

DET HÆLVE



KONGERIGE

•ET SCENARIE AF TOBIAS D. BINDSLET.

Det Halve Kongerige

Et scenarie skrevet til Fastaval 2005
af Tobias Demediuk Bindslet

INDHOLD

Det Halve Kongerige	3	Haven	15
Indledning	9	<i>Vismanden</i>	15
Kære Spilleleder	9	<i>Dronningen</i>	15
Tak til	9	<i>Kongen</i>	15
Scenariet og formen	9	<i>Narren</i>	15
Rammefortællingen	9	Skoven	15
Formen - Om Scenariet	11	<i>Vismanden</i>	15
Temaer	11	<i>Dronningen</i>	15
Arvingens spørgsmål	11	<i>Kongen</i>	16
Spillelederens Rolle	11	<i>Narren</i>	16
Scenetyper	11		
Erfaringer fra Spiltesten	12	Krypten	16
Spilpersoner - Skygger og Spejlinger	13	<i>Vismanden</i>	16
Steder	13	<i>Dronningen</i>	16
		<i>Kongen</i>	16
Kongens Gemakker	13	<i>Narren</i>	16
<i>Vismanden</i>	13		
<i>Dronningen</i>	13	Borgmuren	16
<i>Kongen</i>	13	<i>Vismanden</i>	16
<i>Narren</i>	14	<i>Dronningen</i>	16
		<i>Kongen</i>	16
Dronningens Gemakker	14	<i>Narren</i>	16
<i>Vismanden</i>	14		
<i>Dronningen</i>	14	Byen	
<i>Kongen</i>	14	(Markedsplads, Domsplads, Kroen)	16
<i>Narren</i>	14	<i>Vismanden</i>	16
Tronsalen	14	<i>Dronningen</i>	17
<i>Vismanden</i>	14	<i>Kongen</i>	17
<i>Dronningen</i>	14	<i>Narren</i>	17
<i>Kongen</i>	14		
<i>Narren</i>	14	Indhold: Sådan køres scenariet	18
		<i>Stemning og stil</i>	18
Vismandens Tårn	14	<i>Casting</i>	18
<i>Vismanden</i>	14	<i>Opvarmning</i>	19
<i>Dronningen</i>	14	<i>Starten</i>	19
<i>Kongen</i>	15		
<i>Narren</i>	15	Fortællingen og Rejsen - Svar og Spørgsmål	19
Tårnkammeret	15		
<i>Vismanden</i>	15	<i>Nøglescenerne</i>	20
<i>Dronningen</i>	15	<i>Afslutningen</i>	21
<i>Kongen</i>	15	BILAG: Steder	22
<i>Narren</i>	15		

FOROVTALE

Engang, for så længe siden at selv de aller ældste ikke længere husker det, var der et kongerige. Det var et prægtigt kongerige – for det var dengang hvor verden var fyldt med vidundere. Prægtige og forfærdelige - den slags ting vi i dag ville rynke på næsen af og mene kun hørte sig til i historier. Men engang var verden mere end den er i dag og dengang var en konge døden nær – måske var han den sidste konge af det gamle kongerige.

"Min søn, i morgen drager vi bort fra slottet med dets tusinde prægtige tårne. Når solen står op vender vi os mod dens stråler og lader dens pragt lede vores vandring op i bjergene - som min fader gjorde før mig og som du en dag vil gøre når du mærker at kronen bliver for tung for dit gamle hovede. Ja min søn, vi vandrer op i bjergene, og når du vender tilbage i solomkranset silhouet vil gaderne genlyde af borgernes jubel over deres nye konge. Men jeg er træt og må hvile mig før rejsen..."

En konge, en dronning, en hofnar og en vismand rejser afsted sammen med tronarvingen for at sende kongen afsted på den sidste rejse og for i fælleskab at udforske historien om den halvdel af kongeriget der hidtil har været skjult. Om løgn og sandheder, skæbne og forræderi. For når fem så forskellige væsner rejser sammen vil der altid være mindst fem sider af deres historie. Kom – du er inviteret - rejs med os på den sidste sande eventyr-rejse.



Indledning

Kære Spilleleder

Tak fordi du vil læse mit scenarie og forhåbentligt også køre det. Hvis du efter at have læst det har nogen spørgsmål eller kommentarer er du meget velkommen til at kontakte mig.

Tobias D. Bindslet

Tobias@bindslet.dk

(+45) 23 81 55 22

Scenariet er blandt inspireret af musik som *Blackmore's Night & Nightwish*, romaner af *Robin Hobb* og generel overtræthed og søvnmangel.

Tak til

- Klaus Wichmand for at *illustrere* og *layoute* scenariet.
- Frederik Olsen og Lars Vensild for *tiltrængt førstehjælp* i form af brainstorm og opmuntring da scenariet havde sin nærdødsoplevelse.
- Filip Larsen, Lea Wichmand, Jonas Geleff, Rune Wandall-Holm og Jakob "Hat" Givskud for at deltage i *spiltesten* og give konstruktiv feedback.

Scenariet og formen

Det Halve Kongerige er et scenarie med en lidt speciel form. Scenariet former sig som de spørgsmål en spilperson - Arvingen - stiller de fire andre og de fortællinger de giver som svar. I slutningen af scenariet udvælger den ene spilperson en fortælling ud af alle de bud han har fået og det er så eventyrfortællingen om Det Halve Kongerige.

Formen betyder at en meget stor del af scenariet ligger i spilpersonerne og at meget af ansvaret derfor ligger hos spillerne. Jeg anbefaler derfor at du som det første og vigtigste læser alle spilpersonerne godt igennem. Udskriv evt. også en ekstra kopi af dem så du også selv har spilperson-arkene at kigge på under spillet.

Formen betyder at spilletrollen er speciel.

