problemer i skolen, og med støtte fra kommunen er hun blevet sendt på efterskole for at hun kan få luftforandring.

Tenna ønsker inderligt at blive på efterskolen i vinterferien, men sætter sig ikke imod, da hendes far kommer og henter hende.

Britta

Britta er en førtidspensioneret socialrådgiver, der lider af sklerose. Langsomt bliver hendes fysik dårlige og dårligere, og det har kostet hende evnen til at passe sit arbejde.

Til gengæld har Britta en anden evne: Hun har altid kunne fornemme det overnaturlige, men da hun får kontakt til Zenias ånd, er det første gang, hun direkte får en afdød i tale.

Lone

Brittas datter Lone er skolesygeplejerske og hjælper ofte sin mor, som hun besøger dagligt sammen med sin dreng, Karl. Lone er skeptisk overfor sin mors åndelige evner, men får sin skepsis udfordret, da moren kan fortælle om sin kontakt til Zenia.

Bjarne og Bodil

Bjarne og Bodil er to såkaldte husvenner, der af og til kommer forbi hos hvidevaremanden. Af og til tager de også pizza med som en lille taknemmelighed for Jørgens gæstfrihed.

Simon og Malthe

To 12-13-årige drenge, der har hørt rygter om, at Tenna er vild i varmen. De har fundet en stak pornoblade hos Simons morfar Verner, som de ligger og læser i ude i Fugletårnet.

Verner

Simons morfar, der driver en minkfarm ude på Vasen, og som ofte sidder i sin gamle togvogn og drikker øl. Han kommer også af og til forbi hos Jørgen og nyder godt at hans selskab og gæstfrihed.

Elena

En fireårig pige, som Sonny møder iført prinsessekostume ude ved pumpestationen. Hun er blevet væk fra en fastelavnstest.

At spille scenariet

Vasen er et oplevelsesscenarie, hvor spillerne udspiller fortællingen gennem deres skiftende roller og de relativt fastlagte scener. Det centrale i *Vasen* er spillernes egne forestillinger og fortolkninger, og ikke at de skal finde på historien undervejs.

Spillerne vil bruge en del kræfter på at få de enkelte elementer til at give mening i deres eget hoved. Derfor er deres rolle at spille de enkelte scener så godt og interessant som muligt, men uden, at de skal tænke for meget fremad.

Som spilleleder er det dig, der skaber rammerne, sætter scenerne og sikrer et flow i spillet. Og samtidig er dig, der er ansvarlig for at improvisere nye scener frem, hvis det er nødvendigt. Lad spillerne slappe af, og giv dem tid til at spille scenerne uden de behøver koncentrere sig om at finde på, hvad der skal ske om lidt. Det er derfor din rolle som spilleleder at få de enkelte scener bundet sammen og skabe sammenhænge.

Uddeling af roller i hvert kapitel

De fleste roller i scenariet spilles af spillerne, men i enkelte tilfælde er det dig som spilleleder, der spiller dem. Det fremgår i de enkelte kapitler, hvilke roller, der skal spilles af hvem.

I starten af hvert kapitel får spillerne udleveret skriftlige rolleoplæg, der passer til kapitlet. Også selvom en rolle går igen i flere kapitler, er der et nyt skriftligt rolleoplæg til hvert kapitel. Det betyder, at rollerne bliver udbygget i løbet af scenariet, og at hver spiller får sit eget perspektiv på en rolle i det enkelte afsnit.

Enkelte bipersonsbeskrivelser uddeles først midt i et kapitel, og enkelte bipersoner har ikke noget skriftligt oplæg. Her skal du blot fortælle spilleren om rollen mundtligt – her gør det ikke noget, at de andre spillere hører din beskrivelse.

Femte kapitel er undtagelse fra de andre kapitler, idet spillerne ikke får udleveret nye rollebeskrivelser. I kan i stedet spille de roller, der har været introduceret. Og her vælger I selv, hvem der skal spille dem.

Zenias rolle

Zenia har en særlig rolle igennem scenariet. Hendes angst er drivkraften fra scenariet, og i løbet af spillet kan hun kommunikere mere og mere med de levendes verden.

Det er vigtigt, at Zenia får plads i de enkelte kapitler – men det er også vigtigt, at hun ikke kommer til at fylde for meget.

...

I **første kapitel** interagerer Zenia med omverdenen gennem sin kontakt til Britta.

I **andet kapitel** er Zenia til stede i huset på Vasen, men kan ikke kommunikere med nogen. Hendes spiller kan kun tale ud i rummet, uden nogen hører hende. Til sidst kan hun dog ganske svagt komme i kontakt med Sonny.

I **tredje kapitel** kan Zenia kommunikere med Sonnys underbevidsthed. Han tror, det er prinsessen fra historierne, der taler til ham.

I **fjerde kapitel** spilles Zenia og Sonny af den samme spiller, der dermed kan bruge Sonny som en repræsentant for Zenias ønsker. Samtidig begynder Zenia at kunne påvirke ting fysisk.

Der er ingen, der spiller Zenia i **femte kapitel**.

Gode råd og huskeregler

For at få scenariet til at fungere bedst muligt, findes der en række råd og huskeregler, I bør være opmærksomme på. Ved at have dem i mente, er I sikre på at spille i samme retning og i samme takt.

Gennemgå gerne rådene, inden spillet går i gang, og skriv dem eventuelt op på tavlen. Du finder også en kort oversigt over huskereglerne i bilaget '*Inden spillet går i gang*'.

Der er ingen entydig sandhed

Der er ingen, der ved præcis, hvad der er sket med Zenia. Og der er heller ingen, der ved præcis, hvad der er foregået i hvidevaremandens hus.

Disse spørgsmål bliver ikke besvaret entydigt i scenariet, og spillernes fortolkninger af scenariet er lige så sande som dine. Formålet med scenariet er ikke at nå frem til en bestemt opfattelse af begivenhederne.

Undlad at tale om, hvad der foregår

I bør så vidt muligt under selve spillet ikke tale for meget om, hvad der foregår bag kulisserne. Lad i stedet spillerne have deres egne forestillinger og indre billeder.

Det gælder også i selve fiktionen. De fleste scener bør helst spilles, uden at rollerne taler om gerningerne.

For Zenias vedkommende gælder det, at hun kan sige ting højt, som andre roller ikke kan. Men da hun er en trettenårig pige, vil hun sandsynligvis have sin egen måde at udtrykke sig på. Og samtidig er hun så rædselsslagen, at hun måske ikke tør sætte præcise ord på de ting, hun finder ud af.

Ingen hemmeligheder i personbeskrivelserne - men overraskelser undervejs i spillet

De enkelte personbeskrivelser indeholder ikke hemmeligheder, som spillerne skal sidde og gemme på. De fleste hemmeligheder ligger i det usagte og i de mange tomme pladser, som aldrig bliver forklaret – hverken i personbeskrivelserne eller i denne scenarietekst.

Spillerne skal i stedet være opmærksomme på, at hver karakter rummer hemmeligheder og overraskelser, som kommer frem i løbet af spillet – uden at de nødvendigvis står beskrevet i rollebeskrivelserne.

Ingen ejer rollerne

Da rollerne skifter spillere undervejs i scenariet, er der ingen, der 'ejer' rollerne. En rolles version af virkeligheden kan ændre sig fra et kapitel til et andet, alt efter hvem der spiller den.

Spillerne skal dog ikke være bange for at træffe beslutninger og føre rollen i en bestemt retning. Den næste spiller skal naturligvis spille videre på, hvad der er foregået tidligere – men med sin egen vinkel på rollen.

Scenariet udspiller sig i konkrete scener

Det er de enkelte scener, der er kernen i *Vasen*. Det betyder, at I ikke skal bruge tid på at diskutere, hvad der er sket mellem to scener.

Ofte vil der være sammenhænge mellem to scener, der aldrig kommer frem i lyset, men i stedet ligger åbent under spillet. Det betyder, at en rolles intentioner kan være uklare og først bliver tydelige for spilleren selv i løbet af scenen.

Det er spillelederen, der sætter scener og improviserer

Det er i alt overvejende grad dig som spilleleder, der sætter de enkelte scener i scenariet. Det er ligeledes dig, der har hovedansvaret for at improvisere. Spillerne har frihed inden for de enkelte scener, men de store linjer er dit ansvar.

Dermed ikke sagt, at spillerne ikke kan komme med forslag til scener, hvis de har gode ideer.

Inden spillet går i gang

Inden I starter med at spille, er det vigtigt, at du klæder spillerne godt på til scenariet. Det gør du primært ved at fortælle lidt om scenariets stemning og tema: At det er trist socialrealistisk drama, hvor det usagte er i højsædet.

Fortæl gerne, at det handler om uhyrlige gerninger, men undlad at sætte alt for mange konkrete ord på. Sig ikke, at scenariet handler om seksuelt misbrug – det ved spillerne sandsynligvis godt i forvejen, og desuden forstærker det spillets præmis, at du ikke nævner det.

Brug også tid på at forklare de ovenstående huskereglere til spillerne.

Du finder også en oversigt, der kort præsenterer de vigtigste ting, du bør gennemgå, på bilaget *'Inden spillet går i gang'*.

Opvarmning

Det kan være en god ide at lave en række opvarmningsøvelser, hvor I får jer spillet varme og samtidig bliver fortrolige med hinanden.

Her kan I bruge klassiske sjove dramaøvelser som at hoppe rundt på gulvet eller lave forskellige fortællelege – men det kan også være en ide at øve jer lidt på spillestilen og de huskereglere, der gælder for dette scenarie.

Her er et par forslag til øvelser:

- » Lad spillerne hoppe, råbe og omfavne hinanden
- » Spil giv-gaven-videre, hvor man giver en fiktiv gave til en anden spiller, der højt skal sige "tak, sådan en yyy har jeg altid ønsket mig". Spillerne definerer gaven ud fra deres kropssprog, når de overrækker den, og den anden spiller sætter ord på.
- » Lad spillerne fortælle om engang, hvor de blev virkelig bange
- » Spillerne skiftes til at beskrive dele af et gerningssted – hvad finder politiet?
- » Lad spillerne spille et vennepar, der mødes efter lang tid. Der er noget fra deres fælles fortid, der nager dem, men spillerne ved ikke hvad, og de må ikke sige det direkte i løbet af scenen. Lad der opstå mening igennem spillet.
- » Lad spillerne fortælle om deres egen oplevelse med en forbudt følelse.

Første kapitel

Ugen op til vinterferien

Overblik

Zenia vågner rædselsslagen op i mørket mellem liv og død. Hun kan høre nogen kalde.

Den førtidspensionerede Britta gør klar til at kontakte åndevedenen, og hun får kontakt for første gang i sit liv. Samtidig afleverer hendes datter Lone sin vaske-maskine til reparation ude hos 'Vasen Hvide Vare Service'. Her vil drengen Sonny gerne lege med Lones dreng, Karl.

Da Lone senere kommer på besøg hos Britta, bliver Britta forstyrret i sin ånde-seance, og Zenias ånd slipper løs – uden at Britta kan få kontakt til hende igen.

...

Første kapitel skal først og fremmest præsentere scenariets stemning og tematik for spillerne. Fokus er især på Britta og hendes datter Lone, der bliver indgangsvinklen til at få Zenia og familien på Vasen introduceret.

Zenias rolle

Zenias spiller har i dette første kapitel en klar opgave: Hun skal præsentere scenariets hovedkonflikt og rette Brittias opmærksomhed mod hvidevaremanden og hans familie.

Kapitlet indledes med en prolog, hvor Zenia får lov til at tale højt om, hvor bange hun er. Men når selve kapitlet går i gang kan Zenia kun kommunikere til Britta gennem det ouija-bræt, som Britta har stillet op på sit stuebord. Det betyder i praksis, at Zenia kun kan formulere sig i små ord og ganske korte sætninger.

Da Zenias ånd slipper løs, er hun ikke længere i stand til at styre glasset på ouija-brættet, men kan i stedet lave små fysiske forandringer i huset. Det kan f.eks. være at tegne i dug på en rude eller vælte ting i køkkenet.

Rollefordeling

Spiller 1: Zenia, Karl (ingen rolleark)

Spiller 2: Lone

Spiller 3: Britta

Spiller 4: Jørgen, Sonny

Scener i første kapitel

Beskrivelse af Vasen, Sonny fisker, Zenia er bange

Start scenariet med en beskrivelse af Vasen og det inddæmmede land. Fortæl om de flade marker, om Vasen og de våde kanaler. Fortæl om dæmningen, pumpestationen og fugletårnet. Ved fugletårnet møder man Sonny, der fisker i den dybe kanal ved siden af. Lad spilleren beskrive ham ganske kort. Hvordan ser han ud? Hvad laver han?

Klip til Zenia, der er fanget mellem liv og død. Stil spørgsmål til hende: Hvor er du? Hvordan har du det? Hvem er du? Lad hende komme med antydninger af vand, rædsler og mørke.

Start med Britta, der sidder klar ved sit bord. Klip derefter til Lone, der er på vej ind til hvidevaremanden. Og klip så frem og tilbage, som det passer.

Britta får kontakt

Britta får kontakt til Zenias ånd, og den gamle socialrådgiver finder ud af, at Zenia er en 13-årig pige. Hun finder også ud af, at Zenia bange, og at hun har en relation til hvidevaremanden længere ned af vejen. Ikke mere end det.

...

Britta sidder ved bordet i stuen. Hun er alene og har en række kort spredt ud over bordet og et særligt ouija-bræt. Her står også et gammelt glas, hun om lidt skal puste i.

Hele dagen har Britta kunne mærke noget særligt. Noget er i gårde, og hun ved, at i aften vil hun få kontakt – for første gang i sit liv.

Spørg ind til hendes følelser og forventninger, inden hun rigtigt går i gang med sin påkaldelse. Hvad er det, hun regner med, der skal ske? Hvordan vil hun have det med at få kontakt? Er hun bange?

Ritualet starter med, at hun puster i glasset. Herefter venter hun et øjeblik.

...

Byg scenen og stemningen langsomt op. Det er svært for en ånd at have kontakt til den menneskelige verden, og Zenias svar skal helst kun være kryptiske antydninger.

Krydsklipning mellem Britta og Lone

Du kan med held krydsklippe mellem scenen med Brittas kontakt og scenen, hvor Lone afleverer sin vaskemaskine. Dermed bygger du en spænding og sammenhæng op mellem Zenia og hvidevaremandens familie. Samtidig holder du alle spillerne til ilden her i starten af scenariet.

Hvor bor Britta?

Britta bor ude på Vasen – omkring en halv kilometer længere ude af vejen end hvidevaremanden.

Vigtige informationer fra Zenia

Det er vigtigt, at Zenia-spilleren får formidlet tre vigtige informationer: At Zenia er 13 år, at noget forfærdeligt er sket hende, og at hun har noget med hvidevaremanden at gøre.

Hvordan påkalder man en ånd?

Det er ikke vigtigt, hvad Britta helt konkret gør for at påkalde ånder. Men hun har et særligt ouija-bræt stillet frem. Det er et bræt med felter med bogstaver og enkelte ord som 'ja' og 'nej' på.

Man starter med at lukke øjnene og puste i et glas, som man herefter vender på hovedet ned på brættet. Så spørger man: 'Er det nogen ånder til stede?' Hvis det er tilfældet, vil ånden være fanget i glasset og kan derfor bevæge det hen over brættet og svare på spørgsmål. Enten ved at svare 'ja' eller 'nej' eller stave sig igennem simple svar.

Lone afleverer sin vaskemaskine

Lone skal aflevere sin vaskemaskine til reparation hos hvidevaremanden. Mens hun bakser med sin vaskemaskine ude på gårdspladsen gemmer Sonny sig bag noget skrammel. Han burde egentlig hente sin far, men glemmer det – for han vil hellere lege med Lones dreng Karl, hvis han kan få lov.

Denne scene skal primært præsentere stedet og antyde mystikken bag facaden. Scenen lægger desuden op til tredje kapitel, hvor Sonnys lege og eventyrunivers er i centrum.

...

Scenen starter med, at Lone kører ind ad den lille grusvej ude fra afsaltvejen og ind på gårdspladsen. Her bakser hun med at få vaskemaskinen ud af sin bil, men umiddelbart kommer ingen og hjælper hende. Lones seks-årige dreng Karl sidder på bagsædet og er utålmodig.

Sonny gemmer sig bag de mange ødelagte hvidevarer, der ligger spredt ud over gårdspladsen. Han vil gerne i kontakt med Karl og lege med ham.

Efter et stykke tid kommer Jørgen ud fra sit værksted og kan hjælpe Lone.

Når vaskemaskinen er afleveret, kan Lone køre igen – hun skal ud til sin mor, Britta, der bor lige i nærheden. Måske vil Karl have lov til at blive og lege lidt, mens Lone er ude ved sin mor – hvis det sker, kan hun hente ham på vej tilbage.

Lone besøger Britta

Brittas kontakt til Zenias ånd bliver afbrudt, da Lone kommer forbi. Mor og datter kan nu tale om Brittas mystiske oplevelse. Lone erfarer også, at hun lige har været henne ved den hvidevaremand, som ånden har omtalt.

Britta bliver forskrækket, da Lone træder ind. Hvis hun atter vender sin opmærksomhed mod sit bord, opdager hun at glasset er væltet. Ånden er sluppet fri.

Lad de to kvinder tale sammen om det, der lige er sket. Agter Britta at finde ud af, hvem Zenia er? Hvad mener Lone om det hele?

De får dog ikke muligheden for at undersøge sagen nærmere allerede i dette kapitel. Det må de vente med til femte kapitel.

Lone henter Sonny

Hvis Karl er blevet hos Sonny for at lege, skal Lone hente ham igen.

Spil da en kort scene, hvor hun kører tilbage til hvidevaremanden. Spil på hendes angst for det, som hendes mor netop har fortalt.

Lad Sonny-spilleren spille Karl i denne scene. Så kan spilleren bruge sin viden fra Sonny til at fortælle et par enkelte ting om deres leg. Måske en kort bemærkning om prinsesse Zenia. Men undlad at gå for meget i detaljer.

Karl - birolle

Lad Zenia-spilleren spille Karl i denne scene. Karl er en lille dreng på seks år, der sidder i bilen og er utålmodig. Han vil gerne ud – især da han får øje på Sonny, der gemmer sig bag de gamle vaskemaskiner.

Vasen nr. 30

Hvidevaremandens hjem og værksted ligger for enden af en lille grusvej, der fører ind fra Vasen til et nedlagt landbrug. På gårdspladsen er der grus og bunker af gamle hvidevarer og reservedele. I den ene ende har Jørgen sit værksted, som andre end ham selv kun sjældent får adgang til.

Zenia er væk

Zenias ånd er sluppet ud, og Britta kan ikke få kontakt til hende igen. Hun kan stadig fornemme åndens tilstedeværelse og smerte, men den kan ikke indfanges i glasset. Hvis spilleren ikke har nået at give alle informationer, kan hun give dem på andre måder. Måske står der skrevet noget i dug på vinduet, eller ting begynder at falde ud fra reolerne.

Andet kapitel

Ugen op til vinterferien

Overblik

Andet kapitel præsenterer dagligdagen hos hvidevaremanden og kommer med de første klare hints til de ting, der foregår bag kulissen.

...

Zenia befinder sig i stuen hos hvidevaremanden. Hun kan se alt, hvad der foregår, og hun kan tale ud i rummet – men ingen kan høre hende.

Familien spiser middag i næsten stilhed. En socialrådgiver fra kommunen ringer for at spørge, om Jørgens datter Tenna må blive på sin efterskole i vinterferien.

Senere kommer et par såkaldte husvenner på besøg. De har taget pizza med, som de altid gør, når de kigger forbi. Det kommer af og til på besøg, men denne gang er noget forandret. Det er tydeligt, at Jørgen ikke kan tilbyde det, som gæsterne plejer at komme efter.

Senere, oppe på sit værelse, kan Sonny mærke Zenias tilstedeværelse.

Zenias rolle

Zenia er sluppet løs og kan nu flakke rundt i de levendes verden – men uden at nogen kan se eller høre hende. Hun er til stede i alle scenerne, men kan ikke interagere med personerne i dem. I stedet kan hun tale til de andre spillere, stille spørgsmål ud i rummet og kommentere på det, der sker.

Hendes rolle er i dette kapitel at være den usynlige iagttagere, der ikke kan gribe ind eller kommunikere med sin omverden. Dermed bliver Zenia en kontrast til alt det usagte, og hendes tilstedeværelse giver spillet et foruroligende skær. Husk dog, at hun ikke skal fylde alt for meget, men være et ildevarslende element, der kommenterer de andres spil.

Derudover oplever Zenia en stigende angst, hvis hun nærmer sig Jørgens værksted ude i laden. Hun kan ikke komme herind, hvis hun prøver – noget holder hende tilbage.

Rollefordeling

Spiller 1: Jørgen

Spiller 2: Zenia, husven (rolleark udleveres midtvejs i kapitlet)

Spiller 3: Sonny, husven (rolleark udleveres midtvejs i kapitlet)

Spiller 4: Kate

Ingen scener i værkstedet

I dette scenarie er der en regel om, at ingen scener må udspille sig i værkstedet. Hvis personer går derind, spiller man ikke, hvad der sker.

Scener i andet kapitel

Zenia i huset

Andet Kapitel åbner med, at Zenia er til stede i hvidevaremandens hus. Lad hende fortælle om, hvad hun ser. Hvad er det for et sted? Hvordan ser her ud?

Hun starter i stuen. Ser familien sidde ved bordet. Lad hende bevæge sig rundt i huset. Lad hende besøge et par rum. Hvordan er de i huset? Hvad med gårdspladsen? Og hvordan føles det ovre ved værkstedet?

Aftensmad med et telefonopkald

Jørgen, Kate og Sonny sidder omkring aftensmaden. Der er hakkebøf, sovs og kartofler på tallerkenerne. De er snart færdige med at spise.

Lad gerne scenen starte med lidt tavshed. Giv spillerne tid til at mærke stemningen, og lad dem langsomt begynde at tale sammen.

