

Unik

Forord	2
Synopse	3
Basis	4
Overbygning	5
Arketyper og Positioner	9
Virkemidler	11
Scener	13
Foromtale	27

Bilag: Spilpersoner

Ide, tekst og "layout": Klaus Meier Olsen

En stor tak til resten af Absurth; der på daglig basis forundrer, inspirerer og tvinger mig til at udfordre mig selv og mit syn på rollespil.

Tak til Fastavals scenarieansvarlige, mine spillere og alle der har opmuntret mig til at tro på at konceptet kunne virke.

Unik blev spillet første gang på Viking Con 2004, men fremstår nu i denne, lettere reviderede version til Fastaval 2005.

Dette scenarie er skrevet i et naivt håb om at hverken du eller spillerne, skal have alting serveret med ske for at forstå det. Derfor er alting ikke forklaret til hudløshed, specielt ikke *hvorfor* jeg har gjort som jeg har. Det er uinteressant og irrelevant. Det eneste du skal vide, er *hvordan* jeg vil have at du afvikler scenariet.

Forord

Først, et par ord fra Fortælleren...

Jeg kender ikke fortællingens personer, men alligevel siger de mig et eller andet. Måske minder de mig om nogen jeg kendte eller om noget jeg oplevede engang, da jeg var en anden.

Tilfældet og skæbnen har spillet lige store roller da vores hovedpersoner mødtes. Både komedien og tragedien har øvet deres virkning og ud er der kommet en fortælling om øjeblikke og evighed. Om en evig dans, der vender tilbage i vores drømme og om en bestandig gentagelse, der måske ikke engang lærer os noget.

I denne fortællings centrum sidder kærligheden, på en gang latterligt banal og ubegribelig enestående, frigjort af tid og rum, men stadigvæk bundet af dem i sin fremtrædelse.

Dette er en fortælling om kærligheden; dens øjeblikke af unik spænding og af universel gentagelse.

Klaus Meier Olsen
Februar 2005

Synopse

Generelt er det svært at sige præcis hvordan scenariet vil udvikle sig, da det i høj grad lægger op til at spillerne improviserer og at du går med på deres ideer. Men her er et kort rids af, hvordan scenariet i grove træk vil forløbe.

Elskeren og Den Elskede mødes tilfældigt. De forelsker sig hurtigt og indleder et forhold. Desværre er de begge blevet udsat for svigt og skuffelser, i deres tidligere møder med kærligheden. Dette påvirker deres forhold så meget, at det til sidst går i stykker. Dog ender de med at have en mulighed for at samle stumperne og starte forfra.

Fra sidelinien ser Vennen og Fjenden til og søger at blande sig. Fjenden for at fremskynde deres forholds afslutning og Vennen for at holde dem sammen.

Basis

Konventionerne om hvordan et scenarie skal opbygges foreskriver klart og entydigt, at jeg skal starte med at skære min fortælling ud i småbidder og fodre dig med dem, så jeg er sikker på at du har forstået det hele.

Det hverken kan eller vil jeg.

Hvad jeg vil, er her at præsentere de forskellige elementer i Unik ganske kort. Hvordan disse elementer konkret implementeres i scenariet forklares i afsnittet **Overbygning**.

Gennem scenariet har spillerne to roller, de spiller den samme Arketype gennem hele scenariet; udover dette spiller de også en Position, der skifter fra scene til scene.

Scenariet er bygget op af tretten scener; der hver især er dele af en arketypisk fortælling om kærlighed. Fortællingen bevæger sig fra Mødet, gennem bl.a. Forræderi og Fristelse og ender i Sammenbruddet, dog med mulighed for Forsoning.

At scenariet er arketypisk, gør at det ikke finder sted på et specielt tidspunkt eller på et specifikt sted. Det er op til dig og spillerne at give det arketypiske skelet kød, at gøre denne fortælling til jeres egen og ikke blot min. Kun sådan lever fortællingen op til sit navn og bliver unik.

Din vigtigste opgave er at lytte og afbryde. Lytte til spillernes input og lade dem være med til at konstruere scenariet. Afbryde før alt bliver sagt, før uvisheden afløses af banalitet.

Som sagt har spillerne utrolig stor magt over fortællingen og hvordan det kommer til at forløbe; dine muligheder for at påvirke scenariet er samlet i afsnittet **Virkemidler**.

Overbygning

Spillernes roller

Spillerne skal som sagt spille to forskellige roller i scenariet.

For det første skal de spille en Arketype (Jægeren, Asketen, Profeten eller Bæstet). Dette er den traditionelle karakter, som de starter med at få udleveret en beskrivelse af.

Udover dette skal de spille en Position (Elskeren, Den Elskede, Vennen eller Fjenden). Spillerne vil ikke få udleveret noget materiale på deres Position, den vil blive skabt løbende gennem fortællingen.

Positionerne roterer mellem spillerne mellem hver scene, således at man overtager positionen fra den person, der sidder til højre for en og videregiver den til den spiller, der sidder til venstre.

Derimod spiller man den samme Arketype gennem hele scenariet.

Jeg ser helst at det er tilfældigt hvordan Arketyperne sidder i forhold til hinanden, samt hvilke Arketyper, der starter med hvilken position. På denne måde bliver hver afvikling af scenariet unik og samtidig understøttes pointen om kærlighedens tilfældighed.

En Position vil hele tiden opleve mere og mere og blive påvirket af dette. Det er spillerens opgave at inkorporere Positionens tidligere oplevelser og erkendelser i sit spil, samtidig med at spilleren også lader sin Arketype skinne igennem i den måde som Positionen spilles på.