Du skal ikke styre scenariets forløb nær så meget som i traditionelle scenarier - det klarer spillerne ved hjælp af en række regler der er beskrevet i deres karakterer. Du skal primært introducere spiluniverset, formidle en stemning, holde 200% styr på formen, inspirere fortællingen og hjælpe med at få sammenhæng i alt hvad der bliver fortalt. Du har dog stor frihed til at fortolke hvor du sætter grænsen mellem at læne dig tilbage og give spillerne fuld frihed - og at blande dig og for at hjælpe din vision om en god historie på vej. Det vil også afhænge meget af hvilke spillere du spiller scenariet med.

Scenariet handler under alle omstændigheder, om sandheder og løgne og i særdeleshed om hvordan alle ting kan ses fra forskellige vinkler. Spørgsmålet er om man kan vælge en vinkel eller fortælling der er den 'bedste' eller mest 'sande' eller - om alle er lige gode.

Jeg har ikke svaret - men du kan prøve at spørge dine spillere efter spillet, hvis du har lyst.

Rammefortællingen

Scenariet foregår under spilpersonernes rejse imod en bjerghule. Kongen er blevet syg og tronarvingen skal finde frem til sandheder om sig selv og sit rige før han kan finde kongehulen og blive en sand konge. Tronarvingen stiller undervejs i sin søgen, under fire ører, de andre spilpersoner spørgsmål som de så besvarer. Denne rejse mod kongehulen i bjergene, er rammen om hele fortællingen og scenariet slutter når arvingen mener at have fundet sin sandhed og henvender sig til dig som spilleleder. Du fortæller så om ankomsten til hulen og Arvingen fortæller sin fortælling når han kommer ud fra hulen som den nye konge. De medbringer intet kort, men istedet er Arvingens søgen efter sande svar på sine spørgsmål samtidigt hans søgen efter den rette vej at rejse. Han leder deres rejse ligesom han styrer fortællingen. På grund af denne rammefortælling vil alle spilpersonernes svar-scener være i datid, og da der kun er en person der giver hvert svar vil hans syn på andre være afspejlet i hvordan han fortæller de andre opfører sig. Hver spiller spiller altså ikke én spilperson, men fire: dem selv, og som hver af de andre fortællere ser dem.

Formen – Om Scenariet

I det følgende går jeg ud fra at du har læst spilpersonerne. Dette afsnit er information om scenariet som er godt at have som baggrund før du læser selve afsnittet om hvordan scenariet køres.

Temaer

Fortællingen skulle gerne bestå af en masse spørgsmål som alle har mindst to forskellige svar. Er Kongen blevet syg, forgiftet af sin elskede, besat af sine forfædre eller er han døende pga. en ed han har svoret med en dæmon? Er Kongen en tyran, en galning eller en retfærdig konge? Er Vismanden en ond hofsno og tronraner, en profet og frihedskæmper, en overtroisk og senil præst eller bare en kongetro rådgiver? Er Dronningen utro, tosset, besat af sit barn eller bare en ensom kvinde der er fanget af skæbnen? Er Narren en dæmon eller en galning, en barnemorder eller en visionær drømmer? Og hvem vælger Arvingen at være?

Scenariet handler om at hvad der sker når man ikke får hvad man ville ønske man fik. Det handler om at blive voksen. Det handler om ulykkelig kærlighed og besættelse. Det handler om sandheder og løgne. Det handler om drømme og fortællinger. Det handler om det i får det til at handle om, men nu har du fået et par af mine bud.

Arvingens spørgsmål

Arvingens spørgsmål er dem der styrer fortællingen. Arvingens spørgsmål skal gerne give scenariet en hvis dynamik og uforudsigelighed og er det der gør at scenariet giver en unik fortælling hver gang det gennemspilles i højere grad end hvis det havde været et rent fortællescenarie. Man kan ikke på forhånd vide hvem Arvingen vil spørge om hvad, hvad han vil fokusere på, hvem han vil tro på eller hvordan hans spørgsmål vil blive formuleret. Og måske aller vigtigst, kan man ikke vide hvilken rækkefølge de forskellige delhistorier vil blive bragt frem af Arvingens spørgsmål. Det kan være helt afgørende

hvilken af 3 modstridende synspunkter der bliver bragt frem først og mange scener kan give helt forskellige indtryk afhængigt af hvilke scener der danner den baggrund man forstår den ud fra.

Spillederens Rolle

Men når arvingen stiller spørgsmål og spillerne giver svarene - hvad skal spillederen så? Spillederen skal være 200% med på scenariets specielle form og sørge for at alle spillere også er det. Spillederen skal sætte scenen geografisk og beskrive omgivelserne så de passer med fortællingens synsvinkel. Spillederen skal holde øje med hvornår nøglescenerne udløses og lægge op til dem. Spillederen skal holde styr på historierne og hjælpe Arvingen med at vælge den/dem der giver mening - enten ved at udpege umulige paradokser i hans valg eller ved at opsummere og klargøre valgmulighederne og svare på hans spørgsmål. Spillederen skal sætte stemningen og lægge stilen an fra første øjeblik han møder spillerne og til det øjeblik fortællingen er slut. Det skal han vha. beskrivelser af steder og fortællesekvenser i starten, undervejs og i afslutningen.

Scenetyper

Spillerne svarer i form af 3 forskellige scenetyper. De er beskrevet i detaljer senere (Fortællingen og Rejsen – Svar og Spørgsmål) men her er lidt om overvejelserne for scenetyperne. Det er vigtigt du er tilpas med begrundelsen bag scenetyperne da du skal kunne forklare det videre til spillerne hvis der opstår forvirring.

