



## INDHOLD

<b>FORTÆLLINGEN</b>	.....	<b>side 2</b>
<b>SPILPERSONERNE</b>	.....	<b>side 2</b>
<b>STEDERNE</b>	.....	<b>side 3</b>
<b>TIL SPILLEDEREN</b>	.....	<b>side 4</b>
<b>SCENE-GENNEMGANG</b>	.....	<b>side 4</b>
<b>BI-PERSONERNE</b>	.....	<b>side 9</b>
<b>EVENTYRETS MENING</b>	.....	<b>side 9</b>
<b>INSPIRATION TIL SPILLEDEREN</b>	.....	<b>side 10</b>
<b>NOTER TIL SCENERNE</b>	.....	<b>side 10</b>
<b>AFSLUTTENDE BEMÆRKNING</b>	.....	<b>side 13</b>
<b>BILAG 1: DJÆVLERÅD #1</b>	.....	<b>side 14</b>
<b>BILAG 2: PERSON-NOTER</b>	.....	<b>side 16</b>
<b>BILAG 3: SPILPERSONER</b>	.....	<b>side 21</b>
<b>BILAG 4: DJÆVLERÅD #2</b>	.....	<b>side 22</b>

## TAK TIL

**Lene Kaaberbøl og Mette Finderup**  
**Christine Gjørtz Drageholm**

*"Prinsen" er skrevet til Fastaval 2003 af Merlin P. Mann. Dette eventyr må reproduceres til eget brug og frit anvendes i ikke-kommercielle henseender - dog kun i sin helhed og med accept fra forfatteren.*

## PRINSEN

- et rollespilseventyr af Merlin P. Mann

*"Se så! Nu begynder vi. Når vi er ved enden af historien, ved vi mere, end vi vide nu, for det var en ond trolld; det var en af de allerværste ..."*

**Snedronningen, H.C.Andersen**

## FORTÆLLINGEN

Fem outsider teenage-piger på et farligt eventyr, der bringer dem til en anden verden og udstyrer dem med magiske kræfter. De skal redde den bortførte 'prins' og bringe ham til 'dronningen' - men tingene er ikke, som de ser ud. Pigerne må træffe det rigtige valg eller blive udslettet af skønheden.

Eventyret starter i "virkeligheden", hvor de fem piger vinder billetter til det store GEM Star finaleshow. Her skal medie giganten G.E.M. finde sit nyeste stjerneskid, og de fem piger håber på Cay - en sød og naturlig fyr. Men nogen forsøger at forhindre Cay i at vinde konkurrencen, og den smukke unge dreng bliver bortført.

De fem piger følger hans spor, og gennem en mystisk tunnel ender de i en anden verden. Et mystisk, beskidt land befolket af sære rottevæsner, der holder Cay fanget. Pigerne redder deres 'prins', men han er såret og må hurtigt tilbage til "virkeligheden". En hård rejse over Ismarken fører dem til Spitsberg, et krystalslot hvor Fruen af Isen bor.

Fruen er også direktøren for G.E.M. og hendes slot eksisterer både i "virkeligheden" og i den "usete verden". Som tak tilbyder hun at lade en - og naturligvis kun en - af pigerne blive Cays prinsesse. Gradvist vil det gå op for pigerne, at de er fanget i et spil, og i det endelige opgør med Fruen vil kun en ting kunne løfte den fortryllelse, som holder dem fanget i den "usete verden" ... at knuse Cay, som i virkeligheden er skabt af glas. Han er et spejl. Et spejl, der fremhæver det smukke og udvisker det grimme. Den perfekte prins. Den perfekte løgn.

## SPILPERSONERNE

Fem teenagepiger, der ikke passer ind i den fotogene virkelighed. Deres samhørighed er født af deres fælles utilpassethed. Af en følelse af ikke at høre til, men høre sammen.

**GEENA:** Intet holder fast i Geena. Hun flyder gennem omgivelserne, flyder gennem dagene. Hun er hurtig, undvigende og altid næsten umærkeligt smilende. Geena sætter sine spor, men hun er der aldrig, når nogen ser dem. Hun er fascinerende, men ingen tør røre ved hende. Når hun taler føles det som kærtegn og piskeslag på samme tid.

**EMILY:** Emily elsker. Ikke noget, ikke nogen, men alt og alle. Hun elsker, som gjaldt det livet, men hendes kærlighed kan aldrig gengældes og mens flammen brænder forkuller træstykkerne under hende. Emily har efterhånden lært at elske i stilhed. En længselsfuld, indebrændt stilhed.

**REBECCA:** Hun er, hvad hun ved, men hun ved ikke, hvad hun er. Hun nærer et angstfyldt begær efter at forstå alt, der omgiver hende. Rebecca ser ind i folk. Hun ser både fremtid og fortid - kun nutiden er usikker. Tvivlen er hendes værste mareridt, og den kvælende desperation bliver en lille smule større, hver gang hun må opgive at besvare et spørgsmål.

**DAPHNE:** Som regel er Daphne væk. Svømmet hen i sine uendelige, smukke og betagende tanker. Hendes blik er evigt som stjernehimlen og fjernt som horisonten. Daphne smiler, men aldrig til nogen. Hun smiler lige igennem folk. Hun er dragende, men alt for fjern. Hun er poetisk, syngende og lever et liv på kanten af den totale fortabelse.

**ANGELA:** Angela er skarp, stærk og ovenpå. Hun er eksplosiv og ustoppelig. Farligheden sidder i hendes hjerte som en grådig kniv. Hun hader den, men frygter at forbløde, hvis den trækkes ud. Hun er vred, handlekraftig og inderligt hengiven overfor de fire eneste veninder hun har. Kun den beskyttelse, hun yder, giver et strejf af mening i hendes liv.