Desuden er det vigtigt, at både du og spillerne husker på at en Position først og fremmest er en funktion, både i en scene og i den samlede fortælling.

Derfor nytter det ikke noget at Bæstet, når det spiller Vennen, handler så meget som Bæstet at det ikke opfylder sin Positions funktion.

Udfordringen består i at spillerne skal give deres Position et skær af den bagvedliggende Arketype, samtidig med at den opfylder sin funktion i scenen.

Læg i øvrigt mærke til at en Position kan skifte "form". Fjenden kan i en scene være Elskerens Far og i en anden en gæst ved Elskeren og Den Elskedes bryllup. På trods af dette kan Positionerne huske, og bliver udviklet af, alt hvad der er sket for dem i tidligere scener.

Skåret ind til benet betyder alt dette at Positionen er den rolle og funktion som en spiller har i en given scene (eller mere abstrakt: i kærlighedens konstant skiftende spil); mens Arketypen er den måde som denne rolle spilles på.

For at afhjælpe eventuel forvirring om hvem der spiller hvad i en given scene, vil jeg på Fastaval udlevere navneskilte til de fire Positioner.

Scener

Selvom spillerne har meget frihed til at skabe deres egen fortælling, er der nogle faste rammer de gør dette indenfor. Det er de tretten scener. Disse udgør scenariets skelet, som spillernes konstruktioner skal fylde kød på.

Hver scene er bygget op om en punkt, enten tematisk eller konkret, i et kærlighedsforhold. Som spilleleder sætter du scenen, ved at læse det lille tekststykke i starten af scenebeskrivelsen op.

Det er nu op til at spillerne at skabe scenen baseret på hvad du netop har læst op, deres Arketype og deres Positions hidtidige oplevelser. Skriv eventuelt scenens navn på tavlen, så spillerne har dette at holde sig til, når de improviserer.

Det fremgår også af det første tekststykke hvilke Positioner, der skal være med i den pågældende scene. Der vil være flere scener hvor ikke alle Positionerne deltager. Fx er Vennen kun med i meget få scener.

Det er muligt at spillerne improviserer på en sådan måde, at en Position kommer til at deltage i en scene som den normalt ikke skulle deltage i. Hvis det sker, er det endnu en gang din opgave at spille med på spillernes konstruktioner.

Hvordan alt dette helt konkret skal gøres, skulle gerne

fremgå når du læser scenerne. Men hvis du stadig er i tvivl, skal jeg hjertens gerne give en demonstration til spillelederbriefingen på Fastaval.

Da der er mulighed for at spillerne går i stå, er der i hver scene et afsnit kaldet "Funktion", det er hvordan jeg ideelt ser scenen udvikle sig. Dette kan du bruge som pejlemærke til at instruere spillerne, samt til at vide hvornår du skal klippe.

Der er også en række forslag til hvordan scene rent fysisk kan se ud. Dette er din mulighed for at kickstarte spillerne.

Men alt dette er kun noget du skal gøre hvis spillerne går i stå. Som udgangspunkt skaber de scenen selv.

Ydermere er der i kapitlet **Virkemidler**, nogle ideer til hvordan du kan være med til at påvirke historien og drive den fremad.

Tid og rum

Scenariet er som udgangspunkt frit af tid og rum, det er spillerne, der med deres konstruktioner binder det til disse to fremtrædelsesformer.

Dette betyder at du skal være meget påpasselig med hvordan du beskriver scenerne i starten. Lad være med at placere dem i tid og rum, lad spillerne gøre dette og følg så med dem og stil spørgsmål til omgivelserne, så de kan skabe dem.

Det samme gælder for Arketyperne, som fx ikke har køn, baggrund eller udseende før spillerne giver dem det.

Kort sagt, lad spillerne beskrive og skabe verden rundt om dem og spil med på deres inputs.

Det er også muligt for fortællingen at bevæge sig gennem tid og rum, således at en scene foregår i det antikke Athen og den næste i 20'ernes Berlin. Det er mere eller mindre op til hvordan spillerne beskriver og skaber scenerne.

Hvis tid og rum bliver flydende, bliver den sammenhæng der er mellem de enkelte scener og den udvikling der er i Positionerne, forklaret som værende symbolsk eller

allegorisk.

At lytte og afbryde

Det er usandsynligt vigtigt at du er lydhør overfor spillernes inputs. At du lader dem være med til at konstruere deres Positioner og scenariets omverden. Derfor: grib fat i hvad de siger og giv sammen med dem, dette skelet af et scenarie kød.

For at holde fortællingen interessant er det også vigtigt at du afbryder. Hver scene er som sagt centreret om et punkt i en klassisk kærlighedshistorie. Når du føler at scenens funktion er kommet til udtryk, så klip den. Der er ingen grund til at blive i en scene, når den har tjent sit formål.

Desuden kan du bruge nogle af forslagene i kapitlet **Virkemidler**, til at drive en scene hurtige frem imod dens afslutning.

Husk: Hvorfor skal et scenarie vare mere end to timer, hvis det er den tid, det tager at få det væsentlige med? Derfor: vær nådesløs og skær helt ind til benet i scenerne.

Jeg vil anbefale at du læser spilpersonerne nu.

Arketyper og Positioner

Som tidligere nævnt er Positionerne de egentlige roller i fortællingen, imens Arketyperne er den måde disse bliver spillet på i de enkelte scener.

I dette kapitel vil jeg give en kort præsentation af Arketyperne (mest så du kan holde styr på dem, når du har delt karakterbeskrivelserne ud). Desuden vil jeg give nogle råd om hvordan spillerne bør castes.