Fortællescenerne er det grundlæggende fundament i scenariet. De er de simpleste at gå til for spillerne da de bevarer kontrollen fuldstændigt og ikke behøver tænke på at styre nogen andre deltagere i en scene. De er samtidigt dem der er nemmest at få til at passe med stilen og stemningen. Men det er vigtigt at pointere at dette ikke er et fortællescenarie - for hver spilpersons fortælling er unik og de vil ofte være modstridende og uenige *hvilket er meningen*. Diskussionsscenerne er basalt set en fortællescene med flere konkurrerende

fortællere. De kæmper om hvem der får lov at fortælle sandheden og prøver begge to at fortælle den bedste og mest troværdige historie. Det er vigtigt at spillerne forstår at de ikke behøver respektere hinandens fortællinger samt at de forstår at selvom den ene part i en diskussion spiller den anden parts syn på sig selv (spejling) vil han normalt være uenig og kæmpe for at få ret.

Handlingsscenerne er dem der minder mest om traditionelt rollespil. Og de er sådan set de vigtigste i dette scenarie da det er i disse scener flere spillere medvirker samtidigt. Derfor er det i disse scener fortælleren virkelig kan give et stærkt indtryk af hvordan han ser de andre spillere da de spiller hans 'udgaver' af dem.

Jeg tror det er bedst hvis alle scenetyper bliver brugt, men hovedvægten bør ideelt ligge på handlingsscenerne - med omtrent lige mange af de to andre typer.

En anden vigtig pointé er at Arvingen ikke ved hvordan scenetyperne er. Han ved ikke at spillerne spiller spejlinger af deres egen karakter. Han ved (ligesom de andre) ikke at du ændrer beskrivelserne af hvert sted alt efter hvem der fortæller. Du kan vælge at indvie ham i dette (lad ham sidde med når du forklarer og giver eksempler i starten) eller lade det være en del af hans oplevelse at han opdager dette (send ham udenfor når de andre stiller spørgsmål). Men vær bevidst om dit valg i begge tilfælde.

Erfaringer fra Spiltesten

Spiltesten viste først og fremmest at den specielle form scenariet har kan fungere fint og faktisk gav en rigtig god stemning af eventyrfortælling. Den tog omkring 5 timer inklusive alt, men dette kan variere kraftigt

efter hvilke spillere man får. Der blev tilrettet i scener i spilpersonerne, og indlednings- samt afslutnings-remser i spilpersonerne blev gjort obligatoriske (de var valgfrie før). Det viste sig nemlig at remserne dels var fede og dels var nødvendige for at alle var sikre på hvornår scener starter og slutter - så arvingen ved hvornår han må afryde og så de andre spillere ved hvornår de må deltage i diskussions- og handlings-scener.

Der var i spiltesten en del tilfælde hvor handlings-scener og diskussions-scener blev forvekslet så jeg har prøvet at gøre forklaringerne i spilpersonerne tydeligere - men vær bevidst om det under opvarmningen og tag det op hvis det står uklart for nogen. Der var også en tendens til at spillerne brugte flest fortælle-scener hvilket måske er fordi vi i spilgruppen i forvejen er vant til at bruge fortælling i vores scenarier, men det kan også være fordi der var problemer med at kontrollere de andre scenetyper. Understreg derfor at det er i orden at tage sig god tid til at tænke over et svar når Arvingen stiller et spørgsmål. Du kan som spilleleder bruge denne tid til at beskrive en bid af rejseforløbet. Understreg også at det er en god ide at beskrive ikke bare starten, men også forløbet og afslutningen på diskussions- og handlings-scener - ellers vil scenen sikkert ikke gå som spilleren der sætter den igang forventer. En anden tendens i spiltesten var at spillere gerne ville samarbejde om fortællingen og godtage hinandens svar - ikke nødvendigvis noget problem - men scenariet virker bedst hvis der er lidt uenighed og spænding mellem svarene. Vær derfor sikker på at spillerne forstår at de som i andre fortælle-scenarier behøver respektere hinandens fortællinger men at de gerne må være lodret uenige

	<i>Vismanden</i>	<i>Dronningen</i>	<i>Kongen</i>	<i>Narren</i>
<i>Vismanden</i>		Fornuftig Dronning	Naiv og tragisk figur	Ondskaben, rivalen
<i>Dronningen</i>	heltemodig frihedskæmper		Hjerteløs tyrann	Gådefuld skikkelse
<i>Kongen</i>	Brokkende præst	Gal Kvinde forelsket i hans søn		Venlig hofnar
<i>Narren</i>	Djævelsk hofsnog	Indespærret skønhed	Rablende regent og ven	

- svar 'nej', eller 'jeg ved det ikke' - eller modsige hinanden. Det er faktisk en fordel da det er disse modsætninger og spændinger der skaber selve scenarieforløbet.

Som spilleleder skal man ikke være bange for at udløse nøglescenerne tidligt da det sparker fortællingen igang og godt kan være en fordel. Hvis det ikke ser ud til at blive udløst naturligt kan man overveje alligevel at gøre det når det lader til at 'passe' ind, efter bedste skøn. Fx hvis scenariet bliver lidt stille. Afslut helst ikke scenariet før alle nøglescener er spillet (selvom alle svar-scenerne bestemt ikke behøver være brugt). Vær ikke bange for at bede Arvingen afslutte scenariet når det kører dødt - eller spørge arvingen om han vil have forslag til spørgsmål. Scenariet kan kun holde til at køre en hvis periode - og hvor lang den er kommer meget an på spillerne og historiens udvikling. Men overtag kun styringen fra Arvingen hvis det er tvingende nødvendigt, da det gør ham til passiv tilskuer.

Spilpersoner - Skygger og Spejlinger

Her følger en oversigt over spillernes syn på hinanden i stikordsform. Den kan hjælpe dig til at huske de mange karakterer og du kan også bruge den til at holde øje med om spillerne husker at de skal spille spejlinger og ikke den 'rigtige' version af sig selv. Vær ikke bange for at minde dem om det hvis de lader til at glemme det - det er nemt at gøre. Tabellen viser personen i venstre kolonnes syn på personen øverst. Altså ser Narren fx vismanden som en Djævelsk hofsnog.