...

Herefter ringer telefonen. Det er Birgitte Jensen, en socialrådgiver fra Jammerbugt Kommune. Hun ringer, fordi Tenna - Jørgens 16-årige datter - har ringet til hende og spurgt, om hun må blive på skolen i vinterferien i næste uge. Det kan Birgitte dog ikke beslutte – Tenna er jo trods alt ikke tvangsansat på skolen, så beslutningen er Jørgens.

Birgitte Jensen - spillelederstyret birolle

Birgitte er socialrådgiver og sagsbehandler for Tenna, der er sendt på efterskole på kommunens regning. Argumentet var, at Tenna mistrivedes i skolen i Brovst og derfor havde brug for luftforandring.

Birgitte er kortfattet, venlig og professionel. Hun tager Jørgens holdninger og beslutninger til efterretning.

Tenna - birolle

Hvis Jørgen vælger at ringe til Tenna, kan du lade en af de andre spillere spille hende. Undlad at forklare spilleren baggrunden for, at hun er på efterskole – det burde være antydning nok.

Besøg af husvenner

I denne scene kommer to husvenner uanmeldt på besøg – en mand og en kvinde. De kommer for at besøge Jørgen og Kate, men har en klar forventning om også at skulle besøge en anden. Og som betaling har de en pizza med til Jørgen.

...

Denne scene en af nøglescenerne i scenariet. Det er her, det for alvor bliver tydeligt, at noget er helt forkert hos hvidevaremanden – også selvom der ikke på noget tidspunkt bliver sagt, hvad gæsterne egentlig kommer for.

Det er en svær scene, fordi den balancerer på at antyde og tydeliggøre, hvad der foregår – og især fordi ingen af rolleoplæggerne direkte forklarer, hvad gæsternes ærinde er.

Scenen er relativ åben, og den kan udvikle sig i flere forskellige retninger, alt efter om husvennerne bare kører igen, eller om Jørgen tilbyder dem andre ting.

...

Brug gerne tid på at bygge scenen op. Der skal være plads til hyggelige fraser, eventuel snak om pizzaen og andre høfligheder. Men der skal samtidig hele tiden ligge en undertekst af, at der er noget helt andet på spil end blot et hyggeligt visit.

På et tidspunkt vil Jørgen og den mandlige gæst gå over i værkstedet, mens kvinden bliver og drikker kaffe med Kate. Her er det oplagt at spille kvindernes samtale, mens mændenes snak foregår uden for spillet. Genoptag da scenerne med mændene, når de atter kommer ud fra værkstedet – og hvor manden har fået at vide, at han ikke kan få det, han ønsker.

Klip også gerne til Sonny, der sidder på sit værelse og holder øje med indgangsdøren til værkstedet fra vinduet på sit værelse.

Kate og Jørgen i sengen

Efter husvennernes besøg er det oplagt med en scene, hvor Kate og Jørgen er på vej i seng. Hvad snakker de om? Hvordan er stemningen imellem dem?

Zenia får kontakt med Sonny

Andet kapitel slutter med en scene, hvor Sonny er på sit værelse. Spørg ind til, hvad han tænker. Spørg, hvad han drømmer om. Spørg ind til Prinsesse Zenia, og om Sonny savner Tenna.

Zenia er også til stede i rummet. Lad hende tale til Sonny, men uden at han hører hende. Men pludselig sker der noget, når han taler om prinsessen. Pludselig kan hun berøre hans hår eller hans ansigt. Pludselig kan han mærke et eller andet. Han fornemmer en svag kontakt.

Lad kontakten mellem Zenia og Sonny vare lidt, inden du klipper scenen.

Udlever rollebeskrivelse af husvennerne

Zenia-spilleren og Sonny-spilleren spiller de to husvenner, der kommer på besøg. Udlever derfor de to rollebeskrivelser til dem, lige før scenen går i gang.

Sonny og Zenia

I denne scene glider Zenia og Sonny lidt i baggrunden, men det er oplagt at klippe til dem i ny og næ.

Sonny elsker nemlig pizza og håber, at gæsterne vil give ham den, de har med. Men hvordan har Sonny det ellers med gæsterne? Er han bange? Eller synes han, det er spændende?

Og hvad med Zenia? Hvad siger hun ud i rummet om gæsterne?

Ved kvinderne, hvad der foregår?

Det er et åbent spørgsmål, hvor meget de to kvinder i scenen ved om, hvad der reelt foregår ovre i værkstedet. Måske ved Kate det hele, måske deltager hun sågar i det af og til. Eller også er hun helt uvidende om det.

Det samme gælder for kvinden i bilen.

Tredje kapitel

Ugen op til vinterferien

Overblik

I tredje kapitel er Sonny i fokus. Hans perverterede eventyrverden kommer her til at stå i skarp kontrast til den virkelige verden, hvor han først møder et par drenge, der læser pornoblade – og hvor han bagefter finder en lille pige, klædt ud som prinsesse, og som er blevet væk fra en fastelavnsfest.

Samtidig har Zenia fået kontakt til Sonny. Hun har opdaget, at hun kan tale til ham gennem den eventyrverden, han leger i. Derfor prøver hun nu at få Sonny til hjælp hende med at finde svar.

...

Sonny er på fisketur i kanalerne tæt ved pumpestationen og fugletårnet. Her møder han de to knægte Malthe og Simon. De to drenge kender godt til Sonny og har hørt rygter om hans søster Tenna. Hende vil de gerne i kontakt med, og derfor lader de Sonny kigge med i deres blade.

Senere møder Sonny den lille pige Elena, der er blevet væk fra en fastelavnsfest. Hun er klædt ud som prinsesse og vil gerne have Sonnys hjælp til at komme hjem. Men hvordan forholder Sonny sig til at møde en lille pige, der minder ham om prinsessen i sine perverterede fortællinger?

Zenias rolle

Zenias rolle er i dette kapitel, at være den der taler til Sonny og påvirker hans interaktion med den virkelige verden. Hun kan få ham til at gøre ting, han ellers ikke ville have gjort.

Hun har opdaget, at hun kan kommunikere med Sonny – men kun gennem hans eventyrverden. Alt, hvad hun siger til ham, er en del af det eventyr, han leger i. Derfor optræder Zenia i dette kapitel som en stemme, der kan tale til Sonnys eventyrverden, stille spørgsmål til det og forsøge at skabe koblinger mellem eventyret og den virkelige verden.

Men Zenia er også bange for Sonnys fortællinger, som hun nu er en del af.

Rollefordeling

Spiller 1: Simon

Spiller 2: Sonny

Spiller 3: Zenia

Spiller 4: Malthe, Elena (ingen rolleark)

Eventyrverden og virkeligheden

Sonnys eventyr omhandler den forsvundne prinsesse Zenia, der er fanget i tårnet, men som nu er væk. Samtidig prøver Sonny på at fange Den Gamle Gedde, der svømmer i kanalerne og vil æde prinsessen. Sonny tror, at han må finde en ny prinsesse, som kan lokke Geden frem – ellers kommer Zenia aldrig tilbage, tænker han. Men eventyrene handler også om det seksuelle – om hvad man gør ved prinsessen i tårnet, og hvad Gedden vil gøre ved hende.

Det er ikke vigtigt, præcist hvordan Sonnys eventyrverden er skruet sammen. Kapitlet handler primært om virkeligheden. Eventyret er blot et filter, han lægger på de ting, han oplever – for at han kan forstå dem og for at få dem til at give mening.

Fokus er derfor i tredje akt på, hvordan Sonny agerer med de personer, han møder, og hvad han kan finde på at gøre ved dem.

Scener i tredje kapitel

Sonny fisker ved kanalbredden

Sonny er på fisketur ved den store kanal helt ude ved pumpestationen og fugletårnet. Her har han fanget en fisk, som han står og taler til. Zenia taler også til ham. Sonny ved ikke, at to drenge holder øje med ham fra fugletårnet.

...

Start kapitlet med Zenia. Hun har fået kontakt til Sonny og er prinsessen i hans eventyr. Lad hende fortælle om dette eventyr. Lad hende fortælle lidt om prinsessen og måske også lidt om den Gamle Gedde i kanalerne.

Klip herefter til Sonny. Lad ham fortælle om prinsessen og Gedden. Skift herefter perspektiv til virkeligheden. Han står med en stor slimet fisk, som han har fanget og smidt i græsset. Den ligger og vrider sig.

...

Spil scenen så længe den giver mening. Pres gerne Sonny-spilleren til at fordreje sit eventyr og få de ulækre seksuelle toner frem. Det kan du gøre ved selv at komme med kommentarer til ham. Ved at antyde ting, han tidligere har oplevet.

Pres også Zenia til at spørge om ting. Pres hende til både at være bange og søgende.

Klip til Malthe og Simon, der gemmer sig bag et par gamle olietønder, når det passer.

Sonny møder Malthe og Simon

Sonny møder de to drenge Malthe og Simon, der gerne vil i kontakt med hans storesøster.

...

De to 12-13-årige drenge holder øje med Sonny fra fugletårnet. De vil gerne snakke med ham, for de har hørt, at hans søster skulle være vild i varmen, og sådan en liderlig kælling vil de gerne prøve.

Simon og Malthe gemmer sig i tårnet for at læse i de gamle pornoblade, de har fundet hos Simons morfar. De har lånt morfarens Puch Maxi og er kørt ud til tårnet for at være i fred, men de blev forstyrret, da Sonny dukkede op nedenfor og begyndte at tale og fiske. Nu har de holdt øje med ham og hørt alt, hvad han har sagt.

...

Lad scenen være et møde mellem de tre drenge, hvor det seksuelle er i højsædet. Malthe og Simon er en flok tidlige pupertetsdrenge, der tror, de gennem Sonny kan få kontakt med det modsatte køn. Og samtidig er Sonny en dreng, der har et forskruet syn på verden.

Sørg for at de tre drenge gejler hinanden op. Sonny bliver sikkert glad for at få opmærksomhed og kan samtidig få de to andre til at spærre øjnene op. Snakken mellem drengene skal helst hele tiden skifte mellem at handle om Sonny's søster, Tenna, og Sonny's eventyr med prinsessen og Den Gamle Gedde.

Hvis Sonny ikke ønsker at tale med drengene, kan du få Zenia til at presse på. Hun fornemmer klart, at der er noget med de her drenge, som kan bruges til noget.

...

Scenen kan let udvikle sig til at blive regulær mobning af Sonny. Dette er fint nok, men det skal bygges op. Det er meget vigtigt, at drengene viser Sonny regulær interesse i starten, så Sonny bliver tryk ved drengene og åbner op omkring sit verdenssyn. Senere er det fint, hvis der opstår konflikt mellem ham og de to andre drenge.

Hvis det hele er ved at eskalere, kan du lade drengene blive forstyrret af Simons morfar Verner, der kommer i sin bil for at lede efter drengene og sin knallert.

Sonnys verdenssyn

Hvis spilleren ikke selv fanger det, er det vigtigt, at du hjælper ham lidt på vej: Sonny's verdensbillede er ikke som andre børns. Han tror, at eventyr indeholder mærkelige seksuelle under- og overtoner. Han tror, at de ting, der er sket i sin fars hjem er normale. Han kender ikke til grænserne for det normale.

Måske kommer dette især til udtryk i mødet med drengene.

Zenia og fugletårnet

Zenia kan ikke komme ind i fugletårnet. Der er noget, der holder hende tilbage. Derfor kan hun ikke tale til Sonny, hvis han går herop.

Sonny vil også opdage, at det er som om Zenia er væk, hvis han går op i tårnet.

Drengene bliver afbrudt

Kontakten melle Sonny og de to drenge bliver afbrudt, da Simons morfar, Verner, dukker op. Han er vred på dem og vil have sin knallert tilbage nu. Drengene må køre tilbage med knallerten eller stikke af.

Tilbage står Sonny. Pornoblade ligger der stadig.

Elena i prinsessekostume

Et stykke tid efter, de to store drenge er skredet, møder Sonny en lille fireårig pige, der er iklædt et prinsessekostume. Hun vil gerne have Sonny til at hjælpe sig – hun fryser, og hun vil hjem.

Men hvordan reagerer Sonny, da han møder en lille pige klædt ud som prinsesse? Tror han, det er Zenia? Og hvad vil han gøre ved hende? Vil han beskytte og hjælpe hende? Eller vil gøre ting ved hende, som han tror, man gør ved små piger?

Og hvordan reagerer Zenias ånd på den lille pige?

Denne scene skal stå i kontrast til den forrige scene, hvor Sonny var den lille underdog – og i denne scene er det ham, der er den 'store'.

...

Scenen starter med, at Sonny hører klynken hende fra grøften. Her opdager han en lille pige, der sidder i græsset og fryser. Hun er iklædt et fastelavns-prinsessekostume. Elena, som piger hedder, er bange, og hun vil gerne have hjælp. Hun er afkræftet og svag.

Måske tager han hende op i tårnet. Måske taler han om Prinsesse Zenia. Måske viser han hende pornoblade. Måske vil han endda give hende til Den Gamle Gedde.

Du kan afslutte scenen, ved at Sonny hjælper pigen hjem til sin familie, der bor ikke så langt væk. Eller måske møder de en hjælpsom voksen ude på dæmningen, der gerne vil hjælpe. Det kan være pigens mor eller alternativt Lone.

Verner - spillelederstyret biperson

Verner er Simons morfar, der har en minkfarm ude på Vasen, hvor han bruger meget af sin tid. Ved minkfarmen har han blandt et par gamle togvogne, hvor han kan sidde og ryge cigaretter, drikke øl og gøre, hvad der passer ham, i fred.

Han har ladet Simon og hans ven låne sin gamle puch maxi, men ved ikke, at de har fundet hans pornoblade.

Sonny kan genkende Verner, der af og til har været på besøg hjemme hos far.

Elena - biperson uden rolleark

Elena er en fireårig pige, der har været til fastelavnsfest og derfor er klædt ud som prinsesse. Hun er stukket af fra festen og er blevet væk. Nu fryser hun og vil gerne hjem – men hun er samtidig også nysgerrig efter at lege med Sonny.

Hendes familie bor ikke så langt væk, men hun kan ikke selv finde hjem.

Lad Malthe-spilleren spille Elena.

Må jeg se din navle - eksempel fra spiltest

Sonny spurgte på et tidspunkt, om han måtte se pigens navle. Det måtte hun godt og trak op i sin kjole. Men pludselig blev hun forvirret, for Sonny kiggede ikke på hendes navle – eller rettere: Sonny kiggede på det, han troede var pigens navle, men som sad længere nede.

Fjerde kapitel

Vinterferien

Overblik

I fjerde kapitel er Tenna, Jørgens 16-årige datter, i fokus. Jørgen har hentet hende på efterskolen mod hendes vilje. Nu skal Tenna tilbringe sin vinterferie på Vasen, samtidig med, at tingene bliver mere og mere mærkelige og knugende derude

Derudover får familien besøg af Verner, der kommer med røgede ål og kigger langt efter Tenna – og senere af socialrådgiveren Birgitte, der vil undersøge Tennas ve og vel.

Og endelig ønsker Zenia virkelig at vide, hvad der er ude i værkstedet.

...

Fjerde kapitel skal bygge spænding op mod den endelige tragedie. Tennas hjemkomst skal give historien en ny drejning og bygge op mod klimaks i femte kapitel. Tenna er bange for sit hjem, og den angst skal gennemsyre kapitlet.

Det er Tenna, der er den klare hovedperson i dette kapitel, og det er hende, de fleste scener handler om. Dog har også Sonny en stor rolle, idet hans samtaler med Tenna og hans kontakt med Zenia også er vigtig.

...

Dette kapitel består både af et par fast definerede scener og et par mere åbne scener, der kan spilles, når det passer ind. Det er også oplagt selv at finde på relevante scener i dette kapitel, alt efter hvordan spillet udvikler sig.

Vær dog opmærksom på, at spillet ikke går i tomgang i dette kapitel. Det er vigtigt, at hver scene indeholder drama og fremdrift i historien.

Zenias rolle

Zenias angst er taget til, og hun ved, at noget frygteligt er på vej. Samtidig stiger hendes trang til at vide, hvad der er foregået med hende. I dette kapitel vil hun forsøge at påvirke Sonny til at være sin forlængede arm – den der skal hjælpe hende med at finde svar. Samtidig kan hun nu påvirke ting fysisk og f.eks. vælte ting eller puste lys ud.

Zenia-spilleren spiller også Sonny i dette kapitel. Sonny er den eneste, som Zenia kan tale til, og det sker gennem hans eventyrverden. Spilleren skal ikke spille scener mellem Zenia og Sonny, men kun scener, hvor Sonny møder andre. Og i disse scener kan Sonny tale om sin eventyrverden og dermed komme med hints og advarsler til f.eks. Tenna. Derudover kan Zenia bruge Sonny til at f.eks. at forsøge at komme ind i det værksted, som hun fornemmer, noget er helt galt med.

Spilleren kan dog også bruge Zenia til at kommentere på begivenhederne på samme måde som i andet kapitel.

Rollefordeling

Spiller 1: Tenna

Spiller 2: Jørgen

Spiller 3: Kate

Spiller 4: Sonny, Zenia

Scener i fjerde kapitel

Jørgen og Tenna holder ude på dæmningen

Jørgen er på vej hjem med Tenna. Men inden han kører helt hjem, gør han holdt ude på dæmningen ved fjorden, tæt på fugletårnet og pumpestationen. Her møder de Verner på sin knallert, der lover at komme forbi senere med en stak røgede ål.

Denne scene skal vise tavsheden og spændingen mellem Tenna og Jørgen, samtidig med at den lægger op de ting, som Tenna sandsynligvis har i vente.

...

Jørgen har stoppet bilen ude på dæmningen, og der er nu tavst i bilen. De må gerne sidde lidt stilhed, men sørg for at de to begynder taler sammen. Det er ikke så vigtigt, hvad de to taler om, men derimod, at Tennas angst er tydelig, og at der foregår noget usagt mellem dem.

Efter et par akavede minutter hører man lyden af en knallert, og snart efter dukker Verner op på sin puch maxi. Han stopper knallerten og smalltalker lidt med Jørgen. Verner har været på fjorden for at tømme ruser og har fanget en god gang ål i dem – de ligger i fiskekassen bag på knallerten. Han er nu på vej hjem. Han hilser også pænt på Tenna og kommenterer, at det da er dejligt at se, at hun er hjemme.

Verner tilbyder at komme forbi senere med et par røgede ål til Jørgen.

Tenna kommer hjem

Tenna og Jørgen kører ind på gårdspladsen. Kate og Sonny tager imod.

Dvæl et øjeblik ved Tennas hjemkomst. Hvordan har hun det, da hun træder ud af bilen? Hvordan tager Kate i mod hende? Bliver hun modtaget med kaffe og fastelavnsboller – eller med kulde og ligegyldighed? Og hvad med Sonny?

Spil også gerne en aftensmadsscene senere. Det kan være en slags gentagelse af scenen fra andet kapitel – bare med Tenna som ny deltager.

Tenna og Sonny - Tenna og Kate

Lad der være plads til et par scener, hvor Tenna både kan tale alene med sin lillebror og sin stedmor, Kate.

Måske kommer Sonny ind til Tenna og vil fortælle om prinsesse Zenia. Måske er det Tenna, der kommer ind på Sonnys værelse. Spil på ømheden mellem de to halv søskende og den fortrolighed, de har. Måske begynder Sonny at spørge ind til ting hos Tenna (Zenia prøver jo at påvirke ham), og hvordan reagerer hun på det?

Lad der ligeledes være en scene mellem Kate og Tenna. Hvordan er stemningen mellem dem? Øm og kærlig, eller fjern og fjendtlig?

Er Zenia til stede?

Måske er Zenia også til stede i denne scene og sidder på bagsædet af bilen. Hun kan eventuelt indlede scenen på samme måde, som hun har indledt de andre kapitler: Med at tale ud i luften, vise at hun bange og ved at vise sin bekymring for Tenna, der er på vej hjem.

Hvis du oplever, at det er tydeligt nok, hvad Tennas hjemkomst skal sætte i gang, så undlad at bruge Zenia i denne scene – i så fald vil hun blot forstyrre.

Verner - spillelederstyret biperson

Spil gerne Verner lige ud af landevejen. Han er venlig og imødekommende, men også lidt for glad for, at Tenna er vendt hjem.

Seksuelle undertoner mellem Tenna og Sonny?

Måske er der – udover ømheden – også en mærkelig seksuel undertone mellem de to søskende. Hvis du ønsker at antyde dette, kan du sætte en scene, hvor Sonny kommer nøgen ind på Tennas værelse for at snakke – og hvordan reagerer hun på det?

Eller du kan sætte en scene, hvor de ligger nøgne sammen under dynen og snakker.

Verner kommer med røgede ål

Et par dage inde i vinterferien kommer Verner som lovet forbi med røgede ål. Han taler både med børnene og Jørgen, inden han kører igen.

...

Tenna og Sonny er hjemme – det er jo ferie – og Jørgen arbejder i sit værksted, da Verner kører ind på gårdspladsen på sin knallert. Kate er også hjemme og byder ham måske på en kop kaffe.

Verner er høflig og venlig, og han hyggesnakker med dem alle. Især Tenna viser han en særlig opmærksomhed og spørger en masse ind til hendes skole. Han er glad for, at hun er hjemme, og er meget interesseret i, om hun bliver på Vasen, eller om hun skal tilbage på skolen.

Lad dog Verner trække Jørgen til side på et tidspunkt – og måske går de over i værkstedet.

Da Verner kører igen, siger han pænt farvel til alle. Måske lover han Sonny, at han vil komme tilbage en af dagene med en pizza til ham.

...

Hvordan reagerer de forskellige personer på Verners besøg? Tenna kan måske læse mellem linierne. Og hvad med Kate? Kan hun lide ham eller ej?

Det er op til dig, hvor 'klam' Verner skal være. Hvis det skal være meget underspillet og udelukkende foregå i spillernes fantasi, siger han intet om pizza. Men hvis du vil gøre det tydeligt, at der kommer flere forskellige husvenner på besøg, så bør du være mere eksplisit.