Der er ikke nogen af Arketyperne, der er særligt nemme at spille, så der er ingen rolle du kan tørre af på en svag spiller. Til gengæld kræver Arketyperne forskellige spidskompetencer som rollespiller og det kan være fordelagtigt at overveje dette inden du deler dem ud.

Bæstet

Ekstremt impulsivt og styret af sine lyster. Bæstet elsker hurtigt, men glemmer lige så hurtigt. På trods af sit fokus på handling og øjeblikke, længes Bæstet efter intimitet, men frygter at gro fast i den.

Spilleren der skal spille Bæstet, bør være dygtig til at improvisere. Bæstet har hele tiden nye impulser, som det reagerer på, spilleren skal både være i stand at skabe disse og til at reagere på dem. Samtidig kræver Bæstet stort flair for timing, da det ellers nemt kan overtage hele scenariet med sin vanvittige impulsivitet.

Asketen

Tror ikke på kærligheden, men længes alligevel efter den hele tiden. Asketen må skjule sin længsel bag en facade af frelst og belærende bedrevidenhed, samt dulme den med ritualer og rutiner.

Asketen er en Arketype, der både lægger op til tragisk og til let komisk spil. Tragisk fordi den er utrolig ynkelig, besat som den er på at fortrænge det den længes mest efter. Komisk fordi dens ritualer og neuroser, med den rette kreative spiller, kan blive helt surrealistiske. Dit valg af spiller kan betyde meget for om Asketen bliver en komisk eller en tragisk figur.

Profeten

Poetisk og drømmende, Profeten har med øjnene rettet imod den fremtidige kærlighed; men har samtidig utopiske idealer for hvordan denne skal se ud. Længes mere end noget andet efter kærlighed, men ser den enten ikke når den er der eller finder fejl overalt i den.

Profetens blanding af naiv drømmer og barsk pessimist, gør at den bør spilles af gruppens bedste "karakterrollespiller". Vedkommende behøver ikke at være en fantastisk indlever, men skal kunne udtrykke denne dobbelthed i Arketypen.

Jægeren

Kærligheden handler kun om erobring. Det er jagten og ikke selve fangsten, der er interessant, men selv jagten er begyndt at blive kedelig. Længes efter sin Ultimative Erobring, når den er erobret kan Jægeren trække sig tilbage. Men hvad er han så?

Jægeren bør også spilles af en spiller, der er i stand til at bringe dens tragiske side frem. Jægeren kan sagtens spilles af en lidt mere tilbagetrukket spiller, da han ikke kræver de vilde påhit.

Vær dog opmærksom på at noget af det sværeste er at spille forførende og charmerende, hvis man ikke er det i forvejen eller ikke føler sig tryk ved det.

Positionerne

Jeg vil ikke sige så meget om Positionerne; det meste er alligevel forklaret i de enkelte scener. Hvad de enkelte Positionernes funktioner er overordnet set, burde det være muligt at deducere sig frem til ved at se på deres navne.

Jeg vil nøjes med at gentage hvor vigtigt det er at spillerne, udfylder deres Positions funktion. Hvis de ikke gør det, falder hele scenariets fortælling fra hinanden. Så vær ikke bange for at irettesætte dine spillere, hvis de ikke udfører deres funktion godt nok. I sidste ende er det til alles bedste.

Virkemidler

Ideelt set burde scenariet kunne afvikles succesfuldt, uden at du kommer til at bruge nogle Virkemidler for at hjælpe spillerne.

Desværre er spillere ofte forbløffende inkompetente, så de kan sandsynligvis ikke finde ud af at håndtere det ansvar scenariet giver dem. Derfor har jeg givet dig de tre forskellige Virkemidler, som du kan bruge til at ændre og drive handlingen fremad med. De er: Spørgsmål, Instruktion og Fortælleren.

Spørgsmål

Dette Virkemiddel er primært et du kan bruge til at lade spillerne være med til at skabe scenariets verden. Det går ud på at du stiller spørgsmål til hvordan verden omkring dem ser ud. Mulige spørgsmål kunne være:

Hvor er vi?
Hvordan ser her ud?
Er der andre her?
Hvordan ser du ud?
Hvordan ser de andre Positioner ud?

Når spillerne svarer på disse får du mulighed for at komme med opfølgende eller uddybende spørgsmål.

Om du vælger at bruge spørgsmålene, når spillerne går i stå i deres konstruktion af omverdenen, eller du selv begynder at skabe den for dem, er et spørgsmål om temperament og om hvordan dine spillere er.

Instruktion

Dette er dit mest radikalt indgribende Virkemiddel. Du går ganske enkelt ind og dikterer (mere eller mindre kategorisk) hvordan nogle elementer i en scene skal være.

Du kan bruge dette til at tvinge en scene tilbage på sporet, hvis spillernes improvisationer har afsporet den. Desuden kan du bruge dette til at få spillerne til at

spille deres Positions funktion i scenen og dermed bidrage til den overordnede historie.

En mulig måde at instruere på er ved at sende en Position, der ellers ikke er med i scenen ind i den, for at ændre den og drive den fremad. Denne funktion er oplagt til Vennen, der ellers ikke optræder i særlig mange scener.

Det er vigtigt at bruge dette Virkemiddel, ikke blot med forsigtighed, men også med fingerspidsfornemmelse. Det er stadigvæk spillernes fortælling og de kan hurtigt miste magten og lysten til at være medskabende, hvis du i for høj grad går ind og dikterer.