Steder

Stederne i Det Halve Kongerige er beskrevet nedenfor. Men som alle andre ting i fortællingerne er det forskelligt hvordan spilpersonerne ser dem. Derfor er der udover grundbeskrivelsen af hvert sted en række særlige kendetegn som skal inspirere dig til at beskrive hver persons syn på stedet som et unikt sted. Det skal være med til at understøtte fornemmelsen af at de fires svar er fra fire forskellige historier og ikke bare dele af den samme.

Generelt er der et gennemgående tema for hver person i beskrivelserne. Hvis du husker på dem kan du improvisere resten hvis du vil.

- Vismanden ser riget, dets forfald og korrupsion, stjerner og blæst.
- Dronningen ser menneskene og folket, regn og hav.
- Kongen ser fordums storhed og slottet som et fængsel, sand og jord.
- Narren ser myter, og drømme og skygger, månen og sang.

Husk at et sted godt kan være flere forskellige steder. Fx kan haven enten være den på kongeslottet - eller den have dronningen modtager kongens frieri i, tilbage i hendes hjemland. Herudover er der det specielle at der i nøglescenerne altid vil være specielle omstændigheder (se under 'Nøglescenerne').

For at spillerne i deres svar kan vælge mellem stederne er det en god ide hvis du enten skriver deres navne op på en tavle eller lægger bilaget med stednavnene (sidste side i scenariet) midt på bordet.

Kongens Gemakker

Kongen og Dronningens gemakker er begge simple værelser med en stor seng, et ildsted, et par stole et bord og et enkelt vindue.

Vismanden

Engang det smukkeste kammer i hele kongeslottet. Nu er det forfaldent og støvet. Det trækker og dog lugter der indelukket.

Dronningen

Sengen er af stål og gulvet er ubeklædt sten. Ved sengebordet står et vandfad hvor vandet altid er beskidt og på væggen overfor sengen hænger et mægtigt skjold og to store slagsværd.

Kongen

Døren er af tungt jernbeslået egetræ og nøglen sidder i ydersiden af døren. Vinduet er for lille til at man kan kravle ud af det. Sengen er gigantisk, den samme seng som konges far og kongens fars far sov i. Væggene er lavet af tung, hård sten og det runger let når man taler.

Narren

Sengen er aldrig redt. Gulvet flyder med tilfældige genstande. Et par træsko her, en rive der og en stol der er hængt op på den ene væg. På bordet ligger et fornemt håndtegn kort over riget. Ovenpå kortet er der tegnet utallige uforståelige kruseduller.

Dronningens Gemakker

Kongen og Dronningens gemakker er begge simple værelser med en stor seng, et ildsted, et par stole et bord og et enkelt vindue.

Vismanden

Vinduet står altid åbent, vinter såvel som sommer. Døren er altid lukket. Indenfor er væggene krakelerede og møblerne er gamle og knirkende.

Dronningen

Et sparsomt møbleret og pinligt renholdt rum. Sengen er en stor himmelseng og rundt omkring står og hænger tørrede blomster ensomt.

Kongen

Dronningens gemakker ligger på den modsatte side af gangen - overfor kongens. Gangen adskiller dem tydeligt og en kraftig, jernbeslået egetræsdør isolerer de to rum.

Narren

Døren er altid låst og foran står en af kongens vagter som har den eneste nøgle. Værelset er sparsomt møbleret og domineres af en simpel seng. Der er tremmer for vinduerne og stengulvet er flere steder slidt blankt af tårer.

Tronsalen

Tronsalen er et enormt rum med højt til loftet, placeret midt i kongeslottet. Her tager kongen folk i audiens, men det er også her der bliver dækket op til fest og bal ved særlige lejligheder.

Vismanden

Når dørene er lukket hyler vinden fjernt langs

slottets gange. Langs væggene trækker det svagt og støvet danser mageligt omkring på gulvet. Der er et svagt ekko i den store sal som giver genlyd af knirken når folk sætter sig, eller en dør bliver åbnet.

Dronningen

I udkanten af tronsalen står der altid tjenestefolk på spring, og de tunge døre er sjældent lukkede længe før en af tyendet sniger sig stille ind eller ud. Folk er stille og omhyggelige med at holde sig ubemærkede når der ikke er bud efter dem. Udenfor høres regnen tromme på taget.

Kongen

Vægtæpperne afbilleder fordums store konger med stolte, stive ansigtstræk. Langs tronsalen, fra dobbelt dørene og op til den forhøjning tronen står på løber to rækker af mægtige granitsøjler. Tronsalens vægge er massive stenmure med vinduer siddende så højt at man kun kan se himmelen udenfor.

Narren

Vægtæpperne viser de store fortællinger. Helte besejrer drager og monstre, konger bliver kronet af elverfolk i skovlysninger og kongepar bliver gift ved havets bred. Nær salens mure er skyggerne dybe og de danser når man ikke kigger på dem. I et hjørne sidder en enlig sjæl og fylder den høje sal med toner fra sit fløjtespil.

Vismandens Tårn

Det højeste tårn på hele slottet står knejsende og våger.

Vismanden

Et stort vindue peger mod stjernerne og et lys brænder altid i ildstedet som gør at tårnet altid er som et brændende pejlemærke på himlen for alle kongebyens beboere.

Dronningen

Et tårn så højt at man bliver helt svimmel efter at have bestiget den lange vindeltrappe. Tårnet

er så højt at ingen begiver sig mod toppen uden et vigtigt formål, for det rager næsten op i himmelen.

Kongen

Tårnet midt i borgen har et vindue hvorfra Vismanden altid kan holde øje med selv de fjerneste provinser af riget og således vide selv de mest ligegyldige detaljer.

Narren

Altid indhyllet i en fæl røg som kun sjældent afbrydes af lysglimt fra ukendte eksperimenter og høje brag der runger i borggården.

Tårnkammeret

Tårnkammeret er det mest isolerede sted på hele borgen. Et kammer i et af de mange tårne.