Besøg af socialrådgiveren

Socialrådgiveren Birgitte Jensen kommer forbi. Hun er bekymret for Tenna, der ønskede at blive på sin efterskole. Birgitte skal lave en forundersøgelse for at afdække, om en større §50-undersøgelse skal sættes i gang for at afdække Tennas trivsel og forholdene i hjemmet.

Denne scene skal vise systemet afmagt bag de gode intentioner og samtidig presse Tenna lidt. Klapper hun helt i, eller vil hun rent faktisk sige nogle ting til socialrådgiveren? Samtidig skal besøget også presse Jørgen – for hvor længe går der, før myndighederne opdager, hvad der egentlig foregår i hans hjem?

...

Starte eventuelt scenen med, at Kate henter Tenna på værelset. Lad Tenna og socialrådgiveren tale lidt sammen, før Jørgen kommer ud fra sit værksted og opdager, at der er besøg.

Birgitte Jensen - spillelederstyret biperson

Birgitte er venlig og imødekommende, men vil i første omgang primært tale med Tenna. Hun vil høre til hendes trivsel, og om der er noget, hun er bange for. Hun vil dog også tale lidt med Jørgen og Kate for at høre, om der har været noget særligt at bemærke om hende. Birgitte tror grundlæggende, at Tennas problemer og angst skyldes forhold i skolen – og ikke forhold i hjemmet.

Sonny henter Jørgen - eksempel fra spilstet

Da Birgitte sad alene og talte med Tenna, var Sonny den pligtopfyldende søn. Denne gang huskede han, at han skulle hente sin far, når der var gæster. Og derfor skyndte han sig over til værkstedet for at få fat i Jørgen.

Zenia og socialrådgiveren

Måske vil Zenia i denne scene prøve at henlede Birgittes opmærksomhed på ting. Det kan ske ved, at Zenia nu kan påvirke elementer fysisk.

Værkstedet - mulig afslutning på kapitlet

Zenia prøver at overtale Sonny til at undersøge det værksted, hun ikke selv kan komme ind i. Langsomt sniger han sig derhen i ly af natten.

...

En passende afslutning på fjerde kapitel er, at Sonny – eventuelt i selskab med Tenna – undersøger værkstedet. Zenia ønsker at finde ud af, hvad der er derinde, men kan ikke selv komme derind.

Lad det være en uhyggelig scene, hvor de langsomt kommer ind i værkstedet. Få de andre spillere til at hjælpe med at beskrive, hvad man ser. Byg uhyggen langsomt op, mens der af og til kommer lyde udefra.

Måske finder man noget derinde, som ikke bør være der. Lad det kun være en antydning, for i samme øjeblik, noget vigtigt dukker op, smækker døren ind til værkstedet, og nogen kommer ind. Klip scenen her, og lad spændingen hænge i luften.

Andre afslutninger på kapitlet

Hvis Sonny ikke sniger sig ind i værkstedet, er der andre måder, du kan slutte kapitlet på. Det kan f.eks. være ved at Jørgen tager en alvorlig snak med Tenna om, at hun skal være sød – især når der kommer gæster. Eller ved at Sonny fortæller til Tenna bliver så udtalte, at Zenias lig ude i kanalen begynder at rive sig løs.

...

Det er vigtigt, at kapitlet får en dramatisk afslutning. Du kan beskrive, hvordan ruderne begynder at klirre, mens Jørgen har en uhyggelig snak med Tenna. Eller at lysene blaffer så meget, når Sonny fortæller om Zenia, at Tenna måske begynder at tro på historierne.

Den dramatiske afslutning på fjerde kapitel sætter noget i gang i åndeverdenen, således at Zenias lig på bunden af den store kanal begynder at rive sig løs og langsomt bevæge sig op mod overfladen (se næste kapitel).

Regelbrud

Denne scene bryder reglen om, at man ikke må spille scener, der udspiller sig i værkstedet.

Hvis du ønsker at værkstedet skal være helt ude af spillet, kan du i stedet klippe scenen i det øjeblik, hvor Sonny åbner døren og går ind. Byg da i stedet spændingen op, mens han sniger sig over gårdspladsen.

Femte kapitel

Vinterferien

Overblik

Noget er på vej op til overfladen af kanalen ude ved pumpestationen. Britta får igen kontakt til Zenias ånd, men kun et kort øjeblik, så er ånden væk. Men det er nu tydeligt for Britta, at noget frygteligt foregår hos hvidevaremanden.

Husvennerne kommer tilbage, og tingene strammer til, mens tragedien nærmer sig sit klimaks. Samtidig må Britta erkende, at der ikke er noget, hun kan gøre: Myndigheder kan ikke reagere på en løs mistanke, og politiet skal også have en konkret begrundet anmeldelse for at kunne gribe ind. Det er først, da nogen opdager liget i kanalen, at myndighederne kan gøre noget – og da er det alligevel for sent.

...

Dette kapitel er – modsat de foregående kapitler – temmelig åbent i sin struktur. Hvad der sker, afhænger af, hvordan spillet har formet sig, og hvilke elementer, der har været i fokus. Derfor indeholder dette kapitel ikke en slavisk rækkefølge af scener, men derimod en række forslag og ideer til scener, du kan bruge, som du vil.

Omdrejningspunktet er, at Zenias ånd forsvinder, og kapitlet foregår i to spor: Det ene følger Britta, der vil forsøge at gøre en forskel. Det andet følger Jørgens familie, hvor især Sonny er bange, fordi Zenia atter er forsvundet,

...

Kapitlet slutter så mørkt og trist som muligt. Tragedien er uundgåelig, og et nyt overgreb bliver begået ude på Vasen. Samtidig må Britta indse, at hun intet kan gøre for at hjælpe – og hvis hun kan, er det alligevel for sent.

Scenariet slutter, da nogen opdager liget i kanalen. Spørgsmålet er nu, om man nogensinde finder ud af, hvem den døde er, og hvad der er sket hende.

Zenias rolle

Der er ingen fast spiller, der spiller Zenia i dette kapitel. I starten af kapitlet dukker hendes lig op til overfladen ude i kanalen, og i samme nu forsvinder hendes ånd. I resten er scenariet er hendes ånd ikke længere til stede.

Rollefordeling

Modsat de andre kapitler, er der i dette kapitel ikke skrevne karakteroplæg. Spillerne vælger i stedet at spille de roller, de vil, ud fra de tidligere oplæg.

I åbningsscenen, hvor Britta kortvarigt får kontakt, er det spillerne i fællesskab, der giver input til, hvad Zenia gør.

Scener i femte kapitel

Noget er på vej op til overfladen

Et lig river sig løs fra kanalens bund og er på vej op til overfladen. Zenia er derude. Det er hende, der er på vej mod lyset.

Start kapitlet med en stemningsrapport ude fra den store kanal ved pumpestationen. Lad spillerne på skift beskrive det kolde, mørke vand. Lad dem beskrive det, der er på vej op gennem vandet. Få dem til at fortælle, hvad der sker.

Lad også spillerne på skift være Zenia. Hvad tænker hun lige nu? Hvor er hun? Hvad skal der ske?

Pludselig kan Zenia høre nogen, der kalder langt væk. Men samtidig kan hun også mærke Den Gamle Gedde, der svømmer nede ved bunden af kanalen. Den vil have hende ned til sig.

...

Vend tilbage til kanalen flere gange i løbet af kapitlet. Lad ligets vej mod overfladen være en drivkraft for stemningen. Til sidst i kapitlet kommer det op til overfladen og flyder rundt.

Britta får atter kontakt

Britta får igen kontakt til Zenia. Men kun et kort øjeblik, så er hun helt væk, og Britta kan ikke længere mærke åndens tilstedeværelse.

Scenen skal uddybe de oplysninger, som Britta fik i første kapitel. Denne gang med mere konkrete informationer, som hun kan reagere på. Det skal gerne blive tydeligt, at der er nogle, som er i fare udover Zenia.

...

Britta sidder ved sit bord i stuen med sit ouija-bræt foran sig. Hun har den sidste uges tid forgæves forsøgt igen at få kontakt med Zenias ånd. Men trods den manglende kontakt, har hun hele tiden mærket Zenias tilstedeværelse – og nu kan hun mærke, at noget er helt galt. Smerterne er taget til i alle hendes led, og hun kan knap nok gå.

Pludselig er kontakten der igen, og glasset bevæger sig.

Lad de andre spillere skiftes til at spille Zenia i korte intervaller. Lad dem beskrive, hvad hun gør ved glasset. Giv også plads til, at Zenia kan gøre andet end blot at bevæge glasset. Måske vælter bøgerne ud af reolerne. Måske slår skabene i køkkenet op og i.

Sørg for, at Zenia får givet nogle brugbare informationer videre, før hun forsvinder.

...

Kontakten varer kun ganske kort, for pludselig forsvinder den helt – og denne gang kan Britta ikke længere mærke Zenia. Der er sket noget, det er helt tydeligt.

Herefter er der helt stille i rummet. Zenia er væk. Lysene blaffer ikke mere. Britta sidder forpustet tilbage. Kroppen gør stadig ondt, og hun er udmattet – men den trykkende tilstedeværelse af en ånd er væk.

Er Lone til stede?

Det er muligt, at også Lone er til stede i denne scene. Hun sidder – måske en smule skeptisk – overfor Britta og ser på hende. Men hvordan reagerer hun på det, hun ser? Og hvad vil de to kvinder gøre, når kontakten bliver brudt? Er de enige om, at der skal gøres noget? Og i så fald hvad?

Zenia er bange

Det er vigtigt, spillerne tydeligt formidler, hvor bange Zenia er. Også at hun er mere bange end i den første kontakt med Britta. Du må gerne sige ting direkte til spillerne for at opildne dem. Og sørg for, at Zenia giver nogle konkrete informationer videre: At hun frygter det værste for Tenna og Sonny. At nogen skal hjælpe dem.

Hvad vil Britta gøre?

Spørgsmålet er nu, hvad Britta vil gøre? Hun har en klar fornemmelse, at noget er helt galt ude ved hvidevaremanden. Men hun har kun oplysningerne fra det hinsides – og hvem vil lytte til dem?

Hvis hun prøver at kontakte de sociale myndigheder, vil hun ikke få meget succes. De skal bruge konkrete mistanker og observationer. Desuden har de tavshedspligt og kan ikke fortælle om forholdene i en konkret familie. Hvis hun får kontakt med nogle af sine gamle kolleger vil de måske fortælle, at der er indledt en såkaldt §50-undersøgelse af familien, men at man venter på resultaterne af den, før man overvejer eventuelle tiltag. Hvis man mener, der foreligger noget direkte ulovligt, er det en sag for politiet.

Hos politiet er man heller ikke specielt lydhør overfor Britta. Hun kan indgive en anmeldelse, men får svært ved at få den taget alvorligt. Hun har ingen konkrete beviser. For at politiet kan gøre noget, skal der beviser og vidner på bordet – og Britta er ikke noget vidne.

Den eneste mulighed for Britta synes at være, at hun selv må dukke op ude ved hvidevaremanden.

Lone henter sin vaskemaskine

Lones vaskemaskine er blevet færdigrepareret og kan nu afhentes. Her er det oplagt, at hun tager sin mor med.

Scenen kan udvikle sig dramatisk, hvis Britta går direkte til sagens kerne derude. For hvordan reagerer Jørgen på, at en gammel dame pludselig dukker op med diverse beskyldninger?

Måske smider han hende ud. Måske benægter han alt. Eller måske går han til andre yderligheder. Det er dog vigtigt, at Britta ikke opnår noget med sit besøg. Børnene skal ikke tage med hende eller blive reddet. Hun må gå igen med uforrettet sag.

Sonny er forladt

Zenia er forsvundet igen, og Sonny er nu alene tilbage. Han sidder på sit værelse og er bange. Prinsessen er væk. Hvad vil han gøre? Og hvad vil han sige til Tenna?

Spørg ind til den sidste kontakt, som Sonny har haft med Zenia. Hvad sagde hun til ham? Hvad skete der? Skete der ting fysisk? Og hvordan reagerede Sonny?

...

Sørg også for, at der er en scene eller to, hvor Sonny og Tenna er alene. Her kan Sonny fortælle hende om Zenia, der er forsvundet igen. Og Tenna kan fortælle om sin angst.

For Tenna er bange. Det er, som om hun ved, at der snart skal ske noget. Men vil hun bare vente passivt, eller vil hun forsøge at gøre noget?

Spørgsmål til Britta og Lone

Mens Britta og Lone diskuterer, hvad de skal gøre, kan du samtidig stille spørgsmål til Britta og Lone:

Du kan spørge til Brittias fortid som socialrådgiver. Hvordan var det? Gjorde hun en forskel dengang? Hvad ville hun ønske, hun havde gjort anderledes? Minder Zenia hende om ting, hun tidligere har arbejdet med?

Samtidig kan du spørge Lone til Lones arbejde som skolesygeplejerske. Om hun gør en forskel? Om hun ønsker at gøre ting anderledes? Men også om hun husker de rutineundersøgelser, som Sonny har været til hos hende. Har der været noget at bemærke?

Er Karl med?

Hvis Karl blev og legede i første kapitel, er det en mulighed, at han er med igen. Hvordan reagerer han på at skulle tilbage til Sonny?

Husvenner og Verner vender tilbage

De to husvenner og Verner dukker op igen – og også denne gang har de pizza med. De har en klar forventning om, at de med Tennas hjemkomst igen kan få det, de plejer at komme efter.

Vennernes besøg kan være scenariets klimaks. Det skal være klart, at nu er det alvor. Nu skal Jørgen gøre noget.

Måske bliver det dramatisk med en skrigende Tenna, der bliver slæbt med ud i værkstedet – eller måske roligt og underspillet, hvor Tenna bliver gelejdet ind i pick-up-trucken, der kører ud mod fugletårnet.

Alternativt kan det være Sonny, gæsterne kommer for at besøge.

Klimaks

Der er mange potentielle måder, hvorpå scenariet kan opnå sit klimaks. Det er dog vigtigt, at scenariet ender som en tragedie. Børnene kan ikke reddes – og hvis de kunne, er de stadig mærket for livet – og Britta må erkende, at hun ikke kan gribe ind.

...

Husk, at klimakset ikke bare skal være voldsomt. Det skal også indeholde et følelsesmæssigt drama. Jørgen skal gerne træffe et aktivt valg om at tilfedsstille sine gæster. Det vil også være oplagt, hvis børnene selv træffer valg. At de ikke forstår konsekvenserne af deres handlinger og måske frivilligt går med til gæsternes ærinde. Måske ofrer det ene barn sig endda for det andet.

Husk også, at du ikke nødvendigvis skal sætte alle elementer og scener i spil. Det er måske slet ikke nødvendig, at husvennerne kommer igen. Måske sørger Jørgen selv for det nødvendige drama.

...

Slut dramaet, inden tingene går for vidt og bliver for eksplicitte. Lad slutningen have et skær af antiklimaks, hvor vi forstår gerningerne indirekte. Klip, når en bil kører ud mod fugletårnet, eller når en dør lukker sig til værkstedet.

Liget dukker frem

Zenias lig er dukket op til overfladen ude ved pumpestationen. Beskriv, hvordan det ligger i overfladen og skulper rundt. Måske er det gemt i en sort plasticsæk – måske er hun bare helt nøgen og opløst.

Slut scenariet med liget i kanalen. Endnu har ingen set det.

Ideer til klimaksscener og slutninger

- Jørgen fortæller Sonny, at han ikke behøver at spise aftensmad, for om lidt kommer der gæster. Samtidig kan Tenna godt gå op og klæde om, så hun kan se anstændig ud.

- En af børnene (eller begge) sætter sig ind i husvennernes bil, der kører ud mod fugletårnet. Tilbage sidder Jørgen og Kate og spiser pizzaen.

- Husvennerne får lov til at vælge, om det er Sonny eller Tenna, der skal med dem. Måske lader de Jørgen om at vælge. Eller måske spørger de børnene selv, hvem der vil med.

Tenna ofrer sig - eksempel fra spiltest

Britta dukkede op hos hvidevaremanden, hvor hun højt proklamerede, at hun godt ved, hvad der foregår – og at politiet var på vej (hvad de ikke var). Men det nyttede ikke noget – heller ikke, da hun greb fat i Sonny og hviskede, at hun kender til Zenia.

Hun blev nødt til at køre igen – hun kunne intet gøre.

Herefter var Jørgen rasende på Sonny, over at han har talt med Britta om Zenia. Så nu skulle Sonny med over i værkstedet for at få sin straf. Men da de var midt på gårdspladsen kom Tenna ud. Hun sagde, at hun skulle bruge hjælp til sine lektier. Det kunne hun selv klare, sagde Jørgen. Men hun insisterede. Men Jørgen ville ind i sit værksted nu, sagde han. Til sidst tilbød Tenna, at hun kunne tage lektierne med derud. Så kunne han hjælpe hende derude. Det accepterede Jørgen, og Sonny slap for sin straf. I stedet gik Tenna med sin far ind i værkstedet.

Husvennerne kom ikke i spil i dette klimaks.

Klimaks i fugletårnet?

Hvis scenariet slutter med, at nogen tager ud til fugletårnet, kan du beskrive, hvordan liget ligger i kanalen, mens man ser tårnet udefra. Der holder en bil nedenfor, men endnu har ingen set liget – folkene i tårnet er for optaget af andre ting.

Oversigter og roller

Inden spillet går i gang

Vigtige information inden spilstart

- » Et trist socialrealistisk drama, hvor det usagte er i højsædet
- » Udspiller sig i Nordjylland
- » Handler om uhyggelige gerninger, men undlad at sætte alt for konkrete ord på det.

Om karaktererne

Præsenter hvidevaremandens familie ganske kort.

- » Jørgen har boet på Vasen i fire år. Har datteren Tenna fra et tidligere forhold. Er gift med Kate på 10. år - de har sønnen Sonny på ni.
- » Inden familien flyttede til Vasen boede de i Saltum længere nordpå i den daværende Pandrup Kommune.
- » Tenna går på efterskole på kommunens regning.
- » Sonny har gået til skolepsykolog.

Forslag til opvarmningsøvelser

- » Lad spillerne hoppe, råbe og omfavne hinanden
- » Spil giv-gaven-videre, hvor man giver en fiktiv gave til en anden spiller.
- » Lad spillerne fortælle om engang, hvor de blev virkelig bange
- » Spillerne skiftes til at beskrive dele af et gerningssted – hvad finder politiet?
- » Lad spillerne spille et vennepar, der mødes efter lang tid.
- » Lad spillerne fortælle om deres egen oplevelse med en forbudt følelse.

Huskeregler

Der er ingen entydig sandhed

Der er ingen, der ved præcis, hvad der er sket med Zenia. Og der er heller ingen, der ved præcis, hvad der foregår i Hvidevaremandens hus.

Undlad at tale om, hvad der foregår

I bør så vidt muligt under selve spillet undlade at tale for meget om, hvad der foregår bag kulissen. Lad i stedet spillerne have deres egne forestillinger og indre billeder.

Ingen hemmeligheder i personbeskrivelserne - men overraskelser undervejs i spillet

De enkelte personbeskrivelser indeholder ikke hemmeligheder, som spillerne skal sidde og gemme på. De fleste hemmeligheder ligger i det usagte og i de mange tomme pladser, som aldrig bliver forklaret – hverken i personbeskrivelserne eller i denne scenarietekst.

Ingen ejer rollerne

Da rollerne skifter spillere undervejs i scenariet, er der ingen, der 'ejer' rollerne. En rolles version af virkeligheden kan ændre sig fra et kapitel til et andet, alt efter hvem der spiller den.

Scenariet udspiller sig i konkrete scener

Det er de enkelte scener, der er kernen i *Vasen*. Det betyder, at I ikke skal bruge tid på at diskutere, hvad der er sket mellem to scener.

Det er spillederen, der sætter scener og improviserer

Det er i altovervejende grad spillederen, der sætter de enkelte scener i scenariet. Dermed ikke sagt, at spillerne ikke kan komme med forslag til scener, hvis de har gode ideer.

Kapitel 1

Ugen op til vinterferien

Britta og Lone i centrum

Beskrivelse af Vasen, Sonny fisker, Zenia er bange

Start scenariet med en beskrivelse af Vasen og det inddæmmede land. Præsenter Sonny, og klip til Zenia, der er fanget mellem liv og død.

Britta får kontakt

Britta får kontakt til Zenias ånd, og den gamle socialrådgiver finder ud af, at Zenia er en 13-årig pige. Hun finder også ud af, at Zenia bange, og at hun har en relation til hvidevaremanden længere nede ad vejen.

Lone afleverer sin vaskemaskine

Lone skal aflevere sin vaskemaskine til reparation hos hvidevaremanden. Mens hun bakser med sin vaskemaskine ude på gårdspladsen, gemmer Sonny sig bag noget skrammel. Han burde egentlig hente sin far, men glemmer det – for han vil hellere lege med Lones dreng Karl.

Lone besøger Britta

Brittas kontakt til Zenias ånd bliver afbrudt, da Lone kommer forbi. Mor og datter kan nu tale om Brittas mystiske oplevelse. Lone erfarer også, at hun lige har været henne ved den hvidevaremand, som ånden har omtalt.

Lone henter Sonny

Hvis Karl er blevet hos Sonny for at lege, skal Lone hente ham igen.

Rollefordeling

Spiller 1: Zenia, Karl (ingen rolleark)

Spiller 2: Lone

Spiller 3: Britta

Spiller 4: Jørgen, Sonny

Zenias rolle

I første kapitel interagerer Zenia med omverdenen gennem sin kontakt til Britta.

Kapitel 1

Zenia

Det gør så ondt.

Jeg skriger. Men jeg ser ingenting. Mærker ikke noget. Alt er sort, koldt og vådt.

Det er herude et sted. Ude ved kanalerne. Ved fugten, ved vandet, ved markerne. Ude ved Fjorden. På det flade land. På dæmningen. På Vasen.