Fortælleren

Dette er det tætteste scenariet kommer på en biperson. Fortællerens funktion er mere eller mindre den samme, som du opnår ved at bruge Virkemidlet Instruktion, men Fortælleren opererer direkte i fiktionen.

Fortælleren er den person der skriver historien om Elskeren og Den Elskede. Når Fortælleren kommer ind i en scene stopper tiden og alle fryser.

Du kan nu bruge Fortælleren til at fortælle hvad der sker og på samme måde som ved Instruktion, påvirke handlingen direkte. Fortælleren kan også komme og snakke med Positionerne, bede dem om at gøre ting eller gøre dem opmærksomme på muligheder de har overset.

Hvis du benytter dig af dette Virkemiddel, er det naturligvis også Fortælleren, der læser op i starten af hver scene.

Om du vil bruge Instruktion eller Fortælleren er meget op til hvilken tone du vil skabe i historien. Instruktionen er det mest klassiske Virkemiddel, hvorimod Fortællerens tilsynkomst er med til at gøre scenariet noget mere surrealistisk.

Det kommer selvfølgelig også an på hvordan du spiller Fortælleren. Det er dit ansvar at skabe en Fortæller, der passer til den historie, dine spillere skaber.

Scener

Scenerne skulle gerne være opbygget, så de kan køres udfra hvad der står i scenen selv. Således behøver du forhåbentlig ikke at bladre for meget i scenariet under afviklingen.

Scenerne er næsten alle sammen bygget op på samme måde, de består af følgende elementer:

1. Titlen på scenen. Jeg anbefaler at du skriver den op på tavlen, eller på anden måde får spillerne til at fokusere på den.
2. Det stykke tekst som skal læses op i starten af scenen.
3. Lidt om scenens funktion i historien. Dette er i bund og grund, sådan jeg gerne vil have, at scenen udvikler sig. Husk dog på at det er vigtigere at spillerne kommer med deres egne input og improvisationer, end at scenen forløber helt som jeg gerne vil have det.
4. Ideer til hvordan scenen rent fysisk kan tage sig ud; samt forslag til hvordan den kan afvikles. De af scenerne der lægger op til kammerspil, har jeg ikke lavet nogle forslag til location, da det ikke er specielt relevant i den slags scener.

Præsentation

Denne scene adskille sig en smule fra de andre. For det første har du større kontrol over hvordan den forløber, for det andet skal er Positionerne ikke kommet i spil endnu, for det tredje forløber den som en lille fortællesekvens, i stedet for som traditionelt rollespil. I denne scene behøver du naturligvis ikke skrive navnet på tavlen.

Scenen går i al sin enkelthed ud på at du beder hver enkelt Arketype fortælle om en situation, der er typisk for dem. Har de lidt svært ved at komme i gang, kan du bruge nogle af de uddybende spørgsmål. Der skal ikke bruges særlig meget tid på denne scene, den skal blot hjælpe spillerne med at få en føling for deres Arketype. Samtidig giver den dig mulighed for at lytte til spillernes konstruktioner af verden og af deres Arketype.

Jægeren

Fortæl om din seneste erobring.

- Hvad gjorde dig interesseret i netop denne erobring?
- Havde du besvær med at nedlægge dit bytte?
- Hvad gjorde du da jagten var ovre?

Profeten

Fortæl om din Drøm.

- Hvordan ser virkeligheden ud, når du vågner?
- Hvornår bliver Drømmen til virkelighed?
- Har nuet nogensinde tilfredsstillet dig?

Asketen

Fortæl om dine daglige ritualer og rutiner.

- Hvorfor er de nødvendige?
- Hvad sker der hvis du ikke udfører dem?
- Hvornår kan du klare dig uden dem?

Bæstet

Fortæl om dine impulser.

- Har det bragt dig i problemer at følge dem?
- Fornægter du nogensinde impulserne?
- Tænker du nogensinde på fremtiden?

Mødet

Man skulle tro at skæbnen havde haft en finger med i spillet, da Elskeren og Den Elskede mødtes for første gang. Hvordan kunne de ellers begge være her, forenet på tværs af tid og rum?

Om det var nornerne, der trak i deres tråde eller blot et af disse tilfælde, der senere får skær af skæbne ved jeg ikke.

Men jeg ved at deres møde satte dansen i gang på ny.

Funktion

Scenen skal etablere Elskeren og Den Elskede i forhold til hinanden, de behøver ikke indlede en romance, men der skal etableres en gensidig interesse.

For at historien overhovedet kan starte er det nødvendigt at Elskeren i denne scene spilles af en af de to aktive Arketyper (Jægeren eller Bæstet).

Ideer og forslag

- Det ville være oplagt at lade dette møde foregå på en bar (den kan passes ind i alle tidsperioder).
- Andre steder kunne være: et politisk møde i 1920'ernes København, gladiator kampe i det andet århundredes Rom eller et hofbal ved Solkongen Louis den fjortendes hof.

Forførelsen

Elskeren og Den Elskede hvirvler nu rundt i dansen igen, nu hvor den indledende bukken og nejen er overstået. Det gælder om at finde sin partners rytme, genfinde de kendte trin sammen.

Dansens smukkeste øjeblik har altid været det sekund, hvor de dansendes læber mødes og de erkender at de er bestemt til at være hinandens.

Funktion

Det er i denne scene at forholdet skal indledes; alt efter spillernes improvisationer kan dette blive gjort poetisk, dvælende og romantisk eller hurtigt og intenst.