Vismanden

Tårnkammeret er et gammelt fangekammer. I væggen er indsat tunge ringe til at holde lænker og på gulvet er indtørrede blodpletter et par steder. Der er koldt – for i et så højt tårn kan den kolde luft ikke holdes ude.

Dronningen

Tårnkammeret er et koldt og mørkt sted. Fugten har ladet svamp tage fat i træværket og en lem i gulvet leder via en stige ned til selve tårnet. Kammeret selv er et opbevaringsrum fyldt med kasser og kasserede ting.

Kongen

Tårnkammeret er et rum fyldt med vinduer. Stedet hvor regenter kan skue ud over hele deres rige eller stille tænke dybe tanker over deres problemer.

Narren

Kammeret er Narrens hjem. Mellem kasser og gamle ting har han spændt en hængekøje ud over den dragkiste han har alle sine ejendele i. Loftsrummet er for alle andre blot et pullterkammer, men for ham er det et hjem.

Haven

Haven ligger mellem borgen og borgmuren, en lille bid af naturen der er blevet inviteret indenfor. Midt i haven er en en smuk ottekantet pavillion med et par bænke.

Vismanden

Haven var engang et prægtigt sted hvor gartnere konkurrerede om at lave de smukkeste blomster og buske til ære for kongen. I dag er den en skygge af sig selv og består af en vindomsust urtehøve og en gammel slidt træpavillion.

Dronningen

Rosenhaven er et smukt sted, måske det smukkeste i byen og det er en skam at kun kongen og hans nærmeste har adgang til den. Midt i haven er et kunstfærdigt springvand med en enhjørning udhugget i sten.

Kongen

Pavillionen er lavet af ældgammel granit og det er stedet hvor utallige kongepar har siddet om sommeren. Haven er stedet hvor kongebørn leger og samtidigt et af de få steder de kongelige kan søge ly for omverdenen og søge fred. Midt i haven står et kæmpestort knudret egetræ.

Narren

Haven er et virvar af oldgamle planter der har fået lov at vokse sig store og kloge og små ordnede afdelinger hvor orden hersker. Pavillionen er midtpunkt i ordenen og er formet af levende træer. I den modsatte ende er det ældgamle egetræ som hvisker i vinden og nogen siger er en gammel konge der blev forvandlet.

Skoven

Lige uden for borgen ligger den mægtige skov. Dybe steder hvor trækroner bryder solens lys, dejlige steder hvor fuglene synger og dyrene søger ly – og lysninger og skovstier.

Vismanden

Skoven var engang ved at blive fældet til marker. Nu er den vendt stærkt tilbage og unge træer er begyndt at skyde op i udkanten af mark og by som om naturen er ved at invadere riget. Dybere i skoven er træerne gamle og det siges at røvere og lovløse skjuler sig for kongemagten her.

Dronningen

I skoven er en skovsø med en hule gemt bag et springvand og overalt i skoven omkring er luften fugtig og bladende glinser af vand mens de drypper i hovedet på de besøgende. Ofte går rigets folk ture i skoven eller bader i søen - i ly for byen og hverdagens problemer.

Kongen

Skoven har ligget her ligeså længe som kongeborgen og det siges at der er et træ for hver Konge der har levet. Nogen siger at hvis man går dybt ind i skoven kan man finde træer der ligner gamle konger og måske endda få gode råd og fordums visdom fra dem hvis man bringer gaver.

Narren

Skoven er mørk og den er dyb. Dyrelydende er så overdøvende som var det en tropisk jungle og af og til stopper de pludseligt og der bliver ganske tavst. Næsten som om der bor nogen eller noget et sted i skoven.

Krypten

De gamle konger hviler her i krypten, dybt nede under borgen.

Vismanden

Krypten er altid fyldt af en stille susen fra vinden. Det trækker, skønt ingen ved hvorfra. Nogen siger at hemmelige gange dybt nede leder til ukendte steder. Det siges også at Krypten skjuler mange hemmeligheder og optegnelser kongen ønsker at gemme af vejen for nysgerrige øjne.

Dronningen

Krypten er et kold og ensomt sted. Overalt er der død

og folk holder sig fra stedet medmindre det er tvingende nødvendigt. Ved indgangen står vandfæde og det er tradition at man vasker hænder, ansigt og fødder før man går ind eller ud.

Kongen

Her hviler fordums store konger. Ved indgangen står en æresvagt og folk kysser statuer når de går ind og mumler stille bønner. Mange hellige relikvier og store helte hviler her, rede til at vende tilbage den dag riget får brug for dem.

Narren

I krypten hvisker man af respekt for de døde, og for ikke at vække dem. For der går historier om at der sammen med de døde konger også bor onder og skyggevæsner her i borgens mørkeste indre regioner.

Borgmuren

Borgmuren er den grænse der adskiller borgen fra byen og riget omkring. Grænsen mellem hoffet og folket.

Vismanden

Borgmuren er borgens primære forsvarsværk mod fjender udefra - og fjender indefra. Borgmuren er også det bedste sted at gå lange ture og skue ud over riget, og så er det stedet hvor folk fra borgen og folk fra byen kan mødes, måske uden at nogen bemærker det.

Dronningen

Muren adskiller hoffet fra folket og holder folk ude. Kun hvis portvagterne synes om dig bliver du lukket ind til kongens borg og hvis du først er inde kommer du kun ud hvis kongen vil det.

Kongen

Borgmuren er en mur først og fremmest. Den holder folkene på borgen inde på borgen - for man skal have en virkelig god grund før man forlader sin kongeborg. Mægtig og ubrydelig står den som udhugget af en bjergkæde.

Narren

Borgmuren er stedet hvor folk mødes. Folk fra byen råber til vagter på muren og vagterne råber tilbage. Historier og rygter fødes og spredes over den og langs den som om den var en vej, snarere end en barriere.