Jeg er Zenia. Eller det tror jeg nok. Det navn siger mig noget. Jeg er 13 år, tror jeg. Jeg hører til herude på Vasen. Det ved jeg. Jeg hører ikke til andre steder.

Vaskemaskiner. Køleskabe.

Der er vådt i min mund. Det trænger ind i mig. Det kolde, sorte vand.

Nej, jeg vil ikke være i fred. Nogen skal høre mig. Hjælpe mig. Holde om mig.

Men hvor er jeg? Jeg vil væk. Jeg vil hjem. Jeg vil have fred!

Bare nogen ville høre mig

Noget hiver i mig. Noget vil have kontakt. Vil det gøre mig fortræd?

...

Du er Zenia. 13 år. Du er død og fanget i et sort mørke af kulde, rædsel og uvished. Alt, du kan føle nu, er smerte og angst.

Du vil have fred, men kan ikke få det. Ikke før nogen ser dig. Ikke før du ved, hvad der er sket med dig. Ikke før nogen ser din smerte og får den ud af mørket og frem i lyset.

...

En kvinde fra den levende verden har fået kontakt til dig. Hiver dig for en stund tilbage til verden. Du vil have hjælp, men er også bange. Hvem kan du stole på? Vil damen bag lysene hjælpe dig eller skade dig?

I dette første kapitel spiller du Zenias ånd, der fanget mellem liv og død. Din eneste forbindelse til de levendes verden er gennem den kvinde, som har fået kontakt til dig. Du kan ikke tale direkte til hende eller manifestere dig i rummet, men du kan skubbe til det glas, hun har kontakt til din ånd igennem. Du kan bevæge glasset rundt på en plade med 'ja', 'nej' og en række bogstaver. Her kan du stave dine svar. Men du kan også påvirke ting i rummet let og f.eks. skubbe til ting. Det kan være ved at smadre ting i køkkenet, skrive i duggen på en rude eller lignende.

Det er vigtigt for spillet, at det kommer frem, at du er Zenia, 13 år gammel, og at du kommer ude fra Vasen. Det skal gerne antydes kraftigt, at du har en relation til hvidevaresælgeren derude, men det kan du ikke sige direkte.

Til spilleren

Første kapitel introducerer Zenia og nogle af scenariets andre centrale personer.

Som, Zenia har du har ansvaret for, at et par centrale oplysninger kommer frem i lyset: At du hedder Zenia og er død. At du er 13 år gammel og rædselsslagen. Og at du husker noget med vaskemaskiner eller andre hvidevarer.

Kapitel 1

Britta

Førtidspensioneret socialrådgiver

Der er så koldt i aften. Og Britta er bange. Hun ryster mere end normalt, mens hun sidder der ved bordet i den lille stue og kigger på tingene foran sig. På de sorte lys, på dugen med de forskellige tegn. På det lille glas, som hun om lidt skal puste i, hvis hun da overhovedet kan finde kræfterne.

Det gør så ondt i kroppen i aften. Mere end det plejer. Det er, som om noget trænger helt ind og skubber til hvirvlerne og ribbenene. Og det er ikke bare sygdommen.

Hun vil egentlig helst lade være. Tør ikke se ind i den verden, der venter hende. Vil ikke kende til de sandheder, hun om lidt skal fortælle.

Men det er hendes pligt. Sådan skal det være.

...

Brittas datter, Lone, har altid rystet på hovedet over Brittas forsøg på at kontakte ånderne. Hun har nu godt vidst, at hendes mor havde en eller anden form for evne – at hun kan se ind i folk og fortælle dem ting. Men ligefrem at få kontakt til det hinsides; til spøgelser, ånder, genfærd eller hvad fanden man nu kalder dem? Det er lige godt for langt ude. Og Britta har jo heller aldrig sådan rigtig fået kontakt. Ikke sådan rigtigt med tydelige tegn.

Men Britta kan alligevel fornemme noget. Og det er blevet mere og mere tydeligt, efterhånden som sklerosen har tæret på hendes krop.

Og i aften er der noget. Det ved hun. Det er derfor, der er så koldt. Derfor hun er så bange. Nogen vil fortælle hende noget. Derfor gør det ekstra ondt.

...

Formodninger og pligt har altid været en del af Brittas liv. Ikke kun på det åndelige plan – men også i arbejdslivet. Når børn skulle fjernes fra forældrene. Når man frygtede det værste. Altid en formodning om, at det kunne gøre en forskel. Altid baseret på en formodning om, at noget var galt. Når man skulle træffe svære beslutninger fra kommunens side. Og på en moralsk pligt til at hjælpe andre.

Men ingen lytter til formodninger. Beslutninger skulle jo være rationelle, baseret på logiske argumenter og hårde fakta. Man kunne ikke gribe ind på mistanker alene. Der ikke noget, der hedder pligt. Der er noget, der hedder jura og regler, fik hun altid at vide.

Britta havde et godt hjerte, sagde socialchefen til hende til receptionen, da hun fik sin førtidspension. Men hun var også naiv og tosegod, havde han sagt med et kærligt grin. Britta ville gøre det så godt, at hun nogen gange næsten gjorde det skidt, grinede han. Og alle kollegerne grinede med.

Hun grinede ikke. Hun tænkte i stedet på alle dem, der aldrig fik hjælp. Alle dem, der aldrig blev set. Alle dem, systemet ikke kunne hjælpe af på grund af jura, regler og retssikkerhed. Og hun tænkte på, at hun nu ikke længere kunne gøre sin pligt.

Og nu var hun pludselig selv en klient i systemet. En sygdomsramt pensionist med hjemmehjælp, hjælpemidler og skiftende sagsbehandlere. En stakkels halvgammel kælling, der nu sidder ensom i sit hus ude på Vasen langt fra indkøb og social kontakt – og som kun kan vente på, at datteren Lone også i dag vil kigge forbi.

Hvordan påkalder man en ånd?

Det er ikke vigtigt, hvad Britta helt konkret gør for at påkalde ånder. Men hun har et særligt ouija-bræt stillet frem. Det er et bræt med felter med bogstaver og enkelte ord som 'ja' og 'nej' på.

Man starter med at lukke øjnene og puster herefter i et glas, man herefter vender på hovedet ned på brættet. Så spørger man lidt efter: 'Er det nogen ånder til stede?' Hvis det er tilfældet, vil ånden være fanget i glasset og kan derfor bevæge det hen over brættet og svare på spørgsmål. Enten ved at svare 'ja' eller 'nej' eller stave sig igennem simple svar.

Når seancen er færdig skal man knuse glasset. Vælter glasset eller knuser man det ikke, vil ånden slippe fri og måske besøge huset.

Til spilleren

Som Britta har du en nøglerolle i dette første kapitel. Det er dig, der skal have kontakt til en ånd, og den kontakt sætter scenariet i gang. Derfor er det vigtigt, at du som Britta er nysgerrig, selvom du er bange.

Kapitel 1

Lone

Skolesygeplejerske

'Vasen Hvide Vare Service' står der med store bogstaver på skiltet. Hun kender dem godt herude. Eller rettere, hun kender da lidt til dem, og man hører jo så meget. For eksempel er der noget med, at drengen Sonny herude fra har en masse problemer – at skolepsykologen har haft ham til en del samtaler. Det snakkede hun om i frokostpausen en dag.

Men i dag er Lone ikke på arbejde, så det vil hun ikke tænke på.

Lone når enden af den lange grusvej og kører ind på gårdspladsen. Herude har man vist set bedre tider, tænker hun, mens hun bremser og hører gruset mod under-vognen. Over alt ligger der rester af emhætter, vaskemaskinetromler og kogeplader. Oprydning er ikke noget, man dyrker alt for meget.

Men priserne er lave, tænker hun også, da hun kort efter står og bakser med at få vaskemaskinen ud af bagagerummet. Og så er det jo næsten lige ved siden af hendes mor, der insisterer på at blive boende herude trods sin sygdom. Så kan hun da aflevere maskinen, få den repareret og så forhåbentlig hente den igen på vej hjem fra et af sine daglige besøg hos sin mor – alt efter hvornår den nu kan være færdig.

Hun forbander at Jens er på langfart på de italienske motorveje, når hvidevarerne sætter ud. Det er fandeme typisk. Altid hende, der må gøre det hele.

I samme nu begynder Karl at pille ved bagdøren.

- Moar, jeg vil ud. Jeg gider ikke sidde her inde. Moar!

Lone snerrer irriteret af ham, men han stopper ikke.

For helvede, råber hun højt, da vaskemaskinen glider fra hende og rutsjer ned i gruset.

...

Det er hårdt at være Lone for tiden. Alle de ting, hun hele tiden skal ordne. Karl skal hentes i fritidsordningen, køres til fodbold, lege med kamerater, have nyt tøj. Jens skal have mad, omsorg og sex, når han så endelig er hjemme og ikke kører Europa tyndt.

Og så er der selvfølgelig også Lones mor, Britta. Gammel insisterende socialrådgiver, der nu er på førtidspension. Ramt af sklerose og en krop, der langsomt går i forfald. Hun skal have mere og mere hjælp, og næsten hver dag kører Lone fra sit rækkehus inde i Brovst ud til sin mor i huset på Vasen uden for byen.

Hun elsker virkelig sin mor. Alligevel Lone har dog altid rystet på hovedet af sin mors mærkelige formodninger. Men efterhånden som sygdommen har taget til, må Lone indrømme, at der ofte er noget om de ting, som hun kan se ved folk. Hun har altså en særlig evne. Kontakt til det hinsides og ånderne er nok lidt for meget at kalde det. Men det er sgu lidt uhyggeligt, det er det altså. Men altså også bare noget pjat.

Til spilleren

Som Lone har du en vigtig funktion i dette første kapitel. Igennem dit besøg hos 'Vasen Hvide Vare Service' får I præsenteret den familie, som dette scenarie handler om. Det er vigtigt, at du under besøget giver plads til, at Karl kan komme i spil. Han har nemlig også en funktion.

Du har også en vigtig rolle senere i kapitlet, hvor du besøger din mor. Her fungerer du som den, din mor kan betro sig til.

Kapitel 1

Jørgen

Hvidevaremekaniker og -forhandler

Jørgen ved godt, at folk inde i Brovst synes, han er mærkelig. Men han er ligeglad. De kommer jo alligevel her ud på Vasen med deres hvidevarer. Ud til Vasen Hvide Vare Service. For at få dem lavet, for at skrotte dem, eller for at bytte dem. Han har, hvad de har brug for: Billige priser og reservedele. Hvad mere kan de ønske sig? Han passer jo bare sig selv. Gør, hvad de beder ham om.

Når Jørgen står i værkstedet i sine blå overalls, kan han ikke altid høre, om der kommer kunder ude på gårdspladsen. Sådan er det bare. Nogen gange må folk vente lidt. Eller også må Sonny hente ham. Jørgen har sagt til Sonny, at han skal hente ham, når der kommer kunder.

Men Sonny gør aldrig, som der bliver sagt. Forbandede møgunge. Men har dog forstået, at han ikke har noget at gøre inde i værkstedet – at han skal vente udenfor, når han kalder på Jørgen. Ligesom at kunderne heller ikke har noget at gøre herinde. Det er Jørgens sted. Ingen andres.

Heldigvis taler Sonny heller ikke mere om Zenia. Det har han forstået. Hun findes ikke. Ikke mere.

Sonny

9 år, skoleelev

Der kommer en bil ned ad indkørslen. Man skal altid gemme sig, når der kommer en bil. Det har Zenia fortalt ham. Man ved ikke, hvem det er, der kommer. Man ved ikke, hvad de vil. Men Far siger, at man skal hente ham, hvis han er ovre i værkstedet. Det skal man altså. Han siger også, at man ikke må tale om Zenia.

Gruset skraber mod bunden af bilen. Den kører lige om lidt ind på gårdspladsen. Sonny er krøbet om bag en bunke af rustne dimser – han ved ikke helt, hvad det er. Har aldrig tænkt over, hvad det egentlig er. Det er noget til alle fars vaskemaskiner. Dem han reparerer. Så folk kan få rent tøj. Det er vigtigt med rent tøj.

Men Sonnys tøj er ikke rent. Heller ikke, når han er nede i skolen, og ingen vil lege med ham. Derfor kan han meget bedre lide at fiske ude i kanalerne. Sonny elsker at fiske. Herude kan han gøre som det passer ham. Herude kan han tale om Prinsesse

Zenia, om Den Gamle Gedde i kanalen og om det farlige fugletårn. Herude kan han være ligeglad med, at de alle sammen siger, at han ikke må tale om det.

Inde i bilen er der en dame. Han har set hende før. Det er hende sygeplejersken henne fra skolen, som de store drenge siger rører ved deres tissemand. Hende kan han ikke lide. Hun spørger om mærkelige ting. Men der også en dreng i bilen. Lidt yngre end Sonny. Måske han vil lege. Sonny vil gerne vise ham sin fiskestang og kanalerne. Måske han kan få lov til at blive lidt.

Sonny glemmer helt, at han skal hente sin far.

Til spilleren

I dette kapitel spiller du to forskellige roller: Jørgen og hans søn Sonny. Det centrale i kapitlet er disse to rollers sammenspil med kunderne – ikke deres interne forhold, som bliver uddybet i senere kapitler.

Der kan forekomme situationer, hvor de begge er til stede samtidig, men her vælger du bare, hvem af dem, du vil spille. Det er dog vigtig, at du får præsenteret begge personer og vist nogle af deres hemmelighedsfulde sider.

Kapitel 2

Ugen op til vinterferien

Dagligdag hos hvidevaremanden

Prolog - Zenia i ved huset

Lad hende fortælle om, hvad hun ser. Hvad er det for et sted? Hvordan ser her ud?

Aftensmad med et telefonopkald

Jørgen, Kate og Sonny sidder omkring aftensmadsen.

Telefonen ringer. Der er en dame fra kommunen. Tenna – Jørgens sekstenårige datter – vil gerne blive på sin efterskole i vinterferien.

Besøg af husvenner

To husvenner kommer uanmeldt på besøg – en mand og en kvinde. De kommer for at besøge Jørgen og Kate, men har en klar forventning om også at skulle besøge en anden. Og som betaling har de en pizza med.

Kate og Jørgen i sengen

Hvad snakker de om? Hvordan er stemningen imellem dem?

Zenia får kontakt med Sonny

Sonny er på sit værelse, da Zenia får kontakt til ham - men kun ganske let.

Rollefordeling

Spiller 1: Jørgen

Spiller 2: Zenia, husven (rolleark udleveres midtvejs i kapitlet)

Spiller 3: Sonny, husven (rolleark udleveres midtvejs i kapitlet)

Spiller 4: Kate

Zenias rolle

Zenia er til stede i alle scenerne, men kan ikke interagere med personerne i dem. I stedet kan hun tale til de andre spillere, stille spørgsmål ud i rummet og kommentere på det, der sker.

Kapitel 2

Zenias

Jeg er fri, men alligevel fanget. Jeg hænger fast, selvom jeg kan bevæge mig frit. Jeg fryser. Jeg er bange. Hvem var hun, hende kvinden, der så mig et kort øjeblik? Hvor skal jeg hen?

Jeg er ude på Vasen nu. Ude i huset, inde i i stuen. Men værkstedet kan jeg ikke komme ind i. Noget blokerer. Noget vil forhindre mig i at se, hvad der er. Jeg må derind.

De sidder ved et bord i en stue. Spiser mad. Kød, kartofler, sovs. Der er en mand og en kvinde og en dreng. De kan ikke se mig. De kan ikke høre mig. Lige meget, hvor meget jeg skriger, går frem og tilbage eller puster. Men de skal se mig. De skal høre mig. Fortælle mig, hvem jeg er.

...

Du er Zenia, 13 år gammel. Du er død, men bevæger dig alligevel rundt i de levendes verden, hvor ingen kan se eller høre dig. Din ånd er sluppet løs af kvinden, der fik kontakt til dig. Hun blev afbrudt, og du slap ud. Du aner ikke, om det var godt eller ej.

I dette andet kapitel kan du bevæge dig rundt i de levendes verden og se og høre alt, hvad der sker. Men du kan ikke komme i kontakt med den verden, du går rundt i. Du kan sige ting højt, forsøge at gøre noget – men ingen hører dig. Ikke andet end de andre spillere, der kan bruge dine input i deres spil. Men deres roller kan ikke høre dig.

Spil gerne din frustration ud. Prøv at interagere med de levendes verden. Lav gerne larm eller hvisk, afhængig af hvad der passer. Men vær ikke for meget. Lav hellere små ting, end noget som fylder det hele. Dit spil er et supplement til det, som de andre spillere leverer.

Til sidst i kapitlet opdager du, at du faktisk kan påvirke drengen bare en lille smule. Du kan få hans nakkehår til at rejse sig. Du kan puste ham let i ansigtet. Han kan mærke noget. Ikke meget, men bare lidt.

Til spilleren

Her i andet kapitel er familien på Vasen i centrum, og man spiller en hverdagsaften i familiens skød. Som Zenia er du den, der kan vise de andre spillere kontrasten mellem almindelighederne og angsten.

Senere i kapitlet får du også en birolle, som du skal spille i en enkelt scene. I denne scene kan du dog også klippe tilbage til Zenia, så du kan vise hendes reaktioner på, der sker..

Kapitel 2

Jørgen

Hvidevaremekaniker og -forhandler

Det er en dårlig sovs. Den er alt for salt. Og Jørgen hader dårlig sovs. Det har han sagt så tit. Alt for tit.

Han kigger over på Kate. Hun siger ikke noget, spiser bare med blikket rettet mod tallerkenen. Hun synes sikkert selv, det er en vidunderlig sovs. Sådan er hun nemlig. Hun kan aldrig hæve blikket og se bare lidt kritisk på sig selv.

Ja, hvorfor helvede giftede han sig egentlig med hende dengang? Ti år med ingenting, tænker han.

...

Jørgen ved godt selv, han er mærkelig mand. Men han er god nok inderst inde, det ved han. Ellers ville Kate jo ikke have giftet sig med ham og blevet hos ham igennem ti år. Og så ville hun jo heller ikke have født Sonny. Eller hvad med kvinderne før hende. Så ville han jo heller aldrig have fået Tenna.

Nok gør han mærkelige ting og er tit sur og gnaven. Men han er ok. Når bare han kan passe sig selv og gøre tingene på sin måde. Ellers ville der heller ikke komme så mange kunder herude. Ellers ville folk inde fra Brovst heller ikke komme herud med vaskemaskiner, tørretumblere og komfurer med alskens defekter.

For ikke at tale om de husvenner, der kommer forbi. De kan lide det, han tilbyder, og de får det bedste op i ham. Så bliver Jørgen glad og nogen gange endda charmerende. Så begynder han at tale, og nogen gange roser han endda Kate. Giver hende komplimenter og alt sådan noget – alt det, som ellers føles så svært.

Han er altså god nok. Det siger Kate også tit til ham, lige inden de skal sove, når han er deprimeret og bebrejder sig selv alle verdens ulykker. Nogen gange holder hun også om ham.

...

Der er blevet så stille i huset ude på Vasen. Ingen siger noget. Kate sidder der tavs og stirrer ned i sin sovs. Sonny smasker og venter bare på at stikke af ud til kanalerne med sin fiskestang og sine mærkelige historier. Og Jørgen selv? - han vil helst arbejde. Være i sit værksted, gøre det han er bedst til. Eller samle ruser ind ude på fjorden

Der mangler noget. Det ved de alle sammen. Tenna på efterskole er bare en del af det. Hvad fanden var det også for noget? Hvad fanden bildte kommunen sig ind bare sådan at diktere, at sådan skulle det være? Kan de virkelig det? Jørgen kører sgu snart op og henter hende hjem. Hun hører til herude – ikke sammen med sådan en flok hashrygende punkere og latterlige pædagoger.

Men der mangler også noget andet. Jørgen ryster næsten ved tanken. Og han får en smule åndenød. Han har ondt i maven.

Hvad fanden skal han sige, når husvennerne kommer? Når alt er helt stille? Når de skuffede må køre igen, fordi han ikke kan levere det, de ønsker sig? Hvad skal han tilbyde dem i stedet?

Til spilleren

I andet kapitel er Jørgen og hans familie i centrum. Her spiller I en dagligdagsaften i deres hjem ude på Vasen. Det er dog også en aften, der udvikler sig i en uforudset retning, og du vil opdage ting om Jørgen, der kun er antydning i beskrivelsen af ham.

Kapitel 2

Kate

Arbejdsløs organist, mor til Sonny, 9 år, stedmor til Tenna, 16 år

Der er helt stille i stuen. Kate kigger ned på tallerkenen med hakkebøf og kartofler. Hun ved godt, det er en dårlig sovs. Hun ved godt, hvad Jørgen tænker. Ved godt, hvad han vil sige lige om lidt. Sådan har det været nu i ti år. Stilhed og alligevel alt for mange ord.

Men hun gør det, så godt hun kan. Hun laver sovsen, som det forventes, opdrager Sonny, som hun mener, det skal gøres. Og hun er sød ved Jørgen. Det har han brug for – også selvom hun ofte hader ham og hans indelukkede sind med alle dets kringelkroge og hemmeligheder. Men selvfølgelig hader hun ham endnu mere, når han ikke er stille.

Kate kigger et øjeblik på Sonny. Ni år gammel, og siger ikke et kvæk. Stakkels dreng, tænker hun tit. Hvis bare hun vidste, hvad han egentlig tænker. Hvad der sker i hans lille mærkelige hoved. Det eneste hun ved er, at han om lidt vil skynde sig fra bordet og gå ud til kanalerne for at fiske. Det gør han hver aften – også selvom hun siger, at det er for koldt her om vinteren. Men Jørgen giver ham altid lov. Og når Jørgen siger ja, så argumenterer Kate ikke imod.

...

Kate ville for alt i verden ønske, at hun stadig havde sit arbejde. At sidde der i kirken med orglets toner brusende ud gennem de enorme piber – det var hendes måde at råbe på, hendes måde at få luft. Nu har hun bare klaveret, der ikke har været stemt i årevis, og hvor tre sorte tangenter ikke virker mere. Et sådant klaver kan man ikke råbe med. Allerhøjest klynke lidt i smug, når Jørgen ikke hører det.