Ideer og forslag

- Hvis du vil have en arketypisk romantisk scene, kan den foregå på en balkon, hvor Elskeren på ægte Romeo maner klatrer op og erklærer den stjernekeggede Elskede sin kærlighed.
- Andre muligheder er et svedigt diskoteksgulv, med en dunkende bas i baggrunden eller blot en klassisk date.
- Du kunne også placere scenen i middelalderen, eller et andet tidspunkt med mindre kontakt mellem kønnene, så Elskeren har fået tilladelse af Den Elskedes fader (Vennen), til at gøre kur til Den Elskede.
- Hvis "Mødet" endte med at Elskeren og Den Elskede indledte et forhold; kan denne scene i stedet fokusere på det øjeblik, hvor de finder ud af, at de virkelig elsker hinanden.

Fortidens skygge (Elskeren)

Desværre for Elskerens er det aldrig et blankt papir ens kærlighedshistorie skrives på. Det er nusset og gulnet af tidligere svigt og bedrag.

Før Elskerens nu var der er før, et før med en anden Elsket, et forhold, der gik i stykker og en tro på kærligheden, der blev svigtet.

Og ikke at forglemme: med en Fjende, der for første gang viste sit sande ansigt.

Funktion

Et blik tilbage til Elskerens fortid, der viser hvordan denne Position første gang blev svigtet i forbindelse med kærlighed. Dette svigt kommer til at føre til problemer i det senere forhold til Den Elskede. Der skal altså etableres et fortidigt svigt i denne scene.

Læg i øvrigt mærke til hvordan svigtet forløber, da dette bliver vigtigt i scenen "Elskerens Deja Vu".

Ideer og forslag

- En mulighed for afviklingen kunne være at Elskerens finder Den Elskede og Fjenden i seng sammen.
- En mindre drastisk situation kunne være Den Elskede, der forlader Elskerens, Fjenden kan så optræde som en der håner Elskerens og ødelægger hans tro på kærligheden.
- Hvis du vil være freudiansk, kan Den Elskede og Fjenden i denne scene være Elskerens forældre og svigtet er mangel på kærlighed i barndommen, som gør Elskerens ude af stand til at elske fuldt ud som voksen. Det kunne fx være en scene med forældrene, der skændes voldsomt foran den unge Elsker.

Fortidens skygge (Den Elskede)

Heller ikke Den Elskede kommer ind i fortællingen som en ren tavle. Fortiden rummer også et andet forhold, en anden Elsker og et gammelt svigt, der stadig gør ondt. Også dengang var Fjenden på færde, for at smede sin rænker og skabe ulykke.

Funktion

Et blik tilbage til Den Elskedes fortid, der viser hvordan denne Position første gang blev svigtet i forbindelse med kærlighed. Dette svigt kommer til at føre til problemer i det senere forhold til Elskeren. Der skal altså etableres et svigt i fortiden i denne scene.

Læg i øvrigt mærke til hvordan svigtet forløber, da dette bliver vigtigt i scenen "Den Elskedes Deja Vu".

Ideer og forslag (det er de samme som til den forrige scene)

- En mulighed for afviklingen kunne være at Den Elskede finder Elskeren og Fjenden i seng sammen.
- En mindre drastisk situation kunne være Elskeren, der forlader Den Elskede, Fjenden kan så optræde som en der håner Elskeren og ødelægger hans tro på kærligheden.
- Hvis du vil være freudiansk, kan Elskeren og Fjenden i denne scene være Den Elskedes forældre og svigtet er mangel på kærlighed i barndommen, som gør Den Elskede ude af stand til at elske fuldt ud som voksen. Det kunne fx være en scene med forældrene, der skændes voldsomt foran den uge Elskede.

Jalousi

Der er altid nogen, der ikke kan unde andre at være lykkelige. Nogen for hvem andres ulykke er bedre end egen lykke.

Her står Elskeren og Den Elskede på højden af deres kærlighed og lykke. Vennen priser deres lykke i høje toner, men i kulissen venter Fjenden, belurende deres paradys og en plan begynder at forme sig om at ødelægge det.

Funktion

I denne scene skal Fjenden have grund til at være misundelig på Elskeren og Den Elskedes forhold. Der skal etableres en grund til at han prøver at få dem til at gå fra hinanden senere i fortællingen.

Ideer og forslag

- Locationen til denne scene kan være Elskeren og Den Elskedes bryllup (der er mulighed for mange varianter over tidsperioder), eventuelt med taler osv. (men husk at fokus skal være på Fjenden og dennes jalousi).
- En god ide er under alle omstændigheder at kontrastere Elskeren og Den Elskedes lykke, og Vennens næsten selvopofrende glæde ved den, med Fjendens ensomhed, så han får noget at spille op imod.

Tvivl

Hvad kan man overhovedet være sikker på? Da ikke kærligheden med dens konstante omskiftene partnere og trin. Tvivlen rammer også Elskeren, der søger råd, for at dulme den. Men Fjenden vil ikke andet end at benytte denne tvivl til at spille sine fordækte spil. Samtidig entrer Vennen scenen, for at hjælpe Elskeren.

Funktion

I denne scene sås der tvivl hos Elskeren om forholdet til Den Elskede. Elskeren skal ikke drives til at forlade Den Elskede, blot til at tvivle på om deres forhold er værd at satse på.

Ideer og forslag

- En mulig afvikling af scenen kunne være at Fjenden og Vennen har sat Elskeren stævne for at snakke om hans forhold. De agerer så nærmest som anklager og forsvarer overfor Elskeren og Den Elskedes forhold.
- Det kan også være Elskeren der har kaldt Vennen og Fjenden til sig for at betro noget vigtigt til dem.
- Vennen og Fjenden kan i denne scene gives en autoritær position i forhold Elskeren, for at give deres ord mere vægt. Fx ved at gøre dem til officerer i en hvilken som helst hær. Elskeren kan her have mødt Den Elskede i kraft af sin udstationering tæt ved dennes hjem.