Byen (Markedsplads, Domsplads, Kroen)

Byen der omgiver kongeborgen er stor og mangfoldig. I midten er en livlig markedsplads og nær borgen ligger domspladsen. Og alle der bor i en by har naturligvis også en stamkro.

Vismanden

Byen omkring borgen er utrolig kompliceret og et helt livs studier værdig. Netværk af laug og adelshuse, købmænd og kirker, rejsende og håndværkere inddeler byen i så fine masker at man, hvis ikke man træder varsomt, nemt kommer i problemer – for her er repræsentanter fra alle riget hjørner.

Dronningen

Byen er folket og folket er overalt i byen. Altid på vej fra et sted til et andet, eller på vej væk fra nogen eller hen til nogen. Når der er marked er markedspladsen knudepunktet i byen. Når det er aften samles folk i kroerne og når det går galt stimler frygtsomme mennesker sammen om domspladsen.

Kongen

Byen er gammel ligesom kongeborgen og fyldt med minder. Statuer for fortidens store herskere, pladser til ære for døde konger og folk der med beundring skuer op mod det prægtige palads midt i byen. Når en af hoffets medlemmer er i byen kan man regne med at alle øjner åbnes på vid gab.

Narren

Byen er fuld af folk med drømme. De drømmer om at være konger mens de tigger sig til dagen og vejen – eller drikker dagen væk på kroen mens de drømmer om den følgende nat med glædespigerne. Her samles folk, og hvor folk mødes udveksles drømme og sange livligt.

Indhold: Sådan køres scenariet

Dette afsnit er en gennemgang af hvordan jeg forestiller mig du konkret kan køre scenariet, fra spillerne træder ind af døren og til fortællingen er slut.

Stemning og stil

I starten er det vigtigste stemningen i spillet. At fastslå stilen, samt at gøre alle klar til en fed oplevelse sammen. Gør lokalet klar før nogen kommer. Stearinlys er godt - men husk at folk skal kunne læse scene-svar under scenariet. Jeg foreslår en aflang, rektangulær bord-gruppe midt i lokalet med 6 stole om. Spillederen for en bordende og Arvingen for den anden, Kongen og Vismanden på den ene langside med Dronningen og Narren på den anden - således at Kongen og Dronning sidder overfor hinanden, ligesom Vismanden og Narren gør det. Læg evt. i forvejen kort ud på pladserne eller på midten af bordet hvis du har tænkt dig at bruge dem (se Casting). Snak lidt med folk, byd dem velkommen. Forklar hvad eventyr er for dig - en god fortælling måske, men ikke Disney-eventyr med talende og syngende dyr. Fortæl lidt om fortællestilen til spillerne - det er en eventyr-fortælling. Man omtaler alle i 3. person, også sig selv medmindre det er direkte tale (fx i handlings-scener). Man bruger titler i stedet for navne. Man skifter gerne stemning for hver scene: en sjov scene, så en alvorlig og dystre scene, en sentimental og så en fantastisk scene. Hvis der er andet om scenariet du vil sige så snak løs. Gør hvad du er bedst tilpas med. Det er dit og spillernes scenarie.

Casting

Læs foromtalen op så alle bliver mindet om hvad det er i skal spille. Når det er gjort er det tid til at fordele rollerne. Det kan gøres på mange måder, måske har du en metode du bedst kan lide - så brug den. Ellers vælg en af nedenstående. Men overvej Dronningens rolle i forhold til kønsfordelingen blandt dine spillere. Det er dog ikke et scenarie hvor det er specielt svært at spille det modsatte køn. Husk også på Arvingens specielle rolle og vælg en

spiller du tror kan klare den rolle og - mindst ligeså vigtigt - vil nyde at udforske, styre og udvælge fortællingen.

1) Man kan lade spillerne blive enige om at fordele 5 billedkort (Spar es, klør konge, en dame, ruder knægt og en joker) - eller 5 tarotkort (fx: Solen, Månen, Verden, Stjernerne og Kejserinden). Jeg bruger selv denne metode, med tarotkort, og synes det i spilstesten gav et fint hint til karakterer og stemning uden at afsløre for meget.

2) Lad folk vælge mellem aspekter der svarer til karaktererne, fx ved at skrive dem ned på 5 sedler. Det her vil jeg nok anbefale som alternativ hvis ikke man har kort/tarotkort ved hånden.

Gløden, Ilden og solen

- Arvingen

Stjernehimlen, Vinden og Åndedrættet -
Vismanden

Månen, Havet og Regnen -

Dronningen

Sangen, Natten og Drømmen

- Narren

Den Gamle Skov, Jorden og Sandet

- Kongen

3) Snak med folk og cast dem til det de bedst kan lide

Spørg fx om folk kan lide at fortælle. Om de kan lide at opdage, at opleve. Om de kan lide at finde på. Spørg om de kan lide at være gale, intrigante, onde, mystiske eller snu. Fordel så rollerne som du synes de bedst passer til svarene.

4) Vælg én spillers rolle (Kongen?). Lad ham uddele rollerne til de andre.

5) Uddel rollerne tilfældigt.

Når rollerne er uddelt kan du før folk læser dem snakke kort om spillestil eller give forslag som instruktion til spillerne. Det kan du også gøre enkeltvis med hver spiller når de har læst rollen. Eller du kan bare lade dem stille spørgsmål hvis de har nogen. Overvej dog på forhånd om du vil lade folk høre hinandens spørgsmål og svar eller holde det hemmeligt - fx udenfor døren.

Opvarmning

Mange spillere på fastaval bruger korte opvarmningsøvelser før scenariet og jeg har kun gode erfaringer med det både som spiller og spilleleder – så her er mit forslag til lidt opvarmning der passer til scenariet. Formålet med opvarmningen er udover at få folk varmet op også at få afprøvet den specielle stil med svar-scener og de 3 forskellige typer, samt det at fortællinger godt må være modstridene.