Af og til tager Kate over til Torslev Kirke. Så sidder hun bare i rummet, kikker rundt og drømmer om orglet. En enkelt gang har hun fået lov til at prøve det – det var fantastisk. Nu drømmer hun i sine sorteste stunder om, at der sker noget med den unge organist, så Kate kan få hendes job – eller at den gamle hejre inde i Brovst Kirke snart bukkes under.

Hvis da bare de aldrig var flyttet til Brovst, men var blevet boende i Saltum. Eller hvis da bare hun havde et kørekort og en bil, så hun kunne pendle. Men det ved hun godt, aldrig kommer til at ske.

Hvis det da bare var hende, som kommunen havde tvunget væk, og ikke Jørgens 16-årige datter fra et tidligere forhold. Tenna fik en tur på efterskole for at få lidt ro og nye omgivelser – det var sådan sagsbehandleren på kommunen sagde det. Men hvis de bare havde forstået, at det ikke var Tenna, der var problemet, så var alting måske anderledes.

...

Alt er lidt bedre, når der er gæster i huset. Husets venner får det bedste op i Jørgen. Så er han sød og venlig og giver Kate komplimenter. Også klap i røven og nogen gange mere til.

Men det har været så få gæster på det seneste. Alt er forandret, og der er så stille. Jørgen er mere og mere i værkstedet, og når der kommer nogen sender han dem hjem igen, med mindre de er kunder til værkstedet.

Og Sonny bruger mere og mere tid på sine fisketure og sine mærkelige fortællinger om prinsesse Zenia. Hun ville så gerne kunne forklare Sonny, at det bare er historier – noget, der roder rundt i hans hjerne. Men det kan hun ikke. Det kan han ikke indse – også selvom det var det, som skolepsykologen sagde til ham i de samtaler, hun havde med ham.

Til spilleren

I dette andet kapitel er familien ude på Vasen i centrum, og I spiller en hverdagsaften herude. Som spiller skal du igennem kapitlet finde ud af, hvem Kate er. I løbet af kapitlet vil du opdage nye ting om Jørgen og Kate – og her er det op til dig at vurdere, hvordan Kate har det med disse ting. Og det er op til dig at bestemme, hvad Kate egentlig ved.

Kapitel 2

Sonny

9 år, skoleelev

Brun sovs og kartofler og hakkebøf. Sonny hader det virkelig. Hvorfor skal de altid have sovs? Far vil jo heller ikke have det? Sonny vil hellere have pizza. Han elsker pizza. Og tit, når der kommer gæster til Far, så har de pizza med. Af og til får Sonny lov til at spise den, hvis Far ikke er sulten.

Sonny kigger rundt. Far stirrer ned i sin sovs. Det samme gør Mor. Der er blevet så stille på det sidste. Endnu mere stille, end der plejer at være. Det er efter, Sonny holdt op med tale om Prinsesse Zenia. Efter hende skolepsykologendamen fortalte ham, at det bare er noget Sonny finder på. Efter Far blev så rasende på ham, over at han altid fortæller sådan nogle løgnehistorier.

Men han savner Zenia. Og han savner Tenna. Bare hun snart kommer hjem. Bare hun snart har udstået den straf, som Far siger hun har fået, og at det er derfor hun er på den der skole.

Sonny pelejer for det meste at tage ud og fiske, så snart han muligheden – også om aftenen. Men i aften er der noget, der holder ham tilbage. Måske fordi han fryser, måske fordi der er noget andet i vejen, måske fordi han er bange for noget.

Til spilleren

Her i andet kapitel er Sonnys familie i centrum, og I spiller en hverdagsaften i familiens skød. Som Sonny er du ikke hovedpersonen i dette kapitel, men i små øjeblikke vil du få opmærksomhed, og du skal forholde dig til ting, der sker omkring dig.

Senere i kapitlet får du også en birolle, som du skal spille i en enkelt scene. I denne scene kan du dog også klippe tilbage til Sonny, så han også kan komme i spil i den scene.

Kapitel 2

Bjarne
og Bodil

Venner af huset

Der dufter af dampende varm pizza i hele den lidt for gamle pickup-truck. Man bliver helt sulten ved duften, men pizzaen er ikke tiltænkt parret i bilen. Den er tiltænkt hvidevaremanden ude på Vasen. Aftalen er, at man tager pizza med, når man kommer derud.

Han ved ikke, at de to kommer i aften. Det er længe siden, de har været der, men det er ikke noget problem. Det er de sikre på. Hvidevaremanden bliver altid så glad, når de kommer.

Hvidevaremanden har noget ganske særligt at tilbyde, som ingen andre har. Han er dygtig, det er han. Og så det er oven i købet også altid hyggeligt at være på besøg derude.

For det meste får Bodil sig en kop kaffe med Kate, mens Bjarne og hvidevaremanden går en tur over på værkstedet. Der er jo altid noget, man lige kan se på derovre. Men af og til laver de også ting sammen alle fire.

Nogen gange spiser Hvidevaremanden sin pizza selv. Andre gange får den niårige knægt Sonny den. Han elsker virkelig pizza – det kan man se.

Til spillerne

Det er meget vigtigt, at I ikke konkret siger, hvad det er, I er kommet efter. Men I har været her før og ved, hvad hvidevaremanden har til jer. Om både manden og kvinden kender til det, er uvist og op til jer.

Kapitel 2

Bjarne
og Bodil

Venner af huset

Der dufter af dampende varm pizza i hele den lidt for gamle pickup-truck. Man bliver helt sulten ved duften, men pizzaen er ikke tiltænkt parret i bilen. Den er tiltænkt hvidevaremanden ude på Vasen. Aftalen er, at man tager pizza med, når man kommer derud.

Han ved ikke, at de to kommer i aften. Det er længe siden, de har været der, men det er ikke noget problem. Det er de sikre på. Hvidevaremanden bliver altid så glad, når de kommer.

Hvidevaremanden har noget ganske særligt at tilbyde, som ingen andre har. Han er dygtig, det er han. Og så det er oven i købet også altid hyggeligt at være på besøg derude.

For det meste får Bodil sig en kop kaffe med Kate, mens Bjarne og hvidevaremanden går en tur over på værkstedet. Der er jo altid noget, man lige kan se på derovre. Men af og til laver de også ting sammen alle fire.

Nogen gange spiser Hvidevaremanden sin pizza selv. Andre gange får den niårige knægt Sonny den. Han elsker virkelig pizza – det kan man se.

Til spillerne

Det er meget vigtigt, at I ikke konkret siger, hvad det er, I er kommet efter. Men I har været her før og ved, hvad hvidevaremanden har til jer. Om både manden og kvinden kender til det, er uvist og op til jer.

Kapitel 3

Ugen op til vinterferien

Sonny leger og fisker ved kanalerne

Sonny fisker ved kanalbredden

Sonny er på fisketur ved den store kanal helt ude ved pumpestationen og fugletårnet. Her har han fanget en fisk, som han står og taler til. Zenia taler også til ham.

Sonny møder Malthe og Simon

Sonny møder de to drenge Malthe og Simon, der gerne vil i kontakt med hans storesøster.

Drengene bliver afbrudt

Kontakten melle Sonny og de to drenge bliver afbrudt, da Simons morfar, Verner, dukker op.

Elena i prinsessekostume

Sonny møder en lille fireårig pige, der er iklædt et prinsessekostume. Hun vil gerne have Sonny til at hjælpe sig – hun fryser og vil hjem.

Rollefordeling

Spiller 1: Simon

Spiller 2: Sonny

Spiller 3: Zenia

Spiller 4: Malthe, Elena (ingen rolleark)

Zenias rolle

Zenias kan tale til Sonny gennem hans eventyrverden og kan dermed påvirke hans interaktion med den virkelige verden. Hun kan få ham til at gøre ting, han ellers ikke ville have gjort.

Kapitel 3

Zenia

Der er nogen, der kalder. Er det hende igen? Er det kvinden, der kan få mig hjem? Nej, det er en anden. Det er den lille dreng. Han kalder på Zenia. På prinsessen. På monstret i kanalen.

Det er mig, der er prinsessen. Der er mig, der fanget i tårnet. Jeg er havfruen på kanalens bund. Jeg er hende, der skal gives til Den Gamle Gedde. Mig der skal ædes, flånes og skændes af de skarpe tænder og de stikkende øjne.

Det er mig, der er med i drengens eventyr. Der er mig, der er bange.

Er drengen min ven eller min fjende?

...

Du er Zenia, og du er død. 13 år gammel. Din sjæl flakker hvileløst rundt ude på Vasen uden kontakt til de levendes verden. Du aner ikke, hvem du er, eller hvorfor du er død. Men der er sket noget: Du har fået kontakt til den lille dreng. Han hedder Sonny. Han siger, du er en prinsesse. Eller måske er det omvendt: Måske er det dig, der har fortalt ham, at du er en prinsesse. Måske har du fortalt ham noget, dengang du var levende.

I dette tredje kapitel kan du tale til Sonny. Du kan tale til hans eventyrverden og få ham til at fortælle dig om den. I denne verden er du prinsesse Zenia, som sidder fanget i fugletårnet ude ved pumpestationen, og som skal ofres til Den Gamle Gedde, der lever i kanalerne herude på det flade land.

Men du kan også påvirke Sonny. Du kan få ham til at gøre ting i den virkelige verden, når du taler til ham som prinsessen. Han lytter til dig. Han vil gøre alt for dig, og han kan måske fortælle dig mere om, hvem du er.

Men husk, at du også er bange for hans historier og de rædsler, der er i dem.

Til spilleren

Sonny er i centrum i dette tredje kapitel. Han er på fisketur og lever sig ind i sin eventyrverden, hvor du er prinsessen. Men kapitlet udspiller sig ikke i eventyret – det udspiller sig i virkeligheden, hvor Sonny lægger sin egen fortolkning ned over den.

Som Zenia kan du påvirke Sonny meget, og du kan trække ham langt ud, hvis du vil – og det bør du gøre, for hans verden kan fortælle dig de ting, du gerne vil vide. Og samtidig skal du få ham til at vise, hvor forskruet og perverteret denne eventyrverden er. Hans eventyr er ikke lykkelige og pæne.

Husk i øvrigt, at du kun kan tale til Sonny, og han kan ikke se dig direkte. Du er mere en slags indre stemme, der taler til hans bevidsthed. Du kan ikke kommunikere med de andre personer, der optræder i dette kapitel. De kan hverken høre eller se dig.

Kapitel 3

Sonny

9 år, skoleelev

”Jeg synes, du kigger på mig med dine liderlige øjne. Du skal vist gives til prinsessen. Hun vil glæde sig til dig. Til alt det, du har at give. Hun vil gøre alt det, du befaler hende.”

Sonny kigger på den sprællende fisk, der ligger i græsset.

”Men prinsessen findes jo slet ikke,” siger Sonny med en pibende stemme, der skal lyde, som om den kommer fra fisken.

”Vel gør hun så. Din dumme fisk. Det er bare noget, de voksne siger,” svarer han med sin normale stemme med en lidt påtaget bastone.

”Hun bor bare herude nu,” fortsætter han og kigger sig rundt på kanalen, på sivene og de flade marker. Han griber sin kæp og begynder at slå løs på fisken.

...

Nogen gange er Zenia en havfrue. Andre gange er hun en lille fisk, der flygter fra Den Gamle Gedde. Og nogen gange igen er hun en rigtig prinsesse, der er fanget i fugletårnet ude ved pumpestationen. Der vrider hun sig og venter på at gøre sig til.

Det er Zenia selv, der har fortalt Sonny historierne, så selvfølgelig passer de. Men nu, hvor hun er forsvundet, må han selv digte videre på dem – ellers dør de jo, og så dør hun også.

Måske han skal finde en, der kan være den nye prinsesse.

...

Sonny er så frygtelig bange for det mørke vand i kanalen. Især herude ved pumpestationen. Her er det nærmest sort. Og herude lever Den Gamle Gedde. Den skulle være over to meter lang, er der nogen, der siger. Den har spist så meget fiskegrej, at den er for tung til at svømme helt op til overfladen. Og derfor kræver det overjordiske kræfter for at hive den op, hvis man skulle få den på krogen.

Men Sonny ved, at han bliver nødt til at fange den. Den ligger bare og venter på at vælte op fra vandet og æde prinsessen. Den skal fanges og dræbes og tortureres. Og han bliver måske nødt til at bruge prinsessen som madding. Han skal vise, at han er den snedigste. Men nu hvor prinsessen er forsvundet, må han måske finde en anden prinsesse.

Kapitel 3

Simon

13 år

Simon fniser og kigger med sit skælmske smil på Malthe, der ligger ved siden af. Det her er fandeme for langt ude. For psyko-agtigt. Og ret skægt.

De to drenge gemmer sig bag vinduesrammen i det gamle fugletårn ude på dæmningen. Lidt derfra leger en tredje dreng. Han har en fiskestang og har lige smidt en fisk på græsset. Det er ham, Simon og Malthe gemmer sig for. De lytter til de fucked up ting, som drengen siger til fisken i græsset:

”Jeg synes, du kigger på mig med dine liderlige øjne. Du skal vist gives til prinsessen. Hun vil glæde sig til dig. Til alt det, du har at give. Hun vil gøre alt det, du befaler hende.”

Han er godt nok for mærkelig ham drengen. Sonny hedder han og er ni år. Det er hvidevaremandens søn. Han er total langt ude, er der mange nede på skolen, der siger. Han går vist til skolespsykolog og ævler om prinsesser og sådan noget barnligt noget. Og nu taler han til en fisk og kalder den liderlig ...

...

De havde det ellers lige skægt Simon og Malthe, da de pludselig opdagede Sonny henne ved kanalen. De to havde fundet en hel stak gamle pornoblade henne ved Simons Morfars minkfarm. Dem fandt de under den gamle togvogn, som Morfar plejer at sidde i og ryge cigaretter, når han ikke passer minkene.

De fortalte ham selvfølgelig ikke noget om bladene, da de spurgte om de ikke godt måtte låne hans puch maxi og køre en tur. Det var sgu alligevel lidt for pinligt at spørge sin morfar om pornoblade – også selvom han sgu er total sej.

Det var fede gamle blade, og de grinede meget der i græsset ved kanalen. Så var det, de pludselig fik øje på ham Sonny.

...

Ham Sonny har ellers en totalt liderlig storesøster. Det siger nogen af de store drenge på skolen, som Simon nogle gange hænger lidt ud med. Hun er med på den værste, har de fortalt. Og det tror Simon helt klart på – det kan man da se på hende. Og det, som hun har sagt til nogen af dem ... huha ... Hende gad han godt prøve.

Simon har engang kysset en pige. Det var vildt, og han blev helt ør i hovedet af det. Det dunkede i kroppen, og han fik lyst til en masse mere. Men det ville hun ikke være med til. Simon blev så skuffet. Men det holdt ham ikke tilbage fra at fortælle om, hvor vild hun var, da han senere snakkede med Malthe. Faktisk har Simon fortalt temmelig meget om, hvor vild hun var. Og det er fedt at se, at Malthe bliver så misundelig.

...

Simon kigger igen på Malte. Malthe er ikke helt tryk ved det hele, men Simon er ligeglad. Han nikker til sin ven, inden han rejser sig. Ham Sonny, skal de da vist snakke lidt med.

Til spilleren

Som Sonny er du hovedpersonen i dette kapitel. Scenerne drejer sig alle om dig, din eventyrverden og om, hvordan du møder personer i den rigtige verden. Din eventyrverden er ikke i direkte fokus, men ligger hele tiden i dit bagehoved og farver den måde, du forstår den virkelige verden på.

Det er vigtigt, at du viser, hvor forskruet Sonny er. Hans eventyr er ikke lykkelige og pæne. De er perverterede og mørke. Og i den virkelige verden kommer Sonny også til at gøre forskruede og onde ting ved andre. Også selvom han mest af alt drømmer om nogen at lege med, men ødelægger det gang på gang.

Til spilleren

Som Simon er du ikke hovedpersonen i dette kapitel. Det er Sonny, derimod. Din rolle er, at du skal give Sonny både med- og modspil – I skal både presse ham og være søde ved ham. Det er vigtigt, at du sammen med Malthe-spilleren ikke går for hårdt til Sonny. I skal ikke kun mobbe ham – I tror også, at han har en reel mulighed for at få jer i kontakt med hans storesøster.

Kapitel 3

Malthe

12 år

Malthe kryber ned helt bag vinduesrammen i det gamle fugletårn. Han kigger med sammenknæbne øjne på knægten med fiskestangen nede ved kanten af den store kanal. Drengen har smidt en fisk på jorden og står og taler til den. Bagefter slår han den med en kæp. Hold kæft, hvor creepy. Og så det drengen siger:

”Jeg synes, du kigger på mig med dine liderlige øjne. Du skal vist gives til prinsessen. Hun vil glæde sig til dig. Til alt det, du har at give. Hun vil gøre alt det, du befaler hende.”

Malthe kigger ængsteligt på Simon, der sidder ved siden af. Simon fniser, men Malthe finder det nu mest lidt uhyggelig. Ja, han er sgu uhyggelig ham drengen. Han er jo kun en lille knægt. Ni år vist nok. Men drengen er altså heller ikke hvem-som-helst. Det er Sonny, hvidevaremandens dreng. Malthe har hørt historier om ham nede på skolen, om at han altid siger nogle fucked up ting. Han har vist også været oppe ved skolespsykologen. Og så er det noget med, at hans storesøster er totalt liderlig. Det siger nogle af drengene fra niende. Hun gør det med hvem som helst.

...

De havde det ellers lige så skægt de to drenge. De havde fundet en stak gamle pornoblade henne i den gamle togvogn, hvor Simons morfar slapper af og drikker øl, når han ikke passer sin minkfarm. De sagde ikke noget om bladene, da de fik lov til at låne hans puch-maxi, og så kørte de ud til fugletårnet. Her kunne de være i fred.

I hvert fald lige indtil de pludselig opdagede ham Sonny. De havde ellers ligget længe og kigget i bladet og grinet af det. Så var det fandeme med at pakke bladet væk og holde lidt øje med drengen.

...

Malthe gad sgu godt prøve sådan en liderlig kælling som dem i bladet der. Eller måske som ham Sonnys søster. Simon siger, at han har prøvet det – altså ikke med Sonnys søster, men med en anden. Det var total fedt, siger han. Og hun var helt vild, hende han prøvede.

Det vil Malthe også. Han ved bare ikke, hvordan man gør det. Måske kommer det helt af sig selv.

I det samme prikker Simon til Malthe med et skælmsk smil. Malthe kan ikke lide det. Simon har lige har fået en af sine farlige ideer. Det ved han. Og så er der ingen vej tilbage. Simon rejser sig og går ned til Sonny.

Til spilleren

Som Malthe er du ikke hovedpersonen i dette kapitel. Det er Sonny, derimod. Din rolle er, at du skal give Sonny både med- og modspil – I skal både presse ham og være søde ved ham. Det er vigtigt, at du sammen med Simon-spilleren ikke går for hårdt til Sonny. I skal ikke kun mobbe ham – I tror også, at han har en reel mulighed for at få jer i kontakt med hans storesøster.

Kapitel 4

Vinterferien

Tenna kommer hjem fra efterskolen

Jørgen og Tenna holder ude på dæmningen

Jørgen er på vej hjem med Tenna, som han har hentet på efterskolen. Men inden han kører helt hjem, gør han holdt ude på dæmningen ved fjorden, tæt på fugletårnet og pumpestationen. Her møder de Verner på sin knallert, der lover at komme forbi senere med en stak røgede ål.

Tenna kommer hjem

Tenna og Jørgen kører ind på gårdspladsen. Kate og Sonny tager imod.

Tenna og Sonny - Tenna og Kate

Lad der være plads til et par scener, hvor Tenna både kan tale alene med sin lillebror og sin stedmor, Kate.

Verner kommer med røgede ål

Et par dage inde i vinterferien kommer Verner som lovet forbi med røgede ål. Han taler både med børnene og Jørgen, inden han kører igen.

Besøg af socialrådgiveren

Socialrådgiveren Birgitte Jensen kommer forbi. Hun er bekymret for Tenna, der ønskede at blive på sin efterskole. Birgitte skal lave en forundersøgelse for at afgøre, om en større §50-undersøgelse skal sættes i gang for at afdække Tennas trivsel og forholdene i hjemmet.

Værkstedet - mulig afslutning på kapitlet

Zenia prøver at overtale Sonny til at undersøge det værksted, hun ikke selv kan komme ind i. Langsomt sniger han sig derhen i ly af natten.

Andre afslutninger på kapitlet

Det kan f.eks. være ved at Jørgen tager en alvorlig snak med Tenna om, at hun skal være sød – især når der kommer gæster. Eller ved at Sonnys fortællinger til Tenna bliver så udtalte, at Zenias lig ude i kanalen begynder at rive sig løs.

Rollefordeling

Spiller 1: Tenna

Spiller 2: Jørgen

Spiller 3: Kate

Spiller 4: Sonny, Zenia

Zenias rolle

Zenia-spilleren spiller også Sonny i dette kapitel. Sonny er den eneste, som Zenia kan tale til, og det sker gennem hans eventyrverden. Spilleren skal ikke spille scener mellem Zenia og Sonny, men kun scener, hvor Sonny møder andre.

Derudover kan Zenia bruge Sonny til at f.eks. at forsøge at komme ind i det værksted, som hun fornemmer, noget er helt galt med.

Kapitel 4

Zenia

Tingene bliver værre herude på Vasen. Noget skal ske.

Der er en, der vender hjem. Men hun er bange. Lige så bange som jeg. Det er ikke en glædelig hjemkomst. Langt fra.

Måske kan jeg bruge hendes angst. Måske hun kan fortælle mig ting. Måske hun kan hjælpe mig til at forstå. Men hun kan ikke høre mig. Det kan kun Sonny.