## STEDERNE

"Prinsen" foregår i to verdener, der flyder sammen i det store underholdningscenter GEM Towers. I den "virkelige" verden er pigerne tilsyneladende bare almindelige, utilpassede teenagepiger, men jo dybere de kommer ind i den "usete" verden, des stærkere bliver deres "uvirkelige" kræfter.

**REALITY:** En forstadsby i en verden, der ligner vores egen. Her er endeløse rækker af små huse med haver. Regnbuerne skinner i have-vandernes fejende dråbetæpper, mens bilerne tømmes for børn, husdyr og andre forbrugere. Beboerne i Reality er smukke, venlige og længes efter den dag, hvor deres liv og familie bliver udvalgt til beskuelse og beundring.

**SKOLEN:** Reality High er et enormt kompleks af små Victorianske huse, store sale og auditorier, smukt omgivet af plæner, bænke og springvand. Flere af bygningerne er faktisk adskillige år ældre end de ivrige, flirtende og smilende unge mennesker, der ses siddende i grupper overalt på stedet.

**GEM TOWERS:** Ved Realitys yderste grænse ligger det nybyggede megacentrum, GEM Towers. Butikker, forlystelser og luksusboliger til de udvalgte få. Glas, krystal, vand, spejle og fortryllende lys. På toppen er opført et kolosalt bjerg af glas, som huser verdens førende underholdningsproducent, G.E.M. - Gem Eclectic Media.

**ROTTESTED:** Dybt nede under GEM Towers ligger en mørk verden. Henede bor Rottetfolk. I Reality er de bumser og udskud, men i deres egen verden - Rottested - ligner de mennesker med rotteansigter og lange haler. De er

ondskabsfulde og destruktive, og de foragter det lys og den skønhed, som er blevet opført oven over deres hoveder.

**ISMARKE:** Det mørke og dystre Rottested omkranses af et uendeligt islandske. Himlen er mørk, men det nådesløe lys fra marken slukkes aldrig. Der findes hverken nat eller dag i Ismarken.

**SPITSBERG:** Et sted i Ismarken ligger det smukke krystalbjerg Spitsberg. Inde i bjerget bor Fruen af Isen omgivet af skønhed. Kolde, smilende, billedskønne mennesker tjener hende dér. Alt er magisk og eventyrligt, når man ankommer til Spitsberg fra Ismarken. Ankommer man derimod gennem GEM Towers, er Spitsberg et uendeligt kontorlandskab opført i glas og forkromet metal. Fruen af Isen er direktør for Gem Eclectic Media. Her kaldes hun blot The Lady.

## TIL SPILLEDEREN

"Prinsen" forløber i en helt fastlagt rækkefølge. Scenerne udspiller sig en efter den anden, og det er din opgave at vægte hver scene i varighed og intensitet. Når du føler spillerne har udtømt scenen, går du videre til den næste. Nogle scener er mere "frie" end andre, og visse steder skal der være plads til improviserede historier mellem spillerne.

Der spilles ikke med regler. Du bestemmer udfaldet af enhver handling, og derfor er det meget vigtigt, at du er lydhør overfor spillernes ønsker og idéer. I skal fylde fortællingens ramme sammen. Dit primære ansvar ligger i at holde scenestrukturen og timingen.

I begyndelsen af eventyret får spillerne mulighed for at udstyre deres personer med magiske kræfter, som de kan bruge senere, når handlingen fører dem ind i den "usete" verden. Du skal ikke begrænse deres kræfter, men derimod søge at matche dem i udfordringerne. Hvis spillerne vælger at besidde kolossale kræfter, vil modstanden blot møde dem med tilsvarende styrke.

Så længe spillet foregår i den "virkelige" verden, gælder realismen - omend med visse magiske friheder. Der kan forekomme små virkelighedsbrud, men naturligvis kun indenfor rammerne af det bortforklarlige.

## SCENE-GENNEMGANG

### SCENE 00: DJÆVLERÅDET (prolog)

[noter side 11]

Før spillerne får deres spilpersoner, skal de opføre prologen. Hver spiller får et ark med replikker (*bilag 1a-e*), som skal læses højt i rækkefølge. Scenen fortæller hvorledes **De 5 djævla** vælger deres favorit til Prinse-titlen. Som spilleleder kan du her få lidt føling med spillerne, så du kan 'caste' dem rigtigt.

**SCENE 0: ISMARKEN (prolog)** [noter side 11]

Nu skal spillerne være med til at skabe den magiske side af spilpersonerne. **Bemærk!** Du skal *ikke* udlevere deres spilpersonbeskrivelser i denne scene. Hver spiller får et stykke papir (*bilag 2*), hvor de skal tage notater, efterhånden som de finder ud af mere om deres spilperson.

Scenen udspiller sig i et endeløst vinterlandskab, Ismarken. 5 unge piger kommer til sig selv midt på isen. De ved ikke hvem de er. Det skal de nu forsøge at finde ud af. Du skal stille dem forskellige spørgsmål, og de kan også udspørge hinanden. Svarene noteres på det udleverede papir.

Pludselig bliver pigerne overfaldet af nogle afskyelige rottelignende mennesker og en blodig kamp udspiller sig. Nu opdager pigerne, at de hver især har magiske evner. Du giver dem hver et magisk "element" - og så skal de selv finde ud af, hvad de kan med det. De fem elementer er: *Kviksølv, Det Flammende Hjerte, Uglen, Det Åbne Hav* og *Bæstet*. Sørg for at hver spiller får dét element, som passer til den spilperson, som du vurderer, spilleren bedst vil kunne spille.