Elskerens Deja Vu

Man er aldrig helt fri af fortiden skygge. Ligegyldigt hvor meget man udvikler sig, hvor meget man bliver til en anden; vil svigtene altid ligge der, begravet i sjælens dybder. Dette får Elskeren at mærke på sin egen krop nu, da fortidens skygge rammer ham, svigtet genopleves, men denne gang er det en ny Elskede, der svigter.

Funktion

I denne scene skal det svigt som Elskeren oplevede i fortiden komme op til overfladen igen.
Bemærk: scenens indhold og forløb er intimt forbundet med scenen "Fortidens Skygge (Elskeren)" og hvilken slags svigt det var Elskeren oplevede i den.

Ideer og forslag

- Jeg kan ikke rigtigt foreslå så meget til denne scene, da den er fuldstændig afhængig af hvordan Elskeren bliver svigtet i scenen "Fortidens Skygge (Elskeren)".
- I denne scene kan du i høj grad instruere på spillerne, hvis de er gået i stå, da du fra "Fortidens Skygge (Elskeren)" har en ide om hvordan scenen skal forløbe. Hvor meget de to svigt, og dermed scener, kommer til at ligne hinanden er dog op til spillerne.
- Denne scenes svigt må helst ikke få Elskeren til at forlade Den Elskede, det skal først i scenen "Sammenbruddet".

Fristelse

Hvad nu hvis? Dette drøbende spørgsmål hamrer efter svigtet løs i Elskerens hjerne. Hvilke muligheder har forholdet til Den Elskede udelukket?

Sex. Magt. Ære. Er dette gået Elskerens næse forbi? Fjenden griber denne forvirring og søger at friste Elskeren, vise alt der kunne være blevet, for at rive forholdet til Den Elskede itu.

Funktion

I denne scene skal Elskeren have en chance for at se alle de muligheder, der ville være tilgængelige, hvis det ikke var for forholdet til Den Elskede. Disse muligheder skal fremstå som meget tiltrækkende.

Om Elskeren reagerer på disse muligheder er op til spilleren, men forholdet til Den Elskede skal ikke sættes fuldstændig over styr i endnu.

Ideer og forslag

- Fristelsen behøver ikke nødvendigvis at være af seksuel karakter. Det kan fx også være at Elskeren har opgivet ambitioner om magt, berømmelse eller ære for at være sammen med Den Elskede.
- Hvis Elskeren falder for fristelsen, så klip scenen i samme øjeblik.
- Hvis Fjenden spilles af en dygtig spiller, kan du lade spilleren beskrive nogle fiktive situationer, hvor Elskeren har succes, fordi Den Elskede er ude af billedet.
- Hvis du vælger at lade fristelsen være af ikke seksuel karakter, kan scenen foregå i det romerske senat, hvor Fjenden lover Elskeren magt, for at forlade Den Elskede (der måske er ud af en forkert familie).
- Brug eventuelt Vennen som en fornuftens stemme, der søger at holde Elskeren sammen med Den Elskede.

Den Elskedes Deja Vu

Også Den Elskede rammes af fortidens skygge. Endnu et gammelt svigt bliver bragt op til overfladen. Hvorfor Elskeren svigter nu, ved jeg ikke. Måske bliver tvivlen for stort, måske er det Fjendens rænkespil, der endelig er ved at bære frugt?

Funktion

I denne scene skal det svigt som Den Elskede oplevede i fortiden komme op til overfladen igen.
Bemærk: scenens indhold og forløb er intimt forbundet med scenen "Fortidens Skygge (Den Elskede)" og hvilken slags svigt det var Den Elskede oplevede i den.

Ideer og forslag (det er de samme som til Elskerens Deja Vu)

- Jeg kan ikke rigtigt foreslå så meget til denne scene, da den er fuldstændig afhængig af hvordan Den Elskede bliver svigtet i scenen "Fortidens Skygge (Den Elskede)".
- I denne scene kan du i høj grad instruere på spillerne, hvis de er gået i stå, da du fra "Fortidens Skygge (Den Elskede)" har en ide om hvordan scenen skal forløbe. Hvor meget de to svigt, og dermed scener, kommer til at ligne hinanden er dog op til spillerne.
- Denne scenes svigt må helst ikke få Den Elskede til at forlade Elskeren, det skal først i scenen "Sammenbruddet".

Forræderiet

Endelig begynder Fjendens planer at bære frugt. Ingen midler er længere hellige for at drive de to elskende fra hinanden.

Men Fjenden er en kryster. Tør ikke møde sin modstander med åben pande. I stedet sker forræderiet bag Elskerens ryg, da Fjenden opsøger Den Elskede i enrum.

Nu skal forholdet endelig knuses og Fjendens hadske sult møttes.

Funktion

I denne scene skal Fjendens jalousi mod Elskeren og Den Elskedes lykkes slå ud i så lys lue, at den udmønter sig i konkret handling, med det mål at rive de to fra hinanden. Det vil være oplagt at Fjenden bruger de ting, der er sket i de forrige scener, som drivkraft i sit forræderi.

Ideer og forslag

- Fjenden kunne benytte det der er sket i scenen "Fristelse" og fortælle om det til Den Elskede. Eventuelt i et stærkt fordrejet lys.
- Ellers kan Fjenden manipulere med Den Elskede og spille på de ting der er foregået i "Fortidens Skygge (Den Elskede)" og i "Den Elskedes Deja Vu".
- Fjenden kan måske endda afslutte sit forræderi med at søge at forføre Den Elskede, pga. dennes usikre situation.
- En oplagt location til denne scene ville være Shakespears England eller måske Kronborg som det tager sig ud i "Hamlet".