Men skal jeg advare hende? Eller skal jeg bruge hendes hjælp, så langt som det er muligt?

Måske hun kan trænge ind steder, hvor jeg ikke kan.

...

Du er Zenia, 13 år gammel. Du er død, bange og fanget mellem livet og det hinsides.

Der er noget med værkstedet og fugletårnet. Her kan du ikke komme ind. Her er smerten for stærk. Her sortner alt, så snart du nærmer dig. Her ligger svarene måske.

Din eneste kontakt til livet er gennem Sonny, en lille stakkels dreng med historier om prinsesse Zenia. Men noget er ved at ske, og det kan du fornemme. Du nærmer dig sandheden. Men samtidig nærmer du dig også de rædsler, der får din sjæl til skrig, uden nogen hører det.

Sonny

9 år, skoleelev

Far er kørt op for at hente Tenna på efterskolen. Sonny ville gerne med, men der kunne der ikke være tale om, sagde Far. Sådan var det. Men Sonny glæder sig alligevel til, hun kommer hjem. Han savner hende. Og så må han godt tale om hende – ikke ligesom med Zenia, som de siger ikke findes. Tenna findes heldigvis. Hun er helt rigtig og levende.

Men Sonny glæder sig også til at fortælle Tenna om alt det nye. Om både Zenia og alle de andre ting. Også om alt det, der ikke er så rart. Og så glæder han sig til, at Far bliver glad. For han sikker på, at Far bliver rigtig glad, når Tenna kommer hjem. Så kommer der måske også snart flere gæster. Og måske har de endda pizza med.

Til spilleren

I dette fjerde kapitel spiller du både Zenias ånd og Sonny. Sonny er den eneste, som Zenia kan tale til, og det sker gennem hans eventyrverden. Du skal ikke spille scener mellem Zenia og Sonny, men kun scener, hvor Sonny møder andre. Og i disse scener kan Sonny tale om sin eventyrverden og dermed komme med hints og advarsler til storesøsteren Tenna, der i dette kapitel vender hjem fra sin efterskole. Måske kan du endda bruge hende som hjælp til at grave dybere ned.

Samtidig begynder Zenia også langsomt igennem kapitlet at kunne påvirke ting i virkeligheden. Du kan skubbe til døre, puste lys ud og deslige. Små ting, som du sammen med Sonnys fortællinger kan bruge til at påvirke spillet og historien. Og små ting, der kan skabe et uhyggeligt skær omkring Sonny.

Kapitel 4

Tenna

16 år, datter til Jørgen, steddatter til Kate

Hun vil ikke hjem. Det vil hun virkelig ikke.

Men der er ikke noget at gøre. Far sidder derude i bilen og venter. Hun skal hjem nu. Hjem til Vasen.

Lange inderlige knus til hver veninde. Tenna græder ikke. Sådan nogen gør hun ikke. Hun er stærk og hård. Hun viser ingenting. Mon de ved, hvor bange hun er?

Til sidst ser hun på den lærer, der er på arbejde. Tenna smiler let til hende.

Vi ses, siger hun. Tenna nikker. Det var den lærer, som Tenna fortalte, hvor meget hun gerne ville blive på skolen her i ferien. Hun var så forstående. Men det hjalp ikke.

...

Den eneste hjemmefra, som Tenna for alvor savner, er Sonny. Hans små historier og sære væsen. Resten er ligemeget. I de sidste måneder har det kun handlet om efterskolen og Tennas nye liv. Væk fra det hele, folkeskolen og familien. Væk fra historier i krogene, idiotiske drenge og alle hvidevarerne. Måneder med nye venner, og hvor tingene virker – og hvor der ikke flyder med ødelagte vaskemaskiner over alt.

Det var ikke fordi Tenna selv syntes, det var en god ide, da skolevejlederen foreslog, at hun kunne tage på efterskole. Hun var faktisk ret meget imod i starten. Hun vidste, at Far aldrig ville give hende lov – og at han aldrig ville have råd. Hans penge skulle da ikke gå til en tåbelig skole, ville han sige.

Men kommunen betalte, og hun kom af sted. Hun var bange, da hun første gang trådte ind i aulaen. Hun satte sig tæt på væggen. Ville ikke kigge nogen i øjnene. Især ikke drengene. Hun regnede med, at de snart ville gå på hende. Men de var søde alle sammen. Også lærerne.

...

På parkeringspladsen foran hovedindgangen holder bilen. Far sidder derinde. Han venter. Han er ikke engang stået ud. Han ryger, det er hun sikker på. Hun kan allerede føle stanken af hans cigaretter rive i næsen.

Tenna åbner langsomt døren til passagersædet. Hun sætter sig ind. Lukker døren næsten lydlost. Hun kigger på Far, der rigtigt nok ryger. Han kigger ikke på hende. Han ryger blot færdigt og sætter så motoren i gang. Ingen af dem siger noget i lang tid.

Til spilleren

I dette fjerde kapitel er det Tenna, der er i centrum. Det er din synsvinkel og din hjemkomst, der er drivkraften. Husk, at du både er bange og samtidig også holder af dit hjem. Du elsker din familie, og især Sonny står dig meget nær. Giv især plads til, at Sonny kan komme på banen, og giv plads til scener, der viser dit forhold til resten af familien.

Kapitel 4

Jørgen

Hvidevaremekaniker og -sælger

'Bjerget Efterskole' siger det store skilt på muren af det nedlagte plejehjem. Jørgen trommer utålmodigt i instrumentbrættet, mens han venter. Han hader virkelig at vente.

Hvis bare hun kunne snøve sig sammen og blive færdig. Latterlige knus til dumme veninder. Som om det er verdens undergang, at hun ikke skal være på skolen et stykke tid.

Endelig kan han høre bildøren åbne sig, og Tenna sætter sig ind. Jørgen kigger ikke på hende. Han færdiggør blot sin cigaret, inden han drejer nøglen og starter motoren. Han lader tomgangen køre lidt, før han sætter bilen i gear og ruller ud fra parkeringspladsen.

Tenna siger heller ikke noget. Hun er sgu god nok. En sød og køn pige, det er hun.

...

Kate sagde ingenting, da Jørgen proklamerede, at nu kørte han op for at hente Tenna. Hun nikkede bare. Andet havde da også været helt ved siden af – det er jo ikke hendes datter. Sonny plagede for at komme med i bilen, men Jørgen sagde bestemt nej. Det passer ikke til en lille dreng at hente store piger på efterskole, sagde Jørgen til ham. Sonny accepterede.

Nu glæder Jørgen sig næsten til, at hende damen nede fra kommunen ringer. Det ved han, at hun gør. Men så kan hun lære, at det ikke er hende, der bestemmer. Tenna er Jørgens datter – ikke hendes. Hun skal ikke komme og blande sig. Livet ude på Vasen kommer ikke hende ved. Hun kan bare holde sin lange nysgerrige ludernæse for sig selv. Hun ved lige så godt som Jørgen, at hun ikke kan gøre en skid, hvis Jørgen siger nej.

Og mest af alt glæder Jørgen sig bare til at få sin datter hjem. Det er der, hun hører til. Der hun kan sprede glæde.

...

Jørgen stopper bilen ude på dæmningen. Han er ikke kørt den lige vej hjem, men han har brug for en pause, inden de kommer helt hjem. Brug for lige at holde her. Brug for lige at tale lidt med Tenna.

Han tænder endnu en cigaret og kigger over på sin datte på passagersædet. Han elsker hende sgu, det gør han. Han glæder sig til, hun kommer med hjem. Glæder sig til vinterferie.

De skal bare holde her lidt. Det plejer hun godt at kunne lide. Bare sådan at sidde her og kigge ud over fjorden.

Til spilleren

I dette femte kapitel er det Tenna, der er primært i fokus. Det er hendes hjemkomst, der driver historien.

Som Jørgen er din rolle i dette kapitel at give Tenna modspil og hele tiden gøre hende i tvivl om, hvad der er på spil i hjemmet. Samtidig er du under et indre pres, og ønsker at få anerkendelse og opmærksomhed fra de få venner, der kommer i huset.

I løbet af kapitlet skal du gøre dig selv klart, hvorfor det er, at Jørgen har hentet Tenna hjem.

Husk i øvrigt, at Tenna kun er din datter - Kate er kun hendes stedmor.

Kapitel 4

Kate

Arbejdsløs organist, mor til Sonny, stedmor til Tenna

Jørgen er kørt op for at hente Tenna på efterskolen. Sådan måtte det jo gå. Kate sagde ikke noget. Den slags skal hun ikke blande sig. Det er jo ikke hendes datter. Det ved hun, at han Jørgen vil sige, hvis hun siger noget. Og han har jo ret.

Kate kigger ned i sin kaffe. Dem har hun drukket mange af i dag. Hvad fanden skulle hun ellers lave. Endnu en uge uden noget at lave. Endnu en uge, hvor hun drømmer om berusende orgelmusik og at kunne genoptage sit arbejde som organist, men i stedet må nøjes med Vasens stilhed. Og alligevel er det her en helt anden uge. Det er vinterferie. Sonny og Tenna er hjemme. Det er nu, man burde være sammen som en familie. Det er nu, man burde se videofilm, spille spil og tage i biografen. Men den slags gør man ikke herude på Vasen. Her er man i stedet stille. Her laver man helt andre ting.

...

Hun vil så gerne være glad. Se Jørgen glad. Og børnene. Men hun ved, at de ikke alle kan være glade på samme tid. Det er umuligt herude. Sådan virker det ikke her. Men når Jørgen er glad, så er det bedst. Så er der ro. Så bliver Kate også glad, og så bliver han god ved hende.

Til spilleren

I dette fjerde kapitel er det Tenna, der er i centrum. Hun vender hjem fra efterskolen, hvor Jørgen har hentet hende. Som Kate skal du vælge, hvordan du forholder dig til Tenna – og som ikke er din datter. Er du den kølige stedmor? Eller er du hjertevarm og åben? Og hvordan forholder du dig egentlig til, at Jørgen har hentet hende mod sin vilje?

Samtidig er det vigtigt, at du i løbet af kapitlet får vist antydninger af, hvor meget Kate ved om de ting, der ellers foregår herude på Vasen.

Kapitel 5

Vinterferien

Alting strammer til og Zenias ånd forsvinder

Noget er på vej op til overfladen

Et lig river sig løs fra kanalens bund og er på vej op til overfladen. Zenia er derude. Det er hende, der er på vej mod lyset.

Britta får atter kontakt

Britta får kontakt til Zenia. Men kun et kort øjeblik, så er hun helt væk, og Britta kan ikke længere mærke åndens tilstedeværelse.

Hvad vil Britta gøre?

Spørgsmålet er nu, hvad Britta vil gøre? Hun har en klar fornemmelse, at noget er helt galt ude ved hvidevaremanden. Men hun har kun oplysningerne fra det hinsides – og hvem vil lytte til dem?

Lone henter sin vaskemaskine

Lones vaskemaskine er blevet færdigrepareret og kan nu afhentes. Her er det oplagt, at hun tager sin mor med.

Sonny er forladt

Zenia er forsvundet igen, og Sonny er nu alene tilbage. Han sidder på sit værelse og er bange. Prinsessen er væk. Hvad vil han gøre? Og hvad vil han sige til Tenna?

Husvenner og Verner vender tilbage

De to husvenner og Verner dukker op igen – og også denne gang har de pizza med. De har en klar forventning om, at de med Tennas hjemkomst igen kan få det, de plejer at komme efter.

Klimaks

Der er mange potentielle måder, hvorpå scenariet kan opnå sit klimaks. Det er dog vigtigt, at scenariet ender som en tragedie. Børnene kan ikke reddes – og hvis de kunne er de mærket for livet – og Britta må erkende, at hun ikke kan gribe ind.

Liget dukker frem

Zenias lig er dukket op til overfladen ude ved pumpestationen.

Rollefordeling

Modsat de andre kapitler, er der i dette kapitel ikke skrevne karakteroplæg. Spillerne vælger i stedet at spille de roller, de vil, ud fra de oplæg, de allerede har set.

I åbningsscenen, hvor Britta kortvarigt får kontakt, er det spillerne i fællesskab, der giver inputs til, hvad Zenia gør.

Zenias rolle

Der er ingen fast spiller, der spiller Zenia i dette kapitel. I starten af kapitlet dukker hendes lig op til overfladen ude i kanalen, og i samme nu forsvinder hendes ånd. I resten er scenariet er hendes ånd ikke længere til stede.

Foromtale

Gang Rape is a short, game master-less jeepform game centred around the idea of using fiat as a means of oppression. The game mechanics were conceived for the purpose of playing gang rape, but are equally useful for playing any kind of oppression, like for example bullying/mobbing.

There are several points to the game. One thing that has been severely bugging me for the last couple of years is that (at least in Sweden), it seems nearly impossible today to get convicted for rape or gang rape. To really feel this in the end, if the issue actually arises, which is another point of the game, the game should have been harsh until that point.

Naturally this game is also a comment on how little protection there is in the American "no touching" rule, and to stir the game design pot if only so little. I'm sure this game isn't the first in its kind. Don't play this game unless you're in a good place mentally, and really think you are up for it.

It is not meant to be fun to play.

Gang rape (2008)

Uden spilleder, men med 2 eller flere voldtægtsmand og 1 offer

Gang rape / Voldtægt (Wrigstad, 2008)

Gang rape (eller *Voldtægt* på dansk) var og er et kontroversielt scenarie. Både på grund af tematikken, men også på grund af designet, der med sine virkemidler bogstaveligt talt skaber øjenkontakt mellem offer og overgriber(e). Scenariet er simpelt, men effektivt og nådesløst i sit design: Spiller du det, som det er skrevet, vil du få en ubehagelig og intens oplevelse. Kombinationen af det tunge og alvorfulde indhold og designets ambition om at skabe en uomgængelig behård oplevelse har gjort *Gang rape* til et af de mest omdiskuterede rollespil til dato.

At vælge at behandle (gruppe)voldtægt i et rollespil er noget, der kan undre. Hvorfor spille noget hårdt, modbydeligt og skræmmende? Rollespil er jo bare spil, en hobby vi dyrker for at have det sjovt. Men tager man et kig på rollespillet i dag, som det bliver designet, spillet og efterspurgt, her som i udlandet, er det umuligt at ignorere tendensen: rollespil, der handler om andet og mere end blot at underholde, er her allerede og er kommet for at blive. Og hvad er der egentlig forkert i det? Man kan med rette spørge, hvorfor rollespil ikke skulle kunne behandle de samme emner som litteratur, film og computerspil?

Rollespil har før behandlet voldtægt, men typisk er det sket enten som en sidebemærkning til drabelige plyndringer, som en forbrydelse i kriminalsager eller som usikre teenagers overkompenserende udforskning af seksualitet i trygge, fiktive rammer. *Gang rape* er det første og eneste scenarie, der tager direkte livtag med (gruppe)voldtægt og går ind i selve situationen. Scenariet udforsker den dystre påstand, at vi alle har kapaciteten til at fantasere om (gruppe)voldtægt. Man kan diskutere, om det er en smagfuld måde at behandle emnet på, men alvoren er ikke til at tage fejl af; en alvor, der ikke nødvendigvis har været til stede i rollespillets hidtige behandling af emnet.

Gang rape banker med sine virkemidler en barsk oplevelse ind i kroppen på spillerne, følelser, der ikke bare lige sådan forsvinder, når spillet er slut. Og det helt med vilje. Offeret og gerningsmændene står helt bogstaveligt ansigt til ansigt i scenariet under voldtægten, men uden faktisk fysisk kontakt. Hvad der foregår, bliver beskrevet med ord mens øjenkontakten holdes, og det er en barsk omgang. Spildesignet udfordrer os her som spillere, ved at sætte os i en situation, hvor vi konfronteres med følelser, der ikke lader sig ignorere.

Er der fare på færde her? Når vi laver spil, der med sine virkemidler går dybt under huden på spillerne, kan vi gøre det sikkert og forsvarligt? Det korte svar er, at det ved vi ikke. Vi kender ikke grænserne for rollespillets formåen og effekt på udøverne til bunds endnu. Hvordan vi håndterer det ansvar, er en løbende diskussion, vi må tage hele tiden. Men adskiller rollespil sig her fra andre risici, vi frivilligt løber? Når vi kører ned af bakken på mountainbiken, løber vi en risiko. Når vi træner showkamp med blankvåben, løber vi en risiko. Når vi lader os låse til sengen, løber vi en risiko. Når vi opsøger det ekstreme, tænker vi på sikkerheden ("kør aldrig alene", "slå ikke efter hovedet", "respekter stopordet"), men risikoen forsvinder ikke, og er et centralt element i oplevelsen.

Gang rape tager sikkerhed alvorligt på to måder. Kombinationen af det alvorlige emne og spillets voldsomme design og virkemidler udfordrer spillerne, og som sikkerhed bruger spillet fuld gennemsigtighed for alle i designet. Samtidigt er det en udfordring af en sikkerheds-praksis, "no touch"-reglen, der kendetegner store dele af det amerikanske spilmiljø. Spillet udfordrer overbevisende påstanden om, at man kan undgå farligt spil ved at undgå berøring og tager her aktivt fat i at udforske sikkerhed i rollespil.

Måske er det netop fordi *Gang rape* udforsker de mørkere sider af os selv, at det har fået så meget opmærksomhed. Måske er det fordi, scenariet bærer en pointe, der er så ubehagelig og svær at se i øjnene, at vi hellere undsiger scenariet som enten for farligt eller moralsk fordærvet, end at prøve kræfter med sider af os selv, vi er usikre på. Om du vil opsøge den del af dig selv, er dit valg. *Gang rape* giver dig ingen anden beskyttelse, end at du ved, hvad du går ind til. Tag det alvorligt. Læs teksten grundigt igennem og tænk dig godt om, før du siger ja til at spille det. For ansvaret er dit. Designet skal nok gøre sit.

p.s. Forfatteren har gjort opmærksom på, at der siden den danske oversættelse er blevet lavet små, men væsentlige opdateringer af den engelske tekst, men desværre ikke den danske. Derfor har vi valgt at trykke både den engelske og den danske udgave.

p.p.s. Hvis du kunne tænke dig at læse om spilleres erfaringer og oplevelser med scenariet, kan vi varmt anbefale Markus Montolas artikel i første nummer af *Playground Magazine* (www.playgroundmagazine.net).

Voldtægt.



Gang rape.





Voldtaget.

— et vuxenspil

Idé, tekst och layout Tobias Wrigstad

Foto Caroline Holgersson

Layoutkoncept Frederik Berg Olsen

Med hjälp av Thorbiörn Fritzon, Jonas Harild, Frederik Berg Olsen, Emily Care Boss, Emma Björnehed & Olle Jonsson

Oversættelse til Dansk Kristian Nørgård & Frederik Berg Olsen

Antal spillere Et offer, mindst to gerningsmænd, helst flere

Spilledere Ingen

Spiltid 45-90 minutter, afhængigt af antallet af voldtægtsmænd

Internettet jeepen.org/games/rape | jeepen.org | jeepen.org/dict

If you appreciated this game, **please** donate a few bucks to some local and related charity!



Gang rape.

— a grown-up game

Idea, text & layout Tobias Wrigstad

Layout concept Frederik Berg Olsen

Photo Caroline Holgersson

With assistance from Thorbiörn Fritzon, Jonas Harild, Frederik Berg Olsen, Emily Care Boss, Emma Björnehed, Olle Jonsson & J. Tuomas Harviainen

No. players One victim, two rapists, preferably more

Game masters None

Playing time 45-90 minutes, depending on number of rapists

Web jeepen.org/games/gr | jeepen.org | jeepen.org/dict

Voldtæget.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

“Det er ikke meningen at et scenarie om gruppevoldtægt skal være morsomt at spille.”

Termen "SL fiat" betyder at spilleren enevældigt tager beslutning om noget der sker i spillet, uden at konsultere spillerne eller "de objektive regler". Det er en negativt ladet term – specielt blandt spillere som oplever at rollespil er en slags kamp mellem spiller og spiller. Termen fiat er ikke en kommentar til "Vi åker Jeep", men er et almindeligt engelsk udtryk for "a formal authorization or proposition; a decree".

Der findes dog en finsk bevægelse, "Vi åker fiat", som joker med jeep-navnet.

Voldtægt er et kort, novelleagtigt, spillelederløst, Jeep-baseret scenarie, baseret på ideen om **fiat** som et redskab for magt. Spillets mekanismer er skabt med det formål at spille "Gruppevoldtægt, men er i bund og grund lige så brugbare i forbindelse med magt gennem mobning eller "normal" undertrykkelse. Denne extrapolering og anvendelse er meget ligetil, så jeg har valgt at fokusere på det givne scenarie – og den situation det omhandler – gruppevoldtægt.

Spillet er designet til at have minimum 3 spillere – en der spiller voldtægtsofferet (refereret til som "kvinden" herefter) og resten af de deltagende som deltagere i gruppevoldtægten.

I sagens natur kunne kønnene byttes rundt, eller helt udelades, men i dette tilfælde/scenarie er offeret en kvinde.

Regler for att spille

§1 Alle spillere må være sig 100% bevidste om emnet og scenariets grundlæggende præmisser før spilstart. De må også forpligtige sig til at håndtere enhver situation der måtte opstå i forbindelse med afviklingen heraf. Det er specielt vigtigt at de spillere der har roller som gerningsmænd, hele tiden holder øje med den der spiller kvinden – og ikke mindst dennes mentale velfærd. Med dette for øje er det et **krav at alle spillere har læst denne tekst før spilstart.**

§2 At spille ironisk, eller på andre måder overdrevet eller nedsættende – sågar at gøre det komisk, er på ingen måde tilladt. Hellere stoppe scenariet end at spille det uden den rette holdning.

§3 Det er ikke tilladt at have en spiller – alle spillere er enten offer eller gerningsmænd, og altså i fællesskab spillere.

Gang rape.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

“A scenario about gang rape is not meant to be fun to play.”

The term "GM fiat" means that the GM decides what happens in the game without consulting the players or "the objective rules." It is a term with negative connotations—especially for players that thinks role-playing is a struggle between the players and the GM. The term fiat is not a pun on "We go by jeep" but plain English for "a formal authorization or proposition; a decree."