**SCENE 1: REALITY HIGH (klasseværelset)** [noter side 11]

SNAP! *Back to Reality*. Pludselig sidder de fem piger i klassen på Reality High. Som spilleder giver du dem hver en spilpersonbeskrivelse (*bilag 3a-e*) - alt efter deres "element" i Scene 0.

**Geena** = *Kviksølv*

**Emily** = *Det Flammende Hjerte*

**Rebecca** = *Uglen*

**Daphne** = *Det Åbne Hav*

**Angela** = *Bæstet*

Mens du giver spillerne tid til at læse deres personer, kan du indsamle notaterne (*bilag 2*) fra scene 0.

Timen er næsten slut og lærerinden, **Miss Shelby**, er ved at samle besvarelser ind. Alle skulle beskrive sig selv på en utraditionel måde. Opgaverne vil blive sendt ind til Gem Eclectic Media (G.E.M.), som har udlovet plads til det store finaleshow, der skal afgøre hvilken håbefuldt *pop-artist*, der vinder GEM Star-konkurrencen.

De 5 piger sidder sammen, da gruppen af populære piger i klassen, anført af modelpigen **Heather**, kommer forbi for at aflevere hånlige bemærkninger. Situationen skal etablere spilpersonernes plads nederst i klassens hierarki.

**SCENE 2: GEM TOWERS** [noter side 12]

Pigerne har aftalt at aflægge GEM Towers et visit for første gang. Her bliver de til overflod mødt med muligheder, skønhed og lokkende tilbud.

På et tidspunkt, da de står i et prøverum, vælter en smuk ung mand ind til dem. Han ser rædselsslagen ud, undskylder inderligt, men forsøger at få pigerne til at være stille. De genkender ham som **Cay** fra GEM Star konkurrencen! Han kigger nervøst ud af dør-sprækken, men efter et stykke tid ånder han lettet op.

Først nu går det op for ham, at han er brast ind i et pige-prøverum, og han bliver meget fløv. Med hænderne for øjnene tilbyder han pigerne "et eller andet" ovre på det nærmeste *Latteria*.

Med lidt insistere kan pigerne få at vide, at Cay har følt sig forfulgt i mange dage nu. Han frygter, at nogen vil forhindre ham i at optræde til finalen - som han af mange tippes til at være favorit til at vinde.

Hvis pigerne er opmærksomme, kan de få bekræftet denne frygt - nogle skumle personer overvåger Cay, men de forsvinder hurtigt, hvis de får fært af at være blevet opdaget.

**SCENE 3: REALITY HIGH (auditorium)** [noter side 12]

Alle fem piger har vidunderlige drømme om Cay. De har hver især set noget helt specielt ved ham, som passer perfekt til dem selv. De vågner alle med fornemmelsen af, at de er den eneste rigtige for Cay. Du kan med fordel fortælle spillerne dette en ad gangen, så de andre ikke hører det.

Da de kommer i skole venter en overraskelse. Der er samling i auditoriet, hvor det skal afsløres, hvem der har vundet billetter til finale-showet. Og vinderne er: Geena, Emily, Rachel, Daphne og Angela med deres højst alternative beskrivelser af dem selv. Du skal nu dele noterne fra scene 0 (*bilag 2*) ud til dem igen - skriv 'A+' i øverste højre hjørne.

Det huer naturligvis ikke Heather og hendes slæng, at de fem kiksede piger har vundet, og hvis stemningen bliver rigtig ond, kan det blive til slagsmål og andre ubehageligheder.

**SCENE 4: REALITY (montage)** [noter side 12]

Nu skal pigerne bare forberede sig på den store aften, og spillerne har frit spil til at gennemspille små sjove situationer derhjemme, i skolen, i GEM Towers osv. Du kan krydre det hele med bipersoner som Cay, Heather eller de mystiske mænd, der forfølger Cay.

**SCENE 5: GEM TOWERS** [noter side 12]

Så er det dagen før dagen. Pigerne er inviteret til et særligt pressemøde, hvor finalisterne skal møde nogle af deres fans - og de fem piger er blandt de udvalgte. De bliver hentet i flotte biler og kørt til GEM Towers. Elevatoren fører dem op i glasbjerget, der huser G.E.M. og hvor de bliver *stylet* og gjort ved.

Pressemødet begynder, men pludselig sker der noget. Lyset forsvinder, en underlig røg breder sig, der opstår tumultagtige scener! Alt er forvirring, da det bliver klart, at Cay er blevet bortført! Pigerne mærker hvordan noget vækkes i dem. De kan pludseligt klart fornemme, hvor Cay er. Deres kræfter er ved at komme til live. De må afsted.

**SCENE 6: UNDER GEM TOWERS** [noter side 12]

Jagten fører pigerne ned i et uendeligt kælderkompleks under GEM Towers. Cays bortførere har alle fordele her. De er hurtige,

snu og kender smutvejene. Pigerne skal gøre deres yderste for bare at følge trop.

Jagten ender ved et hul i gulvet. En dyb, næsten lodret, skakt fører ned i mørket. Det er vejen til Rottested og den usete verden. Det er den vej pigerne må tage. De kan forsigtigt klatre det første stykke af vejen, men snart vil de miste grebet og styrte ned ...

**SCENE 7: ROTTESTED** [noter side 12]

Pigerne lander sikkert i en bunke skrald. De er uskadte, men fortumlede. Selvom de burde være endt dybt nede i jorden, kigger de op i en mørk, stjerneløs himmel. De befinder sig på en gigantisk losseplads, hvor alt er grimt og stinkende og hvor de selv lydene svider i huden. Farene lurser overalt, og pigerne må lede efter Cay med stor forsigtighed. Heldigvis bliver deres magiske kræfter - som spillerne selv har beskrevet dem - langsomt stærkere og stærkere.

