

Burgundia

Et scenarie

af

Dennis Andersen Gade Kofod

Et Naturalbornholmers produkt

"Kongen er død, ingen konge leve!" Koret skreg sig hæst. Højen stod på gloende pæle. Liget af Ellerstinger blev stedt til hvile sammen med hans forfædre. Ellerstinger havde ingen mandlig arving. En trebenede hest i flammer til hans ligfærd.

I år 556 sluttede den underjordiske sagnkonge, Ellerstingers, regeringstid. Han blev slået ihjel i slaget ved Sorte Muld. Hans og fjendens hær blev forvandlet til det, der i vores tid kaldes guldgubberne.

Kampen stod imod en fraktion af fanatiske underjordiske, der imod alle traditioner, troede på de underjordiskes ret til alene at bebo Bornholm. Alle i slaget blev dræbt. Aldrig før eller siden har øen set så stærk en magi. Lysskæret fra de magiske flammer strakte sig hele vejen langs kysten til Balka.

En præst frem for menigheden. Han fortalte dem om profetien. "I fremtiden skal der fødes tvillinger. En af dem skal være Ellerstingers arvtagers fader." Stilheden bredte sig. Hvordan venter man på fremtiden? Ilden i pælene døde hen. Der blev dødt omkring højen. "Det, Ellerstinger bekæmpede, vil vågne med den ene af tvillingeprinserne." Præstens sidste ord den dag. Kødet over ilden var mere end rigeligt i sin mængde. Mjød og vin til at kvæle historien.

I dag lever de almindelige underjordiske for sig selv, som altid usynlige for menneskene. Deres liv er helliget dekadence, det magelige. De bruger kun deres magi til at forsøde deres liv og til at pacificere deres børn, indtil de bliver gamle nok til at deltage i det evige ædegilde.

Ja, kun ganske få holder fast ved den gamle livsstil. En præst og hans lille menighed forsøger at holde øen i live. Oh, de kender til sagernes rette sammenhæng og ved at tvillingeprinsene er født, at de fanatiske underjordiske har samlet sig igen for endnu engang at forsøge at overtage øen.

Efter Ellerstingers død lagde trolden Bobbarækus sig til at sove. Han havde mistet en ven. Han, sønnen af Øen, var sorgfuld. Hans sidste handling var at gemme Ellerstingers sværd i Ekkodalen, hvor skriget fra den døende konge stadig genlød, fanget i øen, kun hørbart for de, der er af underjordisk æt.

Bobbarækus er vågen igen, men han er stadig sorgfuld. Han skal vælge, om han vil blande sig i de underjordiskes affærer. Åh, han er bange for at miste igen. Han ved, at blander han sig, må han endnu en gang knytte bånd til en, der nemt dør.

Hele øen er ved at vågne igen, men, ligesom Bobbarækus, er den tøvende. Igen en ild, der kan brænde længe.

Fra Ellerstinger slægt er kun en tilbage. En pige, der når tiden er inde bliver kvinde, mor til kongens arving. Elvira er hendes navn. Hun kender sin skæbne. Hun bor blandt de fede og magelige underjordiske. Hun venter på sin prins, men hun vil ikke finde sig i tingenes tilstand. Til sidst vælger hun side, drager ud for selv at øve indflydelse på det, der skal til at ske.

Forord

Det her er skrevet på had, men ud af kærlighed.

På had til de fjolser, som ved deres berøring af de bornholmske sagn har forvredet og forvansket det stof, der sammen med granitten holder øen oven vande. De fjolser, der, ikke ved ond magi, men ved mangel på kærlighed, har forvandlet, de engang skælmske og utilregnelige, men ikke desto mindre sprællevende underjordiske, til handlingslammede ustoppepe nisser. Nisser der af uransaglige årsager nu holder til der, hvor en af deres mange arvefjender har sine jordiske rester liggende. Fra brændende gårde til Joboland, fra en levende myte til en død stilisering. Ja, tomme skaller i røde huer. Jeg hader de fjolser, der i deres forsøg på at gøre Bornholm til en salgbar vare for tyskere og børnefamilier, har efterladt sagnene som dansk folklores svar på et sønderbombet Dresden.

Ud af kærlighed til de underjordiske, som nu for alvor, men stadig levende, skjuler sig for vores ildelugtende gummisko, der raskvæk bærer os ind på deres enemærker. Uden respekt og viden om det, de har gjort, og gør, for at holde øen i live. Ud af kærlighed til de fortællinger, der, på trods af alt, stadigt lever hos få mennesker, som af samme grund kan kalde sig ægte bornholmere.

Det her er min fortælling om min ø og alle dens væsner. Jeg dedikerer den til Asta og Aksel Kofod, min oldemor og oldefar, der begge troede på og levede sammen med øens oprindelige beboere. Det her er en fortælling med to sider af den samme sag.

København 2005

Tak til

Natural Born Holmers, de bedste venner jeg kunne ønske mig.