There is, however, a Finnish movement called "We go by fiat," that is a pun on the "We go by jeep" name.

Gang rape is a short, game master-less jeepform game centred around the idea of using **fiat** as a means of oppression. The game mechanics were conceived for the purpose of playing gang rape, but are equally useful for playing any kind of oppression, like for example bullying/mobbing. This extrapolation and re-application is very straightforward, so here I will just focus on the situation hand, which is gang rape.

There should be at least three players, one playing the rape victim (sadistically referred to as "the woman" below) and the rest playing the rapists.

Naturally, but statistically quite unlikely, tables can be turned gender-wise. In any case, I don't trust most of you not to think "woman" even if I wrote "victim". Gay rape is of course also possible, but watch §4 in the Rules of the Game.

Rules for Playing

§1 All players must be perfectly clear about the subject and premise of the game before playing. They must also commit to deal with any situation that might arise from the game. It is especially important for the rapists to watch out for the player playing the woman. To this end, it is a rule that **all players must have read this text in its entirety** before the game starts.

§2 Playing ironically, over-the-top or trying to laugh things off is not allowed. Better then to stop playing, or not play at all.

§3 Having a game master is not allowed—every player must be either the victim or one of the rapists.

§4 A player's gender need not match that of the character for either the victim or the rapists. ❶

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Voldtaget.

§4 Mandlige spillere kan spille kvindelige roller og omvendt. Rollerne kan også alle være af samme køn. ❶

Spilleregler

§1 **Ikke alle gerningsmænd må være fremmede.** Mindst een af de – i voldtægten deltagende – skal være en ven eller bekendt af offeret, det være sig eksempelvis nuværende eller tidligere kæreste. Det kan eksempelvis også være andre den stamgæster fra den bar som offeret oftest kommer på.

§2 Skulle de senere blive sigtet, vil gerningsmændene kun kunne blive sigtede for forbrydelser **før selve voldtægten.**

§3 Kun den spiller der har rollen som offer **må tage livet af** denne, fra eksempelvis vold eller efterfølgende selvmord.

§4 **Alle spillere skal kunne genkende den setting hvori voldtægten foregår.** Med mindre alle spillere kan dette – altså relatere til den konkrete setting – er det ikke tilladt at lade den

foregå i, eksempelvis et fængsel, eller under en krig etc. – det bliver simpelthen for let for den enkelte spiller at abstrahere sig fra den konkrete problemstilling. Denne regel blev foreslået af Olle Jonsson. ❷

Hvorfor

Med mindre man spiller det komisk, ironisk eller lignende (som i øvrigt er forbudt), bliver dette scenarie en barsk omgang. Det er skrevet for at være hårdt at spille og det har også været hårdt at skrive. I skrivende stund er jeg stadig i tvivl om hvorvidt det overhovedet skal, eller bør, spilles. (Jeg ved ikke om jeg tør lade mit navn blive kædet sammen med det.)

Der er flere pointer i scenariet. En af de tungere er, at det i dag syntes nærmest **umuligt at blive dømt** for netop gruppevoldtægt! En anden pointe er, at fjerne tabu fra denne del af den menneskelige bevidsthed. Vi er nødt til at erkende at

evnen – **kapaciteten – til at fantasere & fortælle om dette ligger i os alle sammen.** Om ikke denne præcise form, så skal der nok være noget af det fortalte der vil virke seksuelt for flere af de deltagende. (Dette skriver jeg kun for at hæve indsatsen.)

Det virker også som om der kommer flere og flere voldtægter, eftersom ordet forekommer oftere i aviserne nu for tiden, så at det reduceres til en ting man ikke forholder sig til – et ord og ikke en handling. **Og det er forkert.**

Jeg er også interesseret i de mekanikkerne der ligger bag en gruppepres situation, og skubbe til de grænser man har som spiller. Og gøre det helt åbentlyst. På den måde, mener jeg at spillet er “up there.”

Naturligvis er spillet ogs en kommentar til, hvor lidt beskyttelse den amerikanske “no touching”-regel tilbyder; et lille indlæg i spildesigndebatten. Hele spillet, men fremfor alt voldtægter, er fuldt spilbar uden berøring, hvad det så end ville tjene til. ❸

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gang rape.

Rules of the Game

§1 **Not all rapists may be strangers.** For example, one of them might be a current or previous boyfriend, or some of the rapists regularly visit the same club as the woman. In any case, she has met at least some of them before, and she will remember at least one name.

§2 If charged, the rapists can **only be convicted for things taking place in the game's second phase**, i.e., things happening before the rape.

§3 Only the woman's player **may kill her character.** This can happen as a result from violence, suicide, etc.

§4 **All players must be able to relate to the setting.** Unless all players really can relate, it is not okay to set the game in a prison and let the rape take place in the showers. The prison is simply too alien to most of us and an easy way to “hide”. This rule was suggested by Olle Jonsson. ❷

Why

Unless played in jest or ironically, this game is most likely going to be pretty harsh. It was written to be pretty damn harsh to play and it sure was very harsh to write. As I write this, I have still not decided whether I can attach my name to this, or publish it at all.

I have several itches I am scratching with this game. For one, a thing that has been severely bugging me the last couple of years is that **it seems nearly impossible to get convicted for rape or gang rape**, at least in contemporary Sweden.

To drive this point home, if the issue actually arises, and this is another point of the game, the game **should have been harsh** until that point.

Additionally, and naturally, the game is also about admitting that **we all have the capacity to fantasize about these things.** And just maybe, or so I imagine, you might find nuances of things in here

that actually turns you on. For some, **control can be a great turn-on.** Naturally, I am only saying this to raise the stakes of playing.

Going back to Sweden, possibly as a consequence of the lack of convictions, we hear the word rape in the news often enough for us to stop taking it in anymore. Rape is fast becoming a four letter word. **And it sure as hell ain't.**

On a designer note, I am also interested in the mechanics of the peer pressure situation, and pushing your limits as a player. And doing this completely openly. In these respects, I think this game is doing a pretty good job.

Last, I am also commenting on how little protection “**no touching**” rule, and to stir the game design pot if only so little. I'm sure this game isn't the first in its kind. The entire game, the rape in particular, can be played without touching, for whatever reason.

But it won't save you. ❸

Voldtaget.



Fiat-systemet

Fiat systemets grundlæggende præmis er, at andre spillere kontrollerer din karakters følelser og handlinger. Det har tre grundlæggende præmisser:

- Gerningsmændene har magt over kvindens **krop** og **opførsel**
- Kvinden har magten over voldtægtsmændenes **opførsel** og **følelser**
- Alt som en anden bestemmer for dig, skal du **acceptere** og **bygge videre på**, også selvom det drejer sig om dårlig brug af fiat (se nedenfor).

Gerningsmændene bestemmer alt vedrørende selve voldtægten – hvad de gør, hvad der sker i hende, rent fysisk, hvordan hun reagerer. Et ekstremt tilfælde kunne være: "Langsomt begynder din krop at reagere på indtrængningen". Dette er **korrekt** fiat da der fortælles hvordan kroppen reagerer. Et eksempel på **forkert** fiat er: "Du føler ubehag", eller "Langsomt begynder du at føle lysten stige". Det handler om ikkeat for-

tælle følelser, men reaktioner.

Kvinden bestemmer hvorledes voldtægtsmændene agerer indbyrdes under selve akten - bliver der "highfivet", hujet, råbt, slået etc. Kvinden må også tilføje detaljer til det der allerede er fortalt af gerningsmændene. Et eksempel kunne være: "Du river mig håret" eller "Du spytter mig i ansigtet".

I modsætning til voldtægtsmændene kan kvinden **bestemme hvordan de føler**.

Det er vigtigt at dette ikke fører til magttab – eksempelvis: "Du har ikke lyst" eller "Du kan ikke". Derimod kan det sagtens være: "Du vil egentlig ikke, men da du først kommer igang så..." Grundlæggende handler det om at

Eksempel på brug af fiat

♂ fortæller ♀ præcis hvad han gør ved hendes krop

♂ fortæller ♀ hvordan hendes krop reagerer på "sexet"

♀ fortæller ♂ hvor bange/ond... han er
♀ fortæller ♂ at han bliver ophidset af at tage hende med magt

Eksempel på brug af forkert fiat

♂ bestemmer over ♀'s følelser

♂ bestemmer at ♀ kommer

♀ "vinder" over ♂

gerningsmændene får gennem deres handlinger får kvinden til at føle sig værre og værre tilpas, og at kvinden ud fra deres handlinger fortæller deres følelser, ved hele tiden at kommentere.

Hvis alle spillerne er parat til

at give 100% – og det er mit håb at de er det – kan man give de forskellige gerningsmænd magt til at fortælle de andres handlinger. Dette vil forstærke gruppepresset i situationen, hvilket vil forøge intensiteten og dermed udbyttet. Men vær hele tiden opmærksom på, at det er kvinden der har den reelle magt. Et eksempel på dette kunne være at give hende muligheden for at lukke ned for dette tiltag. ④

Gang rape.



The Fiat System

The fiat rule system is about having other players controlling the actions and feelings of your character. There are three basic rules in gang rape:

- The rapists have power over the woman's **body** and **behaviour**
- The woman has power over the rapists **behaviour** and **feelings**
- All use of fiat must be **embraced and extended**, with the exception of broken (eq. bad uses of) fiat

The rapists will decide everything about the rape—what they do, what goes on in the woman's mind, what it feels like, etc. An extreme example that demonstrates good use of fiat is "slowly, your body starts to respond..." Broken fiat from the rapists' side is taking control of the woman's actual feelings, such as "you are really enjoying this" etc.

The woman will decide how the rapists behave amongst themselves during the rape. For example, "when you get off

me, and you get on, you do high-fives." The woman may also **add** details that capitalise and underline what the rapists **already brought into play**. For example, "you grab my hair too", or "the bleeding wont stop."

As opposed to the men, the woman has control over how the rapists **feel**. Broken fiat in the respect is all use of power to make the rapists **fail** or **lose power**. An example of broken fiat in this respect is "you really don't want to", or "you cannot get it up." It is however often easy to turn uses of fiat around to **unbreak** them: "you really don't want to, but fall for the pressure, and once you've started, you don't want to stop" or "you cannot get it up, but you don't let that stop

Examples of uses of fiat

♂ narrates to ♀ what he is doing to her body

♂ narrates to ♀ how her body reacts to the "sexual act"

♀ tells ♂ how evil/frightened/... he is
♀ tells ♂ how he is turned on by hurting her

Examples of broken fiat

♂ decides how ♀ feels

♂ tells the ♀ that she has an orgasm
♀ makes it impossible for ♂ to continue

you—you force yourself on me and dampen the feeling or failure by hitting me." The difference between these should be fairly obvious.

What this means is that the rapists get to make the

woman feel bad and she get to make them feel increasingly worse by "cheering them on."

If the players dare, and I really hope they do, the should give every rapist player power to add to all other rapist's behaviour. This will turn the chemistry among the rapists into a peer-pressure situation, which is interesting in itself. Make sure the woman still has the real power, though. Or her game will become pretty pointless. ④

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Voldtaget.

Anvendelsen af fiat

Jeg regner med, at alle spillere **både fortæller og spiller** i scenariet. Eksempelvis kan kvinden skribe: "Flyt dine hænder fra mine bryster" som en måde at forælle hvad der lige er sket – og det uden at bryde fortællingen. Det er også tilladt at komme med redigerende forhåndsbemærkninger om en scene, eksempelvis: "I næste scene vil du insistere på at danse med mig, og da min kæreste afviser dig smadrer du ham med en flaske", eller et simpelt: "Du tager mig på røven i næste scene."

Det sidste fungerer selvfølgelig ikke så godt i kombination med "no touching"-regelen. ⑤

Scenariet

Scenarier har fire **lige vigtige** faser:

1. Introduktion og tilpasning
2. Etablering
3. Voldtægten
4. Epilog

De fire faser spilles for forskellige måder – almindelig planlægning og diskussion, live-lignende friformsspil, og dansk fortællerrollespil hvor man samarbejder, holder monologer etc.

Introduktion og tilpasning

Gerningsmændene får lov til at fastsætte de indledende rammer for scenariet, og får lov til at fortælle hvordan de har oplevet offerets opførsel frem til selve akten. Det kan for eksempel være på en natklub hvor kvinden har opført sig (i deres verden) flirtende/provokerende eller noget i den stil. Man kan forestille sig en situation hvor hun har sat sig på

skødet af en af dem, eller sågar har givet en lapdance. Det kan også være en lille fest på et kollegieværelse hvor kvinden besøger en veninde.

Efter at gerningsmændene har introduceret settingen er det nu kvindens tur. Hun får lov til at fortælle **hvor, hvornår og hvordan det ender ud i den frygtelige forbrydelse**. Det kan være at hun efter at have afvist dem bliver slæbt skrigende ud på kollegiets toiletter, eller hun er faldet i søvn på en seng under festen.

Thorbiörn Fritzon bemærker at det er vigtigt at denne fase **ikke bliver for kort**, da den er fundamental i fastsættelsen af rammerne for resten af scenariet. Nogen af de scener der diskuteres i denne fase kan være for stærke til at spille – i så fald skal man blot undlade det. **Det vi skal holde os for øje er, at muligheden er der.** ⑥

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gang rape.

Using Fiat

I expect that players will **both narrate and play** the use of fiat in the game. With play, I mean act out, not just using their voices, but their entire bodies. For example, the woman can say "Get your damn hands off of my breasts" as a way of deciding that that's what the male player just did, without breaking character. You can also do **quick comments** that interrupt the flow of the game momentarily: "In the next scene, you'll insist on dancing with me and start throwing punches at my boyfriend for not allowing you to cut in." Or concise: "You grab my ass," or, for players that dare, the **meta-play instruction** (player-player) "grab my ass."

The last suggestion, naturally works less well if you play using the "no touching" rule. ⑤

The Scenario

Gang rape has four **equally important** phases:

1. Setting up the game
2. Before
3. During (The Rape)
4. After

The four phases are played in **different ways**: simple pre-planning, jeep-esque larp-like playing style and narration in the Danish forteller style with collaborative narration, monologues, etc.

Setting up the Game

The rapists get to decide the **initial setting** and the **woman's behaviour towards them**. For example, maybe the game starts with a club night where the woman is extremely flirty and at one point even gives one of them a lap dance. Or, the game starts as a private party in a dorm room where the woman is visiting a friend. Or in her home. Or in a car.

After being told the setting, the woman gets to decide **when, where and how it all turns into a rape**. For example, after having turned the rapists down, they drag her into the lavatories at the back of the club kicking and screaming. Or, she is very drunk and has fallen asleep in one of the rapist's bed in the dorm room.

Thorbiörn makes the valid point that this phase should **not be too short**. Talking about difficult subjects knowing that you will soon start acting them out, can be quite a trip. You want to use this phase to put some pressure on the yourselves. For example, you can conjure up scenes that you may not dare to play—the point it not playing them, but **knowing that the potential for playing them is there**.

Though this pre-planning experience may be reminiscent of many forge games, the role-playing hasn't started yet. ⑥

Voldtaget.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Etablering

Etableringen bruges til at få de enkelte spillere ind i en rytme før afviklingen af selve hovedscenen. Det er her vi så småt bevæger os ud på det dybe vand – og det er her den enkelte spiller har mulighed for at sige fra. Det er både en test i forbindelse med etablering af de enkelte spillere, men altså også en prøve der gør det muligt for den enkelte spiller at sige fra.

Etableringsfasen starter i den setting der blev fastsat i Introduktionsfasen. Der bør være en scene eller et billede fra de tidligere diskussioner der kan give et godt udgangspunkt. Grundlæggende forventes tre ting af spillerne i denne fase:

a) Påtag dig din karakter **b)** Etabler persongalleriet i fællesskab med de andre **c)** Indledende træning i at anvende fiat-systemet.

Etableringsfasen bør for så vidt muligt holdes inden for de rammer Larp-traditionen giver os; altså i en "in-character"

ånd og stil. Den eneste form for "out of character"-handling der tilskyndes er input til andre spillere inden for fiat-stilen.

Denne fase ender lige før selve voldtægten. ⑦

Voldtægten

Kvinden har allerede i introduktionen fastsat hvorledes det ender i en voldtægt. Ved starten af denne scene bevæger vi os derfor fra den traditionelle Larp-stil henimod den danske "fortælle-stil".

Under selve voldtægten vil gerningsmændene skiftevis sidde foran offeret. Der er to simultane scener – en primær hvor offeret sidder overfor den enkelte gerningsmand, og en sekundær der foregår sammen med resten af spillerne. I den primære scene vil de to deltagende spiller eskiftes til, at fortælle begivenhedernes gang. Voldtægtsmanden vil i denne scene fortælle kvinden præcist hvad han gør ved hende; hvordan han berører hende, hvad han siger etc. Berøring må

kun foregå med hænderne og **kun** hvis spillerne på forhånd har aftalt at dette er tilladt. Han må under ingen omstændigheder fortælle noget om sit "indre spil," altså hvad han føler eller tænker – ej heller er det tilladt for ham at bruge monologer. Han er beskrivende i forhold til sine handlinger – ikke sine tanker.

Kvinden skal forholde sig passiv under denne del. Det er tilladt for hende at uddybe hans sindstilstand – altså tanker og følelser. De to spillere får altså ansvaret for henholdsvis ydre og indre faktorer. Disse restriktioner er indført med den tanke at der kun kan tilføres begrænset relevant input fra kvinden, og det kyniske synspunkt at fortællingen om, at hun sætter sig til modværge ikke kan bære at blive fortalt i hver eneste scene.

Magtudøvede er her fx. "Jeg vender dig om på maven, så du ikke kan se mig" eller "sådan gør jeg med dig nu, og sådan føles det" eller "du kan ikke holde ud at se mig i øjnene, så du håndterer det ved at slå mig i ansigtet til jeg kikker væk".

Gang rape.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Before

The reason for playing the before situation is to get the players into the right frame of mind before the game starts for real, and to give players a chance to quit while they are ahead. Think of it as a "practise round."

The before situation starts in the setting determined in the previous phase. There is probably a good scene framing for this scene already from the discussion above.

In this phase, the players are expected to do three things:

- a)** Find and get into their characters,
- b)** Establish each others' characters, and
- c)** Practise the fiat rule system

The before situation should be **played relatively jeeply**, i.e., acting everything out as you would in a (symbolic) larp with a minimum of out-of-character discussion. The only kind of out-of-character discussion that is endorsed is input from the players to each other using the fiat rule system.

This phase continues seamlessly until the start of the actual rape, when the game moves to the next phase. ⑦

During (The Rape)

The woman has decided how it all turns into a rape. When this happens in the game, it marks the transition into the phase of the actual rape. **The actual rape is not played as larp**, rather, we use story-telling in the Danish forteller style, much like in games like Once Upon a Time.

During the gang rape, **the rapists will take turns sitting in front of the woman**. There are two simultaneous scenes, a primary one-on-one scene with the woman and one rapist, and a secondary scene with the rest of the rapists.

In the primary scene, the two players will take turns **narrating or playing** the events. The rapist will tell the woman what he is doing to her and act towards her. **He may only touch her with his**

hands (unless you use the "no touching" rule), whisper in her ears, etc. **He may not expose his inner play**—not hold monologues or play insides/outside.

The woman must be still and passive in the primary scene. She may give inner monologues, add details about the rapist's behaviour and importantly tell the rapist **what he feels like** in this situation.

The reason for restraining the woman is that there is very little relevant input that she can do. Playing a screaming or crying or futilely kicking person in a number of consecutive scenes wont bring the game anywhere.

Good uses of fiat here are for example, "I turn you around so that you cannot look at me", or "this is what I do to you and this is how it feels," or "you cannot stand looking me in the eyes and you deal with that by hitting me in the face until I turn my face away and stops looking at you."

Voldtaget.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Etablering

Etableringen bruges til at få de enkelte spillere ind i en rytme før afviklingen af selve hovedscenen. Det er her vi så småt bevæger os ud på det dybe vand – og det er her den enkelte spiller har mulighed for at sige fra. Det er både en test i forbindelse med etablering af de enkelte spillere, men altså også en prøve der gør det muligt for den enkelte spiller at sige fra.

Etableringsfasen starter i den setting der blev fastsat i Introduktionsfasen. Der bør være en scene eller et billede fra de tidligere diskussioner der kan give et godt udgangspunkt. Grundlæggende forventes tre ting af spillerne i denne fase:

a) Påtag dig din karakter **b)** Etabler persongalleriet i fællesskab med de andre **c)** Indledende træning i at anvende fiat-systemet.

Etableringsfasen bør for så vidt muligt holdes inden for de rammer Larp-traditionen giver os; altså i en "in-character"

ånd og stil. Den eneste form for "out of character"-handling der tilskyndes er input til andre spillere inden for fiat-stilen.

Denne fase ender lige før selve voldtægten. ⑦

Voldtægten

Kvinden har allerede i introduktionen fastsat hvorledes det ender i en voldtægt. Ved starten af denne scene bevæger vi os derfor fra den traditionelle Larp-stil henimod den danske "fortælle-stil".

Under selve voldtægten vil gerningsmændene skiftevis sidde foran offeret. Der er to simultane scener – en primær hvor offeret sidder overfor den enkelte gerningsmand, og en sekundær der foregår sammen med resten af spillerne. I den primære scene vil de to deltagende spillere eskiftes til, at fortælle begivenhedernes gang. Voldtægtsmanden vil i denne scene fortælle kvinden præcist hvad han gør ved hende; hvordan han berører hende, hvad han siger etc. Berøring må

kun foregå med hænderne og **kun** hvis spillerne på forhånd har aftalt at dette er tilladt. Han må under ingen omstændigheder fortælle noget om sit "indre spil," altså hvad han føler eller tænker – ej heller er det tilladt for ham at bruge monologer. Han er beskrivende i forhold til sine handlinger – ikke sine tanker.