Efter flere sammenstød med de ulækre rottevæsner, finder pigerne endelig Cay. Han ligger forslået, beskidt og bagbundet i bagagerummet af et bilvrage. Nu gælder det om at komme ud af Rottested!

**SCENE 8: ISMARKEN** [noter side 12]

Pigerne finder ikke det sted, de kom ind den usete verden. Flugten fører dem istedet gennem dyngerne af skrald til udkanten af Rottested. Der, så langt øjet rækker, ligger en sneklædt ødemark. Langt borte kan de ane spidsen af et bjerg. Det er Spitsberg, og før han besvimer, kan Cay fremstamme, at dér skal de hen.

Rejsen over Ismarken er hård, og da pigerne rammes af en kraftig snestorm, er det tæt på at være deres endeligt, men de bliver reddet af **Rakkertøsen**. En lille, grim tyvetøs, der bor sammen med sin bedstemor, som hun er ved at plage livet af. Rakkertøsen kan lide de fem piger, og hun indvilliger i at føre dem til Spitsberg, når stormen letter.

**SCENE 9: UDENFOR SPITSBERG** [noter side 13]

Med Rakkertøsens hjælp når pigerne til Spitsberg, men en ubehagelig overraskelse venter dem. Heather - i en forrygende smuk mareridtsudgave! Hun markerer hurtigt sine intentioner ved at hugge hovedet af Rakkertøsen - og kræve Cay udleveret! Hun vil være den, der overdrager "Prins Cay" til **Fruen af Isen**.

Kampen vil trække blod, men pigerne får til slut bugt med den dødeligt skønne Heather. Nu gælder det om at få Cay indenfor i krystalbjerget.

**SCENE 10: SPITSBERG** [noter side 13]

Pigerne bydes velkommen af bjergets billedskønne tjenere og Cay føres straks til en læge. Pigerne indlogeres, kan hvile sig og senere vil de blive ført for Fruen af Isen, der vil kunne bringe dem tilbage til Reality - så de kan nå finaleshowet!

**SCENE 11: DJÆVLERÅDET**

[noter side 13]

Mødet med Fruen forløber ganske anderledes end tiltænkt. Pigerne bliver ført helt op i toppen af Spitsberg, hvor Fruen af Isen og hendes 5 djævl-rådgivere venter. Selve rummet er formet som toppen af en pyramide og alle vægge er af tommetykt, klart is. Udenfor kan man skue ud over GEM Towers og Reality. Selvom pigerne stadig er fanget i den usete verden, kan de se virkeligheden udenfor facaden.

Fruen af Isen sidder i den modsatte ende af rummet, halvt skjult af skyggen. Hun sidder på en enorm trone af is, og ved hendes fod sidder Cay. Fruen taler ikke direkte til pigerne - al samtale foregår gennem de 5 djævl.

Nu skal spillerne igen påtage sig djævlerollerne og læse de replikker op, som du udleverer til dem (*bilag 4a-e*). Djævlene fortæller, at Fruen har udset en af dem til at være Cays prinsesse og følge ham i hans vidunderlige popstjerneliv.

Derfor skal de nu hver især fremføre argumenter for, hvorfor Cay skal vælge netop dem. Pigerne bliver hørt efter tur, og de fire andre spillere skal så agere djævl imens. Sådan skiftes spillerne, indtil alle pigerne er blevet gennemgået. Herefter går spillerne tilbage til at være deres spilperson, og Cay skal til at vælge ...

... men det kan han ikke. Han vil gerne have dem alle - og Fruen kræver derfor at pigerne selv beslutter sig for en "vinder". De fire andre må leve resten af deres liv i ukendthed. Hvis pigerne spiller med på dette, afrundes historien. De er måske ikke klar over det - men moralsk har de tabt!

Når som helst i denne scene kan pigerne vælge at sige fra. De behøver ikke deltage i dette spil. De kan sige Fruen nogle sandheder og vende Cay, GEM Stars, Djævlerådet og den falske skønhed ryggen!

Gør de det, vil Fruen for første gang tale direkte til dem. De slipper ikke ud, hvis ikke de gør, hvad der bliver sagt. De er bundet til Spitsberg. De er underlagt en fortryllelse.

Pigerne kan kæmpe mod Fruen, men kampen vil være ulige. Nu vil de begynde at gennemskue løgnene. Cay er ikke længere et menneske - han er et væsen af reflekterende glas. Under hele striden vil han forsøge at lokke pigerne til at underkaste sig ved at tale sødt og indsmigrende til dem, men hvis pigerne smadrer Cay, vil Isens greb om dem løsnes og maskerne falde.

**SCENE 12: REALITY (epilog)**

[noter side 13]

Uanset om pigerne har valgt at underkaste sig eller bekæmpe Fruen af Isen, vil rummet de er i pludselig vise sig som et overdådigt direktionskontor. Elevatoren vil føre dem ned til GEM Towers, og de er nu tilbage i Reality.

Hvis Cay blev smadret vil alting begynde at se anderledes ud. Det polerede og smukke begynder at falme. Virkeligheden begynder at træde frem. GEM Star konkurrencen afholdes, men et halvt år senere er vinderen glemt.



## BI-PERSONERNE

**DE 5 DJÆVLE:** I prologen vil de kun være beskrevet gennem deres replikker. Da pigerne møder dem senere, ser de dem som 5 triste *corporate* typer i snehvide jakkesæt.