Sammenbruddet

Et forhold kan kun holde til hvis mængde modstand, inden det splintres. Det gør sig også gældende for Elskeren og Den Elskedes forhold.

Presset fra alle sider af fortiden og nuets svigt og af Fjendens forræderi, begynder forholdet at splintre.

Det er vel hvad man kan forvente, selv den bedste dans slutter på et tidspunkt.

Funktion

Denne scene er scenariets klimaks. Elskeren og Den Elskede skal gå fra hinanden; deres forhold er ødelagt af det pres det har været udsat for.

Denne scene er relativt fastlagt, da scenariet mere eller mindre skal ende med at de går fra hinanden.

Ideer og forslag

- Hvis spillerne ikke kan drive scenen til et klimaks, så mind Elskeren og Den Elskede om alle de ting, der er sket i de forrige scener.
- Hvis du vil være symbolsk kan denne scene foregå alskens forrevne og nedbrudte steder: det sønderbombede Dresden under Anden Verdenskrig, ruinerne af Akropolis i Athen eller en hvilken som helst kirkegård.

Forsoning?

Første gang Elskeren og Den Elskede mødtes var øjeblikket tungt af skæbnens indgriben. Denne gang er det anderledes, måske er det rent faktisk tilfældigt at de mødes. Det hele balancerer på kanten af afgrunden. Bliver dette deres sidste møde eller starten på en ny dans?

Funktion

Et lille efterspil, hvor Elskeren og Den Elskede har en sidste mulighed for at klinke skårene af deres knuste forhold og starte forfra. Det kan også være at deres brud blot bliver cementeret her.

Ideer og forslag

- Hvis der er brug for det så lad Vennen agere isbryder.
- Læg mærke til at scenen ikke behøver at ende i nogen konklusion, det er fint hvis scenariet slutter med usikkerhed om hvordan Positionernes fremtid vil forme sig.
- En mulig udformning kunne være at Elskeren og Den Elskede mødes tilfældigt, fx i en elevator, hvor de er tvunget til at snakke.
- En anden ide kunne være at genskabe scenen fra "Mødet" og således understrege historiens arketypisk og potentielt cykliske natur.

Foromtale

Kærlighed.

Ikke andet end en feberdrøm.

Vi rækker ud efter den.

Griber. Holder. Knuser. Taber.

Vågner på ny og glemmer.

Men natten vender evigt tilbage.

Og intet kan holde dansen borte.

Profeten.

Slørede øjne der stirrer mod fremtiden.

Ænser ikke dansen foran sig.

Bæstet.

Kaster sig hovedkulds ind i dansens midte.

Søger at glemme sig selv og finde den anden.

Asketen.

Vender hånligt ryggen til dansen.

Men ønsker at mærke en hånd på sin skulder.

Jægeren.

Mestrer hvert eneste trin.

De keder ham til døde, men alligevel danser han.

Unik.

Et drama om kærlighed.

En bittersød fortælling om Arketyperne, der talløse gange har danset gentagelsens spiral, for blot at vende tilbage til udgangspunktet igen.

Og om den mikroskopiske forskel, der gør hver dans unik.

Bæstet

*Kaster sig hovedkulds ind i dansens midte.
Søger glemsel i øjeblikket.*

Øjeblikket er det eneste der tæller.
Jeg følger mine impulser så snart de opstår; ingen får mig til at fornægte eller fortrænge dem.
Når jeg ser alle de mennesker, der er fanget af deres vaner og traditioner, føler jeg mig heldig. De stakler kender ikke befrielsen ved at sprænge deres kedsomheds lænker. De kender ikke til at være sig selv. De kender ikke til at undertrykke refleksionen og blive til ren handling.
Alt hvad jeg er ændres i en konstant strøm af muligheder, jeg kan blot følge de frustrerende få bække, som mine lyster driver mig nedad.
Jeg vil ikke blot have mere. Jeg vil have det hele. Jeg må forandre mig, følge mine impulsers mindste vink. Jeg må handle.
Hvis jeg stopper med at handle, gror jeg fast og at gro fast er en skæbne værre end døden.

Kærligheden

Jeg tror på den eneste ene. Jeg tror på at alle mennesker har mange af dem, en til hvert eneste øjeblik.
Hvorfor skal jeg lade mig binde af en person, fordi vi i et enkelt øjeblik er et? Jeg har jo ingen ide om hvad det næste vil bringe. Verden ændrer sig. Jeg ændrer mig hvert eneste sekund.
Hvorfor dvæle ved noget så flygtigt som kærlighed?

Længslen

Jeg kan føle den trækker i mig. Den kedsommelige Ægte Kærlighed. Fylder mig med alle dens løfter om tryghed og ro; men også med dens trusler om de ting jeg går glip af i min jagt på ikke at gå glip af noget.
Hvordan kan jeg længes efter at slå rødder, når jeg ved, at jeg vil visne af det?

Forfatterens syn på Bæstet: Ekstremt impulsivt og styret af sine lyster. Elsker hurtigt, men glemmer lige så hurtigt. På trods af sit fokus på handling og øjeblikke, længes Bæstet efter intimitet, men frygter at gro fast i den.

Profeten

*Slørede øjne der stirrer mod fremtiden.
Enser ikke dansen foran sig.*

Jeg lever i fremtiden.

Mine øjne er rettet imod det som kommer, imod de uendelige muligheder, der venter i horisonten.