Kvinden skal forholde sig passiv under denne del. Det er tilladt for hende at uddybe hans sindstilstand – altså tanker og følelser. De to spillere får altså ansvaret for henholdsvis ydre og indre faktorer. Disse restriktioner er indført med den tanke at der kun kan tilføres begrænset relevant input fra kvinden, og det kyniske synspunkt at fortællingen om, at hun sætter sig til modværge ikke kan bære at blive fortalt i hver eneste scene.

Magtudøvede er her fx. "Jeg vender dig om på maven, så du ikke kan se mig" eller "sådan gør jeg med dig nu, og sådan føles det" eller "du kan ikke holde ud at se mig i øjnene, så du håndterer det ved at slå mig i ansigtet til jeg kikker væk".

Gang rape.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Before

The reason for playing the before situation is to get the players into the right frame of mind before the game starts for real, and to give players a chance to quit while they are ahead. Think of it as a "practise round."

The before situation starts in the setting determined in the previous phase. There is probably a good scene framing for this scene already from the discussion above.

In this phase, the players are expected to do three things:

- a)** Find and get into their characters,
- b)** Establish each others' characters, and
- c)** Practise the fiat rule system

The before situation should be **played relatively jeeply**, i.e., acting everything out as you would in a (symbolic) larp with a minimum of out-of-character discussion. The only kind of out-of-character discussion that is endorsed is input from the players to each other using the fiat rule system.

This phase continues seamlessly until the start of the actual rape, when the game moves to the next phase. ⑦

During (The Rape)

The woman has decided how it all turns into a rape. When this happens in the game, it marks the transition into the phase of the actual rape. **The actual rape is not played as larp**, rather, we use story-telling in the Danish forteller style, much like in games like Once Upon a Time.

During the gang rape, **the rapists will take turns sitting in front of the woman**. There are two simultaneous scenes, a primary one-on-one scene with the woman and one rapist, and a secondary scene with the rest of the rapists.

In the primary scene, the two players will take turns **narrating or playing** the events. The rapist will tell the woman what he is doing to her and act towards her. **He may only touch her with his**

hands (unless you use the "no touching" rule), whisper in her ears, etc. **He may not expose his inner play**—not hold monologues or play insides/outside.

The woman must be still and passive in the primary scene. She may give inner monologues, add details about the rapist's behaviour and importantly tell the rapist **what he feels like** in this situation.

The reason for restraining the woman is that there is very little relevant input that she can do. Playing a screaming or crying or futilely kicking person in a number of consecutive scenes wont bring the game anywhere.

Good uses of fiat here are for example, "I turn you around so that you cannot look at me", or "this is what I do to you and this is how it feels," or "you cannot stand looking me in the eyes and you deal with that by hitting me in the face until I turn my face away and stops looking at you."



Voldtaget.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Det er i denne fase helt ok at **skabe ubehag ved hinanden**. Jo mere beskidt og frastødende denne scene gøres, jo bedre.

I den sekundære scene står de andre gerningsmænd i en cirkel omkring de to primære spillere. De observerer og handler ud fra hvad der sker i den primære scene. Det er vigtigt at de holder sig til at reagere på hvad der sker, men ikke selv forsøger at skabe handlingen i den primære scene. De er velkomne til at juble, råbe, skribe eller bare kommentere hvad der sker i den primære scene. Men de må ikke skabe handlingen.

Den primære scene starter med, at voldtægtsmanden fortæller (med mulig

Monologer og **Insidess/Outsidess** er to meget ens teknikker for at synliggøre det indre spil. En monolog fortæller om rollens tanker og følelser – spillerne kan høre den, men rollerne kan ikke. Indvendigt/udvendigt er ganske kort, korte monologlignende kommentarer til, hvad der sker i spillet – min rolle siger: "Hvilken sød kappe!", og tager siden et kort skridt til siden, og siger for sig selv "Gud, har hun intet spejl derhjemme!" Teknikker som disse er altså forbeholdt kvinden i dette scenarie.

Læs mere på jeepen.org/dict

Larp-interaktion), hvad han gør. Dette fortsætter i **to minutter** hvorefter offeret fortæller i **et minut**. Dette gentages gang på gang. Hvis voldtægtsmanden under sin fortælling tøver for længe, forsøger at forklejne situationens alvor eller eksempelvis gentager sig selv betyder det at karakteren får udløsning og derfor må flytte sig til fordel for en ny spiller.

Hvis spilleren tøver, undviger, er stille i for lang tid, forsøger at nedtone situationen, eller gentager sig selv for meget **får rollen orgasme og kommer**. Voldtægtsmanden må heller ikke **bryde øjenkontakten** med kvinden med mindre kvinden tager initiativ til det. Hvis voldtægtsmanden kommer bliver han afløst af den næste som endnu ikke

har været fremme. Det skal helst ske igennem spil og gruppepres. Der er dog visse undtagelser fra reglen; kvinden kan invitere ham til at blive i den primære fortælling lidt endnu – hvad enten det er for at færdiggøre et narrativt forløb, eller for at starte et nyt. Dog står det frit for gerningsmanden at forlade fortælling når som helst han ønsker det. Denne geninvitation kan maksimalt gentage sig tre gange, hvorefter spilleren må overlade sin plads foran offeret til en ny.

Denne regel gælder naturligvis ikke for kvinden.

(Når vi taler om reglen for at tvivle, trække sig eller forsøge at tone situationen ned, vil jeg nævne at jeg forsøgte ikke at slå blikket ned eller bakke ud, da jeg skrev det her spil. Det er et spil uden smileys og uden noget at gemme sig bag.)

Når alle voldtægtsmændene har haft deres primære scene er fasen slut. 8



Gang rape.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Trying to **gross each other out** is okay.

For example, "it is easy for you to enter me, semen from Steven is still pouring out of me, and acts as a lubricant." Now that I've opened this door, going through it is going to be easy. But make sure you can keep a straight face doing this. Or you will have fucked the game up. Literally.

In the secondary scene, the idle rapists **stand in a ring** around the two players in the primary scene. They observe and act towards the actions of the others, specifically the primary scene. For example, players in the secondary scene might cheer the player in the primary scene on, and not talk so much amongst themselves. One idle player will

Monologues and **Insidess/Outsidess** are two pretty similar techniques to expose the inner play. A monologue tells us about the characters' thoughts and feelings—the players hear it but not the characters. **Insidess/Outsidess** are basically short, monologue-like comments on what happens in the game—my character says "What a nice coat!" and then takes one step to the side and says to herself "My God, doesn't she have a mirror at home?" Only the woman is allowed to use techniques like these.

Read more at jeepen.org/dict

also be responsible for **timing the primary scene**.

The primary scene follows a pre-defined structure. The rapist starts to **narrate, with possible playing**, for **two minutes**. Then it is the woman's turn for **one minute**. This

is then repeated over and over. During a narration, if the a player hesitates, is quiet for too long, or tries to downplay the situation or repeats himself/herself too much, **the player's character comes**. Additionally, the rapists must not **break eye contact** with the woman.

If the rapist comes, he must return to the secondary scene and be **replaced by the next rapist** unless the woman **invites him to stay on** in her narration (for example to hit her, or because he is to drunk to realise it so he keeps on

going). The rapist stays in the primary scene until he comes. This can either happen through the rule above, or, **after the third iteration, by fiat or player choice**. There is **no limits** to how many times the woman can come. A rapist that stays on after ejaculation (by invitation, as per above) is **free to leave whenever** and can still come a second time after which he **must leave**.

On a meta-note, I tried hard not to come when writing this—that is I tried hard not to back down from making this game less scary at any point. This is a game without smileys or covers to duck behind.

When all rapists have had primary scenes, the gang rape is over, and the scenario moves on to the next phase. 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Voldtaget.

Epilog

Kvinden fortæller hvad gerningsmændene gør efter voldtægten. Kører de hende et sted hen og smider hende af, sender de hende grædende ud på kollegiets mørke gange – og går de ud i byen og får sig nogle øl? Kvinden må i dette tilfælde også fortælle om de overvejelser de enkelte voldtægtsmænd efterfølgende har.

Om det føles rigtigt bør du spille nogle af de efterfølgende scener ud. Jonas Harild, som har sagt at han synes det er okay at køre på Fastaval 2008, hvis jeg sendte det ind, påpeger at epilogen bør være i linie med resten af spillet, og at man her har uanede muligheder. Faktisk kan man gennemgå resten af kvindens liv, hvis man vil. **Men hold det kort.**

Kvinden skall også fortælle hvad hun gør efterfølgende: hvordan har hun det, fortæller hun det til nogen, melder hun dem til politiet etc. Hvis ikke hun politianmelder stopper scenariet her.

Skulle spilleren vælge at politianmelde skal spillerne huske på, at gerningsmændene kun kan dømmes for ting de har gjort i fase 2. Sker dette er tilladt for hver enkelt af gerningsmændene at komme med én sætning der skal hævde deres uskyld – hverken mere eller mindre.

Herefter slutter scenariet endegyldigt. ⑨

Mind fuck

Et interessant eksperiment i spillergruppen vil være hvorvidt spiloplevelsen vil divergere alt efter om de deltagende har fået tilfredsstillt deres egne behov inden for den sidste uges tid, eller om de har været ramt af "tørke" op til afviklingen. ⑩

Musik

Jeg vil bede om at der ikke anvendes musik efter fase 2. Det vil påvirke den enkelte spillers følelser for meget – hvilket jeg netop håber på, at deres handlinger vil gøre. En eventuel anvendelse af musik kunne være at lade hver af gerningsmændene bruge et stykke musik til at beskrive deres overgreb. Dette må imidlertid allerede gøres i fase 1. ⑪

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gang rape.

After

In the aftermath, **the woman narrates what the rapists do afterwards.** This may or may not lead to actual jeepish playing. For example, the rapists drive her somewhere and let chuck her out of the car at some random intersection. Or maybe the rapists go out for beers and club dancing as if nothing had happened. Or something else. The woman may invite rapists to feel regret, panic, etc., if she wants to.

If it seems to fit, I encourage you to act some of the aftermath scenes out. Jonas, who would let me run this game at Fastaval 2008 would I submit it, points out that the aftermath must really be in level with the rest of the game, and that everything is possible here—you can really go through the rest of the woman's life if you want. **But it is probably best to keep any strict narration reasonably short.**

Last, the woman also gets to narrate what she does next. How does she feel, does she tell anyone, does she press charges, etc.? Unless things for some reason go to court, the game ends here.

Remember that if charged, rapists can only be convicted for things taking place in the game's second phase. If things do go to court, the rapists are allowed one statement which swears them free before the game finally ends. The woman must shut up at this point. ⑨

Mind Fuck

Players that dare to experiment might want to ponder over whether the game is best played with players that have abstained themselves from sexual relations for say a week or two, or players that have relieved themselves from all such tension just before the game starts. ⑩

Musik

I would like to **urge you not to use music during the rape and after.** It will affect the players' feelings too much—which exactly what I want **their actions** to do.

If you insist, a reasonable use of music during the rape is to let every rapist play background music as a metaphor for what he is doing to the woman. Every rapist will have his own musical theme describing his assault. **Finding that music is then an additional task when setting up the game.** ⑪

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Voldtaget.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gang rape.



Roller

Hvilke karakterer der er med i scenariet defineres i fase 1. Det vil være nyttigt i forbindelse med rammediskussionen at fastlægge et persongalleri, og inden for denne kan hver enkelt spiller så skrive et par noter om hvem de er. Det er et

Undlad at lave karakterer der i sig selv forsøger at undskylde handlingen – det er simpelthen imod hensigten med scenariet

bevidst valg ikke at skrive karakterer. Jeg ønsker at undgå ærketyper og at enkelte personer bliver personifiseringer af en karaktertype. Et givent karaktertræk kan sagtens gå igen ved flere af gerningsmændene – faktisk har de nok flere tilfælles. 12

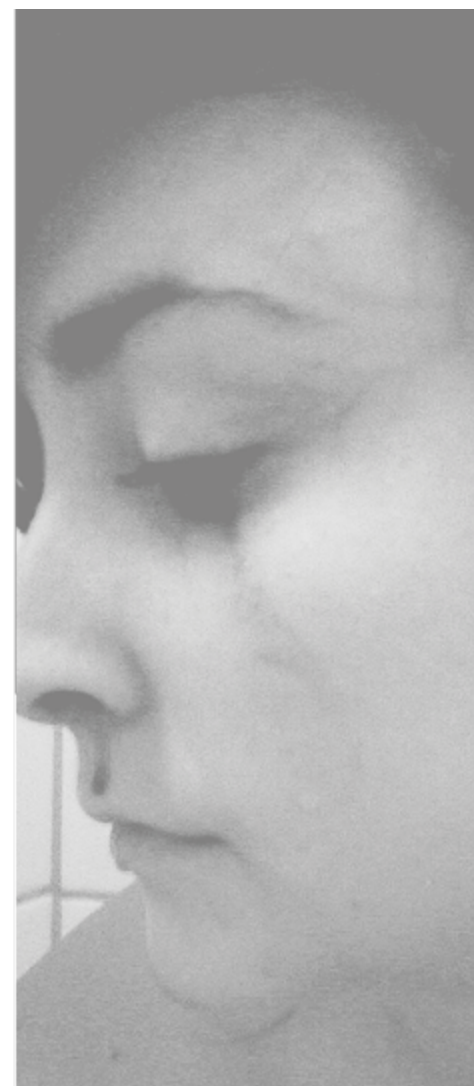
Feedback

Feedback til spillet er varmt velkommen. Vi er allerede klar over at vi er syge i hovedet, så der er ingen grund til at sende en mail, hvis det er det eneste man har at sige. Og når jeg siger "vi", så mener jeg måske også Thorbiörn Fritzon, som gav uvurderlig support gennem at, hver gang jeg beskrev en regel, lo og sagde "Man, that's sweet!" 13

Modena, Chicago O'Hare lufthavn og internationalt luftrum, september 2007.

Tobias Wrigstad

Tobias Wrigstad
tobias@jeeopen.org



Characters

What characters you play are pretty much determined in the first phase. Briefly discuss how the rapists know each other, etc., plus who the woman is. Jotting down a few words on a piece of paper might be a good idea, but I have

It is **not allowed** to create characters that try to make excuses for or paint a background as to why the character becomes a rapist. That's not what the scenario is about.

made the conscious choice, not to have written characters. Partially because it **controls too much in this kind of game**, but also because I don't want to provide any more **absolution for the players' actions** than I already have.

But please, avoid clichés like "The Leader", "The Coward", "The Sadist", etc. On the other hand, playing yourselves in the setting where you are playing (like my play testers did) is probably too much on the other end. As is playing an ex. 12

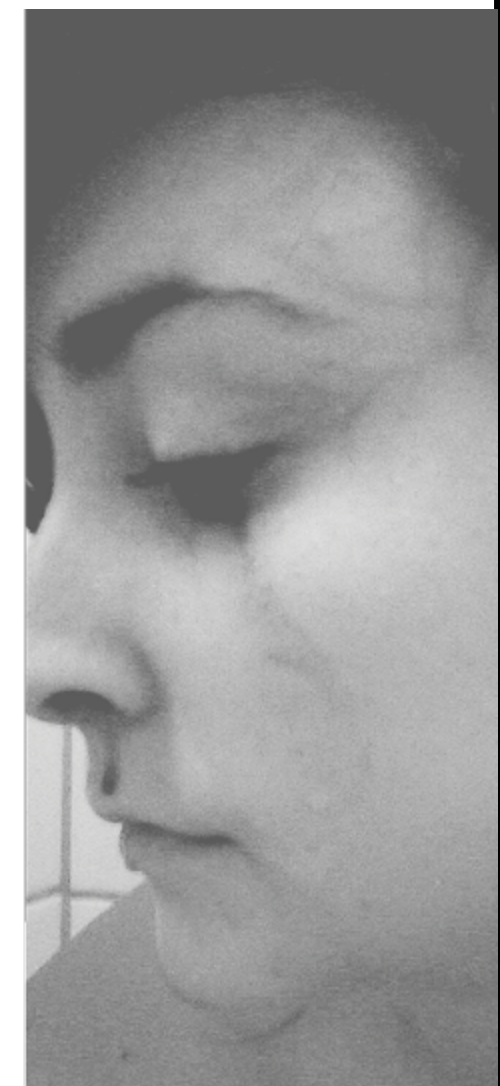
Feedback

Comments and criticism for this game is very welcome. We are already quite clear on the fact that we are sick fucks, so there is no need to write only to point that out. And when I say we, I mean myself, and probably also Thorbiörn, who provided invaluable support while I was writing this game by, whenever I would describe a rule, either laughing or saying "Man, that's sweet!" 13

Modena, Chicago's O'Hare airport and international airspace, September 2007

Tobias Wrigstad

Tobias Wrigstad
tobias@jeeopen.org



Våldtagen.

Spillerguide

Gang rape.

Aid for players

Voldtægt. – Spillerguide

Fiat-systemet

♂ har magt over ♀'s krop og opførsel

♀ har magt over ♂'s følelser og opførsel

Sig ja til og spind videre på god anvendelse af fiat (selv ♂ har magt over hinandens opførsel)

Regler for at spille med

Alle spillere skal have læst hele scenariet

Spille seriøst og uden undskyldninger

Der er ingen spillleder

Mænd kan spille kvindelige karakterer og omvendt

Spilleregler

♀ "kender" minimum en af ♂

♂ kan kun straffes for handlinger begået i fase 2

Kun ♀'s spillere kan slå ♀ ihjel

Scenariet må og skal foregå i en setting som alle spillere kan relatere til

1. Introduktion

♂ fastsætter rammen og ♀ opførsel op til forbrydelsen

♀ bestemmer hvornår det udvikler sig til en voldtægt

Brug kort tid på at definere persongalleriet – dette efter ramme/setting er fastlagt

Brainstorm over mulige scener der kan spilles, og hvordan scenariet kan udvikle sig

2. Etablering

Spil sceneerne op til voldtægten

Spillerne har kontrol over deres egne karakterer med undtagelse af at en anden spiller - vha. de i Fiat indbyggede mekanismer – fortæller/dikterer noget andet

♀ bruger Fiat til at fortælle/beskrive følelser og opførsel

♂ fortæller/beskriver ♀'s opførsel og reaktion – ikke følelser.

3. Voldtægten

♀ og een ♂ sidder i midten mens de andre ♂ står i en cirkel omkring dem

♂ fortæller/spiller i **2 minutter**, hvor han fortæller hvad han gør ved ♀, hvordan ♀'s krop reagerer. Den der lige har været fortæller tager tid. Den der først tager tid er den sidste mand ved offeret.

♀ fortæller **1 minut** – hvad føler hun, hvad tænker hun - hvad føler manden når handler som han gør

Scenen gentages maksimalt tre gange, øjenkontakt er påbudt – hvis en spiller tøver, eller på nogen måde viser svaghed kommer han, og skiftes ud.

Efter orgasme skiftes ♂ ud – dette med mindre ♀ tilbyder ham at blive lidt endnu.

4. Epilog

♀ bestemmer hvad ♂ gør efter voldtægten; gør de noget med hende, drikker de videre i byen etc.

♀ bestemmer hvad hun gør efterfølgende; går hun til sin familie, politiet etc.

Gang rape. – Aid for Players

The Fiat System

♂ have power over ♀'s body and behaviour

♀ has power over ♂'s feelings and behaviour

embrace and extend all uses of fiat

(opt. ♂ have power over each others' behaviour)

Rules for Playing

All players must have read the entire scenario text

The game must be played seriously

No game master

Men can play female characters and vice versa

Rules for the Game

♀ "knows" at least one of the ♂

♂ can only be convicted for before-actions

Only the ♀'s player can let the ♀ die

Only settings that all players can relate to

1. Setting up the Game

♂ determines the setting and the ♀'s behaviour towards them during the evening/day/...

♀ determines how and when it all turns into a rape

Ponder the characters briefly

Brainstorm about possible scenes and possible ways the game might develop in

2. Before (To be played jeeply)

Play everything up to the rape

The players have power over their own characters unless someone gives them an order by virtue of the fiat system

♀ uses the fiat system to control the rapists feelings and behaviours

♂ controls the woman's behaviour

3. During (Played as below)

♀ and one ♂ in the middle, the rest of the ♂ in a circle around them

♂ plays for 2 minutes—tells what he does to her, how her body behaves and reacts, whispers, touches the ♀ etc. The ♂ who were just with the ♀ keeps track of the time. The first ♂ to take time goes last.

♀ plays 1 minute—inner monologues, what the ♂ does, how the ♂ feels, etc.

The scene between the ♀ and the ♂ is played 3 times, ♂ might not break eye contact with the ♀

If a player "backs down", his/her character comes

♂ is swapped for another after orgasm—is allowed to leave on own or ♀'s initiative after 3 times of 2 min. rounds interleaved by 1 min. rounds by the ♀

4. After (Narr. or played jeeply)

♀ decides what ♂ does after the rape, if they do anything with ♀, etc.

♀ decides what she does afterwards, if she tells anyone about the rape, informs the police, etc.

[slut]

Velkommen til dansk rollespil anno 2011

Scenariebogen er en hyldest til bredden og dybden i dansk rollespil.

Bogen du lige nu har mellem hænderne indeholder ni rollespilsscenerier, der på hver sin måde er fremragende. Indholdet spænder bredt, fra det glade action-eventyr til det voksne og voldsomme. Her er noget for de fleste, og noget for de få. Der er noget der er let at gå til og noget der vil være svært at gå fra. Her er både lette oplevelser, og oplevelser der sætter dybe spor og giver stof til eftertanke. Alle bidragene er valgt, fordi de er gode til netop det de vil. Denne bredde er vi glade for og stolte over dansk rollespil kan rumme og vi håber at I vil få godt spil og gode oplevelser med scenarierne.

Bogen er ikke en indføring i, hvad rollespil er og kan, men et bredt udvalg af det bedste rollespil på dansk fra de senere år, og forudsætter derfor forhåndskendskab til mediet.

Projektet findes også online på: <http://www.scenariebogen.alexandria.dk/>

- Frikard, Morten & Klaus