**ROTTEFOLKET:** Disse grimme og frastødende væsner har to former. I Reality ligner de beskidte, ildelugtende bumser og udskud. Deres træk er spidse, deres øjne røde, og de udstøder hæselyde. De er klædt i snavset, gråligt tøj. I Rottested og på Ismarken ligner de menneskekroppe med rottehoveder, skarpe kløer og lange nøgne haler. De taler ikke og ønsker kun at dræbe pigerne.

**MISS SHELBY:** Den unge lærerinde. Lille, lidt rund, men meget sød og køn. Hun smiler altid og uanset hvem hun tiltaler, er tonen venligt nedladende og barnlig. Hun kalder alle for "Darling" og "Dearest", og det er umuligt at tvinge nogen form for kritik eller stillingtagen ud af Miss Shelby.

**HEATHER:** Slank, lyshåret og med mørke dådyrøjne. Hun har kontrakt som teen-model hos G.E.M. og hendes ansigt pryder plakater overalt på skolen og i GEM Towers. Hun tolerer ikke grimhed og mangel på succes, hverken hos sig selv eller, i særdeleshed, hos andre. Når pigerne møder hende udenfor Spitsberg er hun klædt i en hvid, superheltelignende dragt og hendes lange hår er samlet i en lang fletning. I denne form besidder hun en enorm magisk styrke, der giver hende kontrol over iskrystaller.

**CAY:** Mørkt hår, blå øjne, bløde læber og et drenget udtryk. Cay er en af den slags personer, som får det bedste frem i enhver. Man føler sig aldrig dum eller forkert, når han lytter, og når han selv taler med sin dybe, karakterfulde stemme, føler man sig bekræftet og veltilpas. Cay siger altid lige præcis dét, man havde brug for at høre. Men Cay er blot et spejl. Han kropsliggør den person, man har brug for netop nu - i sig selv er han tom.

**RAKKERTØSEN:** Grim, ubehagelig og hudløst ærlig. Grusom og nådesløs, både i sit had og i sin kærlighed. Hun er klædt i klude og skind og hendes hud er arret og barket. Hun bærer altid en skarp kniv og ynder at svinge rundt med den, når hun taler. Det gør hun i øvrigt meget. Groft, bandende og fyldt med latter. Hun bor i en lille hytte med et rensdyr og sin gamle bedstemor, som hun banker og spytter på.

**FRUEN AF ISEN:** Den krystaliserede, evige skønhed. Guddommeligt smuk og ganske urørlig. Hun består af millioner af snefnug, og hendes skikkelse kan kun anes som i en drømme-agtig snestorm. Selvom hun også eksisterer i Reality, her under navnet The Lady, ses hun aldrig dér. Hun omtales kun.

## EVENTYRETS MENING

"Prinsen" skal ses som et kunsteventyr. Der er ikke nødvendigvis logik eller analytisk psykologi i personer og handlinger. Personerne repræsenterer hver især en tilstand, en følelse eller et sindelag. Begivenhederne er sammensat

som en uundgåelig rejse, og først til sidst giver det mening at stille spørgsmål ... her skal eventyrrammen nemlig brydes!

I sidste scene skal spillerne træde i egen karakter. Uafhængigt af eventyrets forløb, deres person og den indre logik skal spilleren føle at spillet MÅ brydes. Der skal ikke være bryllup mellem Prinsen og Prinsessen. Det smukke og eventyrlige skal ikke have lov at skubbe det grimme og virkelige bort. Det "omvendte" troldspejl, der gør alting smukt, skal smadres!

## INSPIRATION TIL SPILLEDEREN

Prinsen er inspireret af H.C.Andersens Snedronningen. Det er ingen forudsætning at have læst det til tider noget langtrukne eventyr, men i sine stærkeste passager er det fabelagtig inspiration.

I Prinsen indleder jeg med et kraftigt realismebrud, så spillerne fra starten er med på den "eventyrlige kontrakt" - altså at noget magisk kan ske. Til gengæld begynder selve handlingen i nærmest hverdagsrealisme - omend i en karikeret og amerikaniseret form. Det må gerne være klichéfyldt og morsomt. Brug masser af amerikanske udtryk og popsmarte vendinger.

Som spilleleder kan du krydre stemningen med små, subtile realismebrud for at bevare fornemmelsen af en ulmende magi under hverdagsoverfladen.

Da Cay og hans forfølgere kommer på banen, skal fortællingen lige have et drej opad på 'eventyrskruen'. Vi er stadig i en realistisk ramme, men hverdagselementet er væk. Nu er det spænding, fare og udfordring.

Realismen forsvinder så helt, da pigerne tumler ned ad den Alice i Eventyrland-agtige skakt til Rottested og den usete verden. Herfra overtager eventyret styringen, og dit sprog skal til at være antikveret og rensset for engelske udtryk. Det skal naturligvis ikke blive komisk, men der skal være et væsentligt brud i tonefald og stemning.

Eventyr-stilen fortsætter frem til spillerne i den sidste scene siger stop - hvis de altså gør det. Når Fruen af Isen først begynder at tale direkte til pigerne, taler hun moderne og skarpt. Spillerne må gerne falde ud af deres roller. Det sidste opgør henvender sig i virkeligheden direkte til spillerne, selvom det ikke skal siges explicit.

## NOTER TIL SCENERNE

Følgende noter skal uddybe scenerne og give spillederen lidt mere stof at arbejde med. Det skal dog understreges at meget af eventyrets konkrete indhold og begivenheder skal skabes i løbet af spillet. Rammen er det vigtigste i denne tekst. Derfor anbefaler jeg, at du som spilleleder læser noterne igennem, men primært bruger Scene-gennemgangen, når du kører eventyret. Du behøver ikke være nervøs for at glemme detaljer. Eventyrets væsentlige elementer ligger bundet sammen med den røde tråd.