Bed spillerne vende deres spilpersoner med bagsiden opad på bordet og spil følgende 5 korte scener igennem for at sætte eventyrstemningen og (vigtigt!!) få alle til at forstå den specielle form de forskellige scene typer har. Hvis nogen ikke er 100% med så hold pause, forklar og prøv igen. Du sætter alle scenerne (siger hvilken type de er, hvor de er, beskriver stedet, siger hvem der deltager og hvem der spiller hvem samt fortæller forløbet). Derefter indleder du med en trylle-remse og lade spillerne udspille scenen og du afslutter så med en anden trylle remse.

Remserne kan fx være:

Start: ”Et sted hverken nært eller fjernt i en tid, hverken nu eller da...”

Slut: ”...Og sådan har den fortælling altid været fortalt.”

Brug evt. også scenerne her til at give hints til selve scenariet og til at beskrive dele af kongeriger. De fem scener jeg foreslår er nedenfor, digt selv videre:

Tyveriet (Handlings-scene: Købmanden + Tyven + Barnet)

Det foregår på markedspladsen hvor Tyven stjæler noget fra en Købmand. Imens ser Barnet dog i al ubermærkethed det hele.

Bestikkelsen (Handlings-scene: Tyven + Vagten)

På en kro kommer Tyven hen og sætter sig ved Vagtens bord. Tyven har en stor pung med guldstykker og vil forsøge at bestikke Vagten til at holde sig væk fra en bestemt del af markedspladsen.

Spionen (Fortælle-scene - vælg selv hvem der fortæller)

Men tyven var en spion (fra naboriget) og det var med et større mål end tyveri han var i byen den dag...

Anholdelsen (Diskussions-scene: Købmanden + Tyven)

Tyven har ikke altid være tyv. Faktisk var han engang en ærlig købmand selv, indtil hans forretning begyndte at gå skidt. Men en dag får Købmanden tyven anholdt for et tyveri han ikke har begået. Barnet ser det hele. Husk at en diskussions-scene er en fortælle scene hvor de to fortæller i en slags konkurrence og helst skal være lidt uenige - vær sikker på spillerne forstår dette.

Afsløringen (Handlings-scene: Købmanden + Tyven + Dommeren + Barnet)

Tyven er blevet bragt til domspladsen, dømt til døden og skal til at henrettes. Men Barnet var ikke bare et barn, men em prins i forklædning...

Når scenerne er spillet igennem så snak kort om alle har forstået formen. Svar på spørgsmål og hold evt. den sidste pause nu før i går i gang med selve scenariet hvor i helst ikke skal afbryde det.

Starten

Igen skal du indlede med en lille fortælling. Sæt stemningen og beskriv noget spændende ved kongeriget. Introducer evt. her de 10 lokationer i spillet. Når du er færdig skal spillerne i gang – og de starter med hver at lave en fortælle-scene (står ikke på deres spilperson-ark). De skal hver fortælle om starten på rejsen, fra de forlader slottet og hvordan de rejser ud gennem byen og den første del af riget. Hver af de 4 spillere giver deres bud på hvorledes landet ser ud (forhåbentligt meget modstridende) – dette skal give arvingen det stærke indtryk fra start at det er 4 forskellige fortællinger og ikke bare lidt forskellige syn på den samme. Og så giver det folk en chance for at afprøve deres remser og formen i det hele taget. Husk detaljer fra folks fortællinger og brug dem i dine egne senere.

Fortællingen og Rejsen – Svar og Spørgsmål

Nu skal du fortælle om rammefortællingen. Fortæl om hvordan de rejser med Arvingen som deres leder men uden nogen kort til at lede dem. Fortæl hvordan rejsen er lang og ingen ved præcis hvor kongehulen ligger (den flytter sig måske endda til et nyt sted hver gang?) Fortæl om myten – hvordan arvingen søger sandheden og hvordan han kun kan finde vej når han lærer af se sandheden om riget og de 5 vigtigste personer i riget. Når du har gjort det så bed Arvingen om at stille sit første spørgsmål. Beskriv evt. først omstændighederne for spørgsmålet – fx at han mens de rejser har sat sig ind i en vogn og kaldt en af de andre ind til at sidde med ham mens de andre rider udenfor.

Hele vejen igennem scenariet kan du på den måde placere spørgsmålene i rammefortællingen. Mens folk tænker over spørgsmål og svar kan du fylde ud med stemningsgivende fortællinger om rejsen som gerne skal inspirere og give et indtryk af at de kommer nærmere målet. Fortæl hvad de rejser igennem. Pas dog på med at beskrive hvornår Arvingen får de 'sande' svar – det skal han helst selv have lov til at afgøre.

Nedenfor er et eksempel på en svar-scene som Narren kunne give den hvis han var blevet spurgt om hvordan Narren og Kongens forhold var.

[Indledning] ”Mit barn. Dit spørgsmål besvares bedst med en fortælling. Fortællingen om dengang jeg først mødte din fader Kongen. Det var i tronsalen.”

[Her beskriver spillederen så tronsalen som Narren ser den.]

[og så giver spilleren scenetypen] ”Det er en handlings-scene og..”

[Spilleren giver deltagerene] ”..Kongen og jeg var de eneste der var tilstede...” [Så beskrives scene-forløbet] ”..Kongen sad på sin trone og var faldet i søvn da jeg overtalte vagten til at lukke mig ind og kom ind og fik audiens. Det lykkedes mig at vække ham og muntre ham så meget op at han blev henrykt da jeg bad om et job og han straks ansatte mig som hofnar..”

[og Indlednings-remsen starter selve scenen]

”Det var dengang da tåber bar kroner...”
[her starter selve handlings-scenen så og de to rollespiller den...]
[Indtil Arvingen afbryder den med] ”- Jeg har hørt nok!”
[Eller Narren afslutter den med] ”...og i drømmen blev tåbens ord til sandhed.”