Hvad betyder nuet for mig? Det er blot en bleg afglans af det som skal komme, ufuldkomment og fyldt med fejl, som fremtiden vil viske bort.

Hvor jeg end kigger hen i nuet ser jeg dets mangler; intet er så smukt, så rent og så ægte som jeg ønsker at det skal være og ved at det skal blive.

Jeg narres af og til af nuets illusion af skønhed, men et enkelt kritisk blik afslører fatamorganaets falskhed.

Men jeg bevarer håbet; for jeg ved at der vil komme en dag, hvor alle fremtidens løfter bliver indfriet. Indtil fremtiden bliver nuet, løfter jeg kun sjældent mine øjne mod det.

Kærligheden

Jeg ved at min eneste ene, min fuldkomne partner, findes. Jeg ved det, for jeg ser det hver eneste nat i mine drømme. Skæbnen hiver i sine tråde og bringer os bestandigt nærmere hinanden og dermed nærmere den perfekte kærlighed.

Nu er der ikke andet at gøre end at vente og lade skæbnen gøre sit arbejde.

Længslen

Men hvornår kommer det; dette forjættede øjeblik, hvor fremtiden bliver til nuet?

Jeg kan snart ikke vente mere. Jeg er syg langt ind i sjælen af at måtte nøjes, af at dulme min længsel med de ufuldkomne og kluntede efterligninger af sand kærlighed, der trods alt findes i nuet.

Forfatterens syn på Profeten: Poetisk og drømmende, altid med øjnene rettet imod den fremtidige kærlighed; men har utopiske idealer for hvordan denne skal se ud. Længes mere end noget andet efter kærlighed, men ser den enten ikke når den er der eller finder fejl overalt i den.

Asketen

*Vender hånligt ryggen til dansen.
Men ønsker at mærke en hånd på sin skulder.*

Jeg ser denne verden for hvad den er: billigt glimmer og tom forfængelighed. Der er intet der rummer nogen værdi. Alting er i sidste ende blot værdiløst støv. Hvis ikke jeg fandt så meget trøst i mine daglige rutiner, ville jeg sikkert bukke under for presset og te mig som en idiot lige som alle andre. Måske ville jeg lige som dem, stræbe efter denne verdens tomme og hule glæder. Men jeg er oplyst. Jeg erkender sandheden og jeg flygter ikke fra den. Jeg søger endda at oplyse andre om tingenes rette sammenhæng, for at frelse dem fra deres eget begær. Men sandheden er naturligvis ilde hørt og jeg står ofte temmelig alene med min viden. Det er deres tab. Lad dem blot spille deres liv på tomhed, imens jeg finder nye måder at se sandheden i øjnene og nye ritualer til at holde den fra at drive mig til vanvid.

Kærligheden

Af alle lumske illusioner er kærlighed dog den største. Den lover alt og holder intet. Alligevel forfølger vi den blindt. Så flygtig og ligegyldig som den er, søger vi at gøre den til altings mening, til noget evigt og uforanderligt. Hvor ville vi dog være lykkeligere og tættere på sandheden uden den.

Længslen

Når mine ritualer svigter, kommer længslen. Nogle gange kommer det endda så vidt at jeg tror på dens tomme løfter og kaster mig ud i en stræben efter støv og forgængelighed. Men selv da ved jeg altid inderst inde hvordan det vil ende. Alligevel vender længslen tilbage.

Forfatterens syn på Asketen: Tror ikke på kærligheden, men længes alligevel efter den hele tiden. Må skjule sin længsel bag en facade af frelst og belærende bedrevidenhed, samt dulme den med ritualer og rutiner.

Jægeren

*Mestrer hvert eneste trin.
De keder ham til døde, men alligevel danser han.*

Målet er uinteressant, det er rejsen mod det, der tæller. Når jeg ser noget der er værd at stræbe efter, går jeg efter det, og jeg når altid mit mål. Hvorfor jeg gør det? Det er hvad jeg er født til at gøre. Ingen er bedre til det end mig; jeg er det perfekte rovdyr. Det eneste tidspunkt jeg virkelig lever på er øjeblikket før jeg nedlægger mit bytte. Når det er gjort må jeg videre, stræbe og jage på ny. Men jeg er blevet for dygtig. Intet bytte giver mig længere nogen udfordring. Ikke engang jagten kan få mit blod i kog mere; spændingen er væk, jeg ved at jeg altid vil få succes og nedlægge byttet. Hvem skule have troet at perfektion kunne være så kedelig?

Kærligheden

Af alle de ting jeg jager, optager kærlighed mig mest. Det er det jeg mestrer til størst perfektion og derfor det, der keder mig mest. Jeg kan analysere mit bytte på en brøkdelt af et sekund, så ved jeg hvad jeg skal sige, hvordan jeg skal bevæge mig, hvem jeg skal være for at fuldbyrde min jagt.

Længslen

Jeg længes efter min sidste erobring. Den der udfordrer mig, gør mig usikker på udfaldet og som tvinger mig til at være en ypperligere jæger end nogensinde før. Efter den vil jeg kunne trække mig tilbage. Men jeg kan ikke forestille mig hvem der skulle kunne udfordre mig på denne måde. Og kan jeg nogensinde afholde mig fra jagten? Den gør mig jo til hvad jeg er.

Forfatterens syn på Jægeren: Kærligheden handler kun om erobring. Det er jagten og ikke selve fangsten, der er interessant, men selv jagten er begyndt at blive kedelig. Længes efter sin Ultimative Erobring, når den er erobret kan Jægeren trække sig tilbage. Men hvad er han så?