### NOTER TIL SCENE 00

Eventyret går i gang uden forhistorie. Når spillerne har sat sig til rette og har hilst på hinanden, skal du tage de fem bilag 1 (a-e) og dele dem tilfældigt ud til spillerne. Du skal ikke sætte scenen, men blot bede personen med replik #1 om at læse højt. Dernæst følger #2 og så fremdeles, indtil alle replikker er sagt. Så samler du bilagene ind igen og gør klar til næste scene.

### NOTER TIL SCENE 0

*"I vågner i sneen. Så langt øjet rækker strækker sig en isklædt ødemark. I ved ikke, hvem I er. I kan blot se, at I er fem piger i teenagealderen, alle klædt i alt for lidt tøj til det kolde vejr ..."* kunne være din åbningsreplik. Ikke meget mere end det.

Nu deler du igen fem bilag (bilag 2) ud til spillerne. Det er skemaer, som spillerne skal udfylde, efterhånden som de danner sig et billede af deres person. Du begynder med at stille spillerne, som deres spilpersoner, følgende syv spørgsmål:

- *"Hvilket dyr beskriver bedst, hvem du er?"*
- *"Hvad tænker du på, når jeg siger familie?"*
- *"Nævn de tre smukkeste ting i verden."*
- *"Har du nogensinde grædt over en bog? Hvilken? Hvorfor?"*
- *"Hvem var din første kærlighed?"*
- *"Har du styrken til at slå ihjel?"*
- *"Hvad vil du gøre for at undgå ensomhed?"*

Spillerne skal notere svarene i feltet 'Syv Spørgsmål' på bilaget. Hvis spillerne er snakkesagelige, kan du sagtens lade dem fortsætte legen og stille hinanden spørgsmål.

Så sker der pludselig noget! En af pigerne får et kraftigt slag i nakken, og ud af intet er de omringet af Rottefolk. Stress spillerne til at reagere mod faren og lad kampen vare et stykke tid. Når de er ved at være pressede, giver du dem hver et "magisk element" (som beskrevet i scenegennemgangen). Det er nu du skal vurdere, hvem der er bedst til hvad. En larmende og actionmindet spiller kan f.eks. få **Bæstet** eller **Kviksølv**. En mere indadvendt eller drømmende kan få **Det Åbne Hav**. **Uglen** skal gå til den kloge type og **Det Flammende Hjerte** til den sensitive eller hengivne.

Understreg at pigerne nu kan magi, men at spillerne selv må finde ud af hvad. Hver gang de finder på en ny magisk effekt, der passer til deres element (du må vurdere om det holder), skal den noteres i feltet 'Særlige Kræfter'.

Lad kampen fortsætte indtil spillerne har fundet et par evner hver og gå så videre til næste scene.

### NOTER TIL SCENE 1

Så vågner pigerne af drømmen. De sidder i virkeligheden i deres klasselokale og udfylder papirer til en konkurrence: "Beskriv dig selv på en anderledes måde." Du skal spille lærerinden, Miss Shelby, mens du samler deres bilag ind og deler spilpersonerne (bilag 3a-e) ud istedet.

Når spillerne har sundet sig og læst deres spilpersonbeskrivelser, skal du introducere Heather. Hun er en arrogant bitch, der bare lige skal hen og fyre nogle hånlige bemærkninger af til pigerne. Du skal sørge for at etablere, at de fem er veninder og at de tilhører den socialt udstødte del af klassen.

### **NOTER TIL SCENE 2**

Nu kan du begynde at fortælle lidt baggrundshistorie. Pigerne bor i byen Reality. De går på Reality High og byen har netop fået et nyt mega-mall, GEM Towers. Pigerne skal ud og se centeret i dag - Angelas far kører dem - og nu kan du give dem rig lejlighed til at fise omkring i dette kolossale shopping-helvede.

Sørg for at lede dem hen til en tøjforretning, hvor de ender i det samme prøverum - og Cay pludselig kommer væltende! Scenen må gerne være komisk, men skal også sætte mysteriet i gang. Spillerne skal forstå, at Cay er fantastisk og at han måske er i fare.

### **NOTER TIL SCENE 3**

En relativt kort scene, hvor pigerne blot skal have at vide, at de har vundet billetter til finaleshowet! Det hele kører bare! Til gengæld skal Heather endnu engang på banen som en latent trussel. Husk at give spillerne deres note-bilag tilbage i denne scene - med højeste karakter skrevet på.

### **NOTER TIL SCENE 4**

Her er der freestyle! Giv spillerne mulighed for at gå og glæde sig til det store finaleshow. Hvis de ikke kan underholde sig selv, kan du kaste nogle af bipersonerne ind. Denne scene skal ikke køre for længe, men hvis spillerne hygger sig, skal de have lov at flippe ud en stund.

### **NOTER TIL SCENE 5**

Nu skal du fortælle om pressemødet, og det hele skal have en rigtig Hollywood-stemning. Limo's, bodyguards, journalister - the works.

Pigerne kan ikke foretage sig så meget i starten af scenen, så du fortæller bare derudaf - også når Cay pludselig bliver bortført! Pigerne kan først reagere, da du fortæller dem, at de kan mærke en særlig kraft vokse indeni. For deres indre øje kan de se Cay blive slæbt afsted, og de ved hvor i bygningen han er. Nu kan de få lov at gå i action-mode.

### **NOTER TIL SCENE 6**

Meget afhængigt af spillernes stil, kan du gøre jagten mere eller mindre konkret. Du må gerne tegne kort og lave forhindringer, men relativt hurtigt skal de ende nede i kælderens, hvor de vil finde hullet til den usete verden.