Nedenfor er en masse områder de kan rejse igennem – find selv på flere hvis det er nødvendigt og byt rundt på rækkefølge og omstændigheder. Det her er bare inspiration til dine fortællinger når du fylder ud mellem spørgsmål og svar.

Byen, landsbyen, markerne, over floden ved en bro eller et vadested. Over havet med skibe, gennem storm og skibsforlis til den sikre havn. Langs bjergene op i bjergene, gennem kløfter og stensked og til bjergpasset. Over bakker som pludseligt afslører nye horisonter når man når til toppen. Gennem ildelugtende sumpe. Rejser sammen med karavaner i ukendte lande, handlende, eller røvere. Til krydsveje hvor man må tage et valg og måske kan overnatte på en kro. Måske er der vejskilte eller milesten. Måske ser de tegn på himlen. Vejret, sol, regn, tåge, sne og storm. Skyerne – der måske kan ligne ting. Stjernerne – der måske kan lede på vej. Ind i Skoven. Den gamle dybe skov, den fortryllede skov, lysninger og dyr der høres. Måske en hvid hjort der dukker op og leder på vej. Ned i dalen til vandfaldet og søen. Gennem ørkenen, kviksand og fatamorganaer, spejlinger og oaser.

Nøglescenerne

Der er i scenariet fire nøglescener. Det er de fortællinger hvor der er allermest kød på og det er de mest centrale scener for hvert spilpersons synsvinkel. Hvornår og hvordan de sker afgør du. For nøglescenerne udløses når du vælger det ved at du bruger remsen 'Men nu var tiden kommet og Arvingen var nødt til at høre om...' hvorefter du giver et hint til hvilken scene det er og nævner spillerens navn. Spilleren sætter så scenen som alle andre. Husk dog hvis det er muligt, at advare spilleren lidt før.

Nøglescenerne er store og vigtige og må godt

skille sig lidt ud så byg spændingen lidt op og beskriv tingene så det er tydeligt at disse fire scener er noget særligt. Måske bliver de hver 3. scene i spillet, måske kommer de alle i starten eller slutningen af scenariet. Måske kommer de i rækkefølge måske ikke.

Selvom de nedenfor står i kronologisk rækkefølge som de nok er sket behøver de altså ikke blive udløst i nogen bestemt rækkefølge.

I nøglescenerne vil det altid være nat og der er:

- optræk til *storm* udenfor,
- en svag *regn*,
- *fuldmånen* stående højt på himlen og
- knitrede *flammer* i form af fakler, et ildsted, en pibeglød eller lignende.

1. (Fortælle-scene) Vismanden fortæller profetien til Kongen da han fylder 18 - Udløses når nogen omtaler profetien, vismandens ankomst eller hvorfor riget står så skidt til
2. (Fortælle-scene) Dronningen bliver lykkelig pga. en drøm, men mister drømmen - Udløses når nogen nærmer sig det at kongen engang var lykkeligere end hun er nu
3. (Handlings-scene) Kongen mødes med dænonen bag egen og sværger den skæbnsvangre ed - Udløses når nogen spørger hvorfor narren ikke taler til dronningen, eller når kongen har brug for at fortælle om hvorfor han er døende
4. (Fortælle-scene) Narren bortfører barnet, fortærer det og erstatter det med sit barn med månen - Udløses når nogen undrer sig over Narrens forhold til Arvingen, eller når Narren skal fortælle om sit syn på fremtiden.

Det er tanken at nøglescenerne bliver sat i værk når nogen berører et spørgsmål som kun en af spilpersonerne har svaret til. Derfor er det at spillederen må bryde ind og give ordet til den spiller. De fleste nøglescener behøver dog ikke ses som sande men kan ligeså godt være tegn på at spilpersonen er gal. Kongen taler med træer, Narren danser under månen og barnet ændrer sig ikke, Dronningen går i søvne før og det er bare en drøm og Vismanden er bare blevet for overtroisk.

Afslutningen

Når Arvingens spiller og du er enige om at fortællingen er ved at nå dens ende skal i til at runde den af. Du fortæller hvordan de endeligt finder den sagnomspundne kongehule i bjergene - stedet hvor drenge altid er gået ind og sande konger kommet ud. Stedet hvor kronen, scepteret og tronen blev fundet.

Du bygger en stemning op og nævner også hvordan den gamle konges helbred nu er værre end nogensinde. Så sætter du en handlings scene der foregår foran hulens indgang med alle 5 personer som deltagere. Vær sikker på at Arvingen på forhånd forstår at han skal stoppe scenen med ordene 'Nu har jeg hørt nok'. Når han stopper scenen med dem fortæller du hvordan der lyder en buldren fra bjerghulen og en stendør glider til side. Arvingen træder indenfor og Arvingens spiller bliver sendt udenfor døren imens stendøren glider i bag ham. Du går med ham ud og hjælper ham med at få styr på fortællingen. Derefter går du ind og venter - fortæl ham hvordan du introducerer ham når han går ind i lokalet igen og at han derefter skal fortælle den sandhed han har fundet. Når Arvingens spiller igen træder ind fortæller du måske lidt om hvordan han har grublet inde i hulen og derefter hvordan stendøren påny går op og Arvingen træder fra hulens mørke ud i det blændende sollys. Så læner du dig tilbage og lytter til Arvingen.

Når han er færdig kan du hægte en lille fortælling på om hvordan kongerigets fremtid ser ud - hvis du vil - eller du kan lade det stå åbent. Men når du er færdig kan du fx sige: "Således blev en fortælling født. Således blev det fortalt og således vil det stå skrevet. Dette var fortællingen om Det Halve Kongerige." Og så er det vist tid til evaluering og snak om scenariet - og det skal i have lov til at have for jer selv uden jeg blander mig.

BILAG: Steder

Dronningens Gemakker

Kongens Gemakker

Tronsalen

Vismandens Tårn

Tårnkammeret

Haven

Skoven

Krypten

Borgmuren

Byen

(Kro, Marked, Domsplads)