### **NOTER TIL SCENE 7**

Skiftet i stil og stemning bliver stort her. Du skal ikke forklare, blot beskrive denne mystiske verden. Himmelen uden stjerner. Skrald i kæmpe bunker. Udskud og rottefolk. Spillerne må gerne være forvirrede her, bare du kan pace dem frem gennem Rottestedet.

Når de finder Cay, er han hårdt medtaget og kan ikke tale med dem. Han siger først noget, når de når ud til Ismarken. Her fremstammer han: "Spitsberg ... vi må .. hen til Spitsberg ..." - og så besvimer han.

### **NOTER TIL SCENE 8**

Her skal der virkelig være kunst-eventyr-stemning. Tag gerne noget H.C.Andersen-sprog med i dine beskrivelser. Situationen med Rakkertøsen skal være i en stil mellem HCA og Den Uendelige Historie. Det må gerne være naivt og gammeldags i tone og stemning. Gør Rakkertøsen frastødende og tiltrækkende på samme tid.

### **NOTER TIL SCENE 9**

Med sit rensdyr kan Rakkertøsen hjælpe pigerne og den bevidstløse Cay til Spitsberg. Hun ved ikke så meget om stedet, men hun er altid blevet rådet til at undgå det - det vil hun heldigvis skide på!

Da de er næsten henne ved Spitsberg, dukker Heather op. Denne gang er hun en helt anden potens af ondskab end den barnlige arrogance fra skolen. Du skal simpelthen introducere hende ved, at hun hugger hovedet af Rakkertøsen med en isklunge. Der er ingen forklaring på, hvorfor Heather pludselig dukker op her - men hun vil åbenbart have udleveret Cay, så hun kan overdrage ham til Fruen af Isen og tage al æren for befrielsen. Nu skal pigerne til at bruge deres fulde potentiale, for Heather er sej!

### **NOTER TIL SCENE 10**

Spillerne må gerne have fornemmelsen af, at kampen med Heather var en slags klimaks og at Spitsberg er et hvilested. Alt efter temperament kan du lade deres indlogering og afslapning tage længere eller kortere tid.

### **NOTER TIL SCENE 11**

Djævlerrådet er det egentlige klimaks, men der må gerne gå et stykke tid, før det går op for spillerne. Du skal lede spillerne mod den tragiske slutning, hvor en af pigerne skal gøres til prinsesse på de fire andres bekostning. Det er spillernes opgave at stritte imod. Du skal helst have en rimeligt god føling med, hvor nemme eller mistroiske dine spillere er. Hvis de allerede fra starten har fornemmet, at Fruen af Isen er den onde, må du gerne sløre tingene lidt. Hvis spillerne derimod har meget svært ved at acceptere, at de ikke skal følge eventyret, som de har gjort gennem hele scenariet, så må du gøre tingene lidt mere åbentlyse.

Det er op til din stil som spilleleder, om du vil lade eventyret ende skidt - men du kan jo lade være med at konkludere det for spillerne. Du kan lade dem tro, at det var den rigtige beslutning de traf.

Hvis spillerne indlader sig på kamp mod Fruen, må du gerne skabe et virkeligt actionfyldt klimaks - og så bør du også hjælpe spillerne til at forstå, at den eneste måde de kan vinde på, er ved at smadre Cay.

### **NOTER TIL SCENE 12**

Dette er en epilog. Du kan samle op på eventyret, som du synes det bedst passer sig. Giv spillerne en god afrunding, uanset hvordan de har klaret scene 11.

Du kan fortælle en lille "hvad der siden skete"-historie, eller du kan lade tingene stå meget mere åbne hen. Uanset hvad, vender pigerne tilbage til virkeligheden - og du kan rent symbolsk indsamle bilagene med deres magiske evner. Eventyret er slut.

### **AFSLUTTENDE BEMÆRKNING**

Der er ingen kort eller tegninger til dette eventyr. Det hele skal skabes mens I spiller - og det er op til stemningen og spillerne, om der overhovedet skal tegnes noget i løbet af spillet. Det kræver naturligvis, at du kan finde på noget - hvis ikke, så må de nøjes med dine beskrivelser. Eventyrets steder og personer må gerne føles u håndgribelige. Billederne skal primært dannes i spillernes egne hoveder.

God fornøjelse!

---

### **BILAG 1a**

#1. Mine Herrer! Der mundhugges for meget og halshugges for lidt. Kan vi få nogle beslutninger?

#6. Det ER besluttet! Vi skal have en Prins. Vi skal have en smuk dreng. En der gør sine omgivelser smukke.

#10. Cay! Han er den rigtige prins. Det siger The Lady også ...

#18. Nuvel ... vi nærmer os. Er der nogle seriøse anker mod Cay?

---

### **BILAG 1b**

#2. Vi kan ikke bruge en gruppe til noget. Dette er individets tidsalder. Eet stærkt individ.

#9. Nej vent! Det er da rigtigt... et spejl! Der fremhæver det smukke og udvisker det grimme. Det er en gave menneskeheden!

#16. Kan han levere den rette indstilling, denne Cay? Er han desperat?

#20. Der blev sagt seriøse anker! Vi skal kun bruge formen, resten er et spørgsmål om håndværk.

---

### **BILAG 1c**

#3. Jeg kunne nu godt lide de 5 piger i de lyserøde dragter. Utroligt hvad man kan lave i tandtråd nu om stunder!

#7. Så kunne vi jo godt tage de lyserøde piger med ... hvis nu Prinsen gjorde dem smukke?

#12. Hvad med Christian? Han har også god appel.

#14. Fregner er da søde!

---

---

### **BILAG 1d**

#4. Pjat! De lignedede en flok køer med hundegalskab. Naturligvis skal vi have erotisk opstemmelse, men det skal danne rammen om vores Prins - ikke stjæle opmærksomheden som en steroid-pumpet, samspilsramt operasangerinde.

#8. SÅ HOLD DOG KÆFT DIN IDIOT!

#13. Han har ikke den fornødne respekt. Desuden vil det tage timer at fjerne de tåbelige fregner.

#15. Hvis de er malet på - ja! Ikke disse biologiske pigment-fiaskoer.

---

### **BILAG 1e**

#5. Nu siger du Prins igen, som om vi havde besluttet det. Jeg kan stadig bedst lide piger i front.

#11. Cay? Han ejer ikke en tone i livet ... undskyld ... undskyld! Jeg fabler igen. Tilgiv mig.

#17. Desperat, men uden misbrugsproblemer. Det er selvfølgelig perfekt.

#19. Hans stemme ER altså rædselsfuld.

---

---

**BILAG 2 (5 eksemplarer)**

---

HVEM ER DU?

Syv Spørgsmål

SÆRLIGE KRÆFTER

element

---



**BILAG 2 (5 eksemplarer)**

---

HVEM ER DU?

Syv Spørgsmål

SÆRLIGE KRÆFTER

element

---

**BILAG 2 (5 eksemplarer)**

---

HVEM ER DU?

Syv Spørgsmål

SÆRLIGE KRÆFTER

element

---

**BILAG 2 (5 eksemplarer)**

---

HVEM ER DU?

Syv Spørgsmål

SÆRLIGE KRÆFTER

element

---

**BILAG 2 (5 eksemplarer)**

---

HVEM ER DU?

Syv Spørgsmål

SÆRLIGE KRÆFTER

element

---

### BILAG 3 a-e

**GEENA:** Intet holder fast i Geena. Hun flyder gennem omgivelserne, flyder gennem dagene. Hun er hurtig, undvigende og altid næsten umærkeligt smilende. Geena sætter sine spor, men hun er der aldrig, når nogen ser dem. Hun er fascinerende, men ingen tør røre ved hende. Når hun taler føles det som kærtegn og piskeslag på samme tid.

**EMILY:** Emily elsker. Ikke noget, ikke nogen, men alt og alle. Hun elsker, som gjaldt det livet, men hendes kærlighed kan aldrig gengældes og mens flammen brænder forkuller træstykkerne under hende. Emily har efterhånden lært at elske i stilhed. En længselsfuld, indebrændt stilhed.

**REBECCA:** Hun er, hvad hun ved, men hun ved ikke, hvad hun er. Hun nærer et angstfyldt begær efter at forstå alt, der omgiver hende. Rebecca ser ind i folk. Hun ser både fremtid og fortid - kun nutiden er usikker. Tvivlen er hendes værste mareridt, og den kvælende desperation bliver en lille smule større, hver gang hun må opgive at besvare et spørgsmål.

**DAPHNE:** Som regel er Daphne væk. Svømmet hen i sine uendelige, smukke og betagende tanker. Hendes blik er evigt som stjernehimlen og fjernt som horisonten. Daphne smiler, men aldrig til nogen. Hun smiler lige igennem folk. Hun er dragende, men alt for fjern. Hun er poetisk, syngende og lever et liv på kanten af den totale fortabelse.

**ANGELA:** Angela er skarp, stærk og ovenpå. Hun er eksplosiv og ustoppelig. Farligheden sidder i hendes hjerte som en grådig kniv. Hun hader den, men frygter at forbløde, hvis den trækkes ud. Hun er vred, handlekraftig og inderligt hengiven overfor de fire eneste veninder hun har. Kun den beskyttelse, hun yder, giver et strejf af mening i hendes liv.

---

#### **BILAG 4a**

#1. Velkommen, de damer. På vegne af Fruen af Isen, skal vi sige jer varmt og inderligt tak for jeres uovertrufne indsats og heltemodige optræden. Tag plads.

#6. Den udvalgte af de udvalgte skal sammen med Cay støbes ind i stjernefirmamentet. I skal sammen være det lys alle vil følge!

---

#### **BILAG 4b**

#2. Fruen af Isen vil overvåge samtalen, men naturligvis ikke deltage. I kan ikke rette direkte henvendelse til Fruen, men os kan I trygt betro jer til. Lad jeres hjerter være åbne.

#7. Rigdom, berømmelse, magt, udødelighed og Cays evige kærlighed!

---

#### **BILAG 4c**

#3. Jeres enorme potentiale er nemlig ikke gået Fruens opmærksomhed forbi. I er storslåede! I er gjort af stjernestof!

#8. Men Cay kan naturligvis kun have én Prinsesse - og derfor vil vi nu tage en samtale med jer alle fem, så vi finder den ægte udvalgte.

---

#### **BILAG 4d**

#4. Det er naturligvis i Fruens interesse at kapitalisere på dette potentiale - til gensidig fordel for alle parter.

#9. De fire tabere vil naturligvis blive ført tilbage til deres almindelige liv. I vil allernådigst blive befriet for minderne om dette eventyr. Vi er jo ikke umenneskelige - og det ville være frygteligt for alle parter, hvis I skulle leve med bevidstheden om, at I kunne være blevet til noget.

---

#### **BILAG 4e**

#5. I - mine damer - er udvalgte! Fruen har besluttet at gøre en af jer til prinsesse. Og ikke bare en hvilken som helst prinsesse. Prins Cays prinsesse!

#10. Men lad samtalerne begynde. Lad os begynde med Miss Geena. Så tager vi Miss Emily, Miss Rachel, Miss Daphne og Miss Angela i nævnte rækkefølge ...

---