Jacob Schmidt-Madsen, for *Samsra*

Absurth, for *Et lystspil*

D. Vincent Baker, for *Dogs in the Vineyard*

Mikkel Bækgaard, for hjælp til teksten

Scenarieteksten

I

Verdenen er Bornholm, som vi kender den, men med magiske tilføjelser.

De underjordiske er til og deres indflydelse på tingenes gang og tilstand er stor. Der er sket det, at de almindelige underjordiske efter sagnkongen Ellerstingers død er forfaldet til et liv i dekadence. De bekymrer sig ikke længere om deres forpligtelser overfor øen og menneskene. Forpligtelser, der går på at være det kaotiske element, der skal bekæmpe tilstanden og kedsomheden, for at holde øen levende og uforudsigelig. Det er dog ikke alle underjordiske, der vil finde sig i det liv. Således er magten hos de underjordiske delt i tre.

Først og fremmest er der de almindelige underjordiske, der ikke bekymrer sig om noget. Deres tid går med ædegilder. Deres magi bruges ikke til andet end at forsøde deres tilværelse og uskadeliggørelse af deres børn, indtil de er gamle nok til at deltage i festen. (I scenerne er denne magt refereret til som *det magelige*.)

Dernæst er der de fanatiske underjordiske, der i vrede over deres artsfællers dekadence har kastet sig ud i en livsstil, der er fuldstændig modsat. De har taget forpligtelserne på sig, men kun over for øen. De tror fuldt og fast på, at de har retten til alene at bebo øen. De vil af med menneskene. (I scenerne er denne magt refereret til som *det handlende*.)

Sidst, men ikke mindst, er der øen selv. Den sovende kæmpe, der fornemmer at tingene ikke går sin rette gang, men som dog ikke endnu ikke har valgt side. Den tænker ikke kortsigtet og er som sådan ligeglad med alle de andre parter i konflikten, menneskene såvel som de underjordiske. Øen kender til de største sammenhænge, der går udover den fortælling, der skal udspille sig her. Den universelle retfærdighed er et af de parametre, øen tænker ud fra. (I scenerne er denne magt refereret til som *Øen*.)

Læs spillermaterialet for at få den fulde beskrivelse af spilpersonerne.

Således er Bornholm på randen af krig, en krig mellem det magelige og det handlende, og selvom det ikke er en krig i menneskenes verden, er den også i fare. Der er nemlig sket det, at tvillingeprinserne, fra sagnet i den indledende tekst, er blevet skilt fra hinanden straks efter deres fødsel. Den ene er gemt i menneskenes verden som skifting, mens den anden er kidnappet af de fanatiske underjordiske. De har forskanset sig på slotsruinen, Hammershus. Og nu, ja, nu er brødrene blevet gamle nok til at møde hinanden, deres skæbne. De skal møde hende, der er udvalgt til at blive kongemoderen. Oh, Elvira er snart en kvinde.

Vores hovedpersoner er skiftingeprinsen, samt de væsner han møder ad vejen imod skæbnen og Konfrontationen med sin bror, prinsen, der nu leder de handlende underjordiske i deres kamp for at overtage øen. *Burgundia* følger skiftingeprinsen fra han bliver bevidst om, hvem han er, og frem til han enten sejrer eller dør for sin broders hånd. Vi følger ham igennem en fortælling, der er skitseret i scener, der er op til spillederen at fortolke.

II

Scenariets første to scener slår stemningen an og beskriver skiftingeprisen som det menneske, han er. Indimellem vises der igennem vignetter, hvordan hele situationen spidser til på øen.

Herefter træder den fantastiske verden ind i historien for første gang. I tredje scene til en klassefest dukker Elvira op forklædt som menneske. Hun kurtiserer skiftingeprinsen, men bliver kort efter kidnappet af de fanatiske underjordiske, der tager hende til Hammershus. En **vignet** viser, hvad der venter Elvira der. Inden da har hun dog nået at forklare skiftingeprinsen, hvem han faktisk er, og hvilken skæbne, der venter ham.

Skiftingeprinsen er nu, i andet akt, fanget i en vildrede. Han er ude af stand til at styre bevidstheden og kræfterne omkring sin nye position i en episk fortælling, han end ikke vidste fandtes. Han flakker omkring i skoven, ind til han havner i Louisenlund. Der møder skiftingeprinsen en præst fra de underjordiske og en lille menighed, der stadig holder fast på de gamle traditioner. Skiftingeprinsens prøves for sin identitet, inden hele følget drager videre til de almindelige underjordiske. Præsten er overbevist om, at slaget kun kan vindes i en alliance med dem. Hos de almindelige underjordiske møder skiftingeprinsen sin biologiske mor. Et møde der kun kan forværre hans mentale tilstand af tvivl.

Efterfølgende, stadig i andet akt, skifter fortællingen for en kort stund til en drøm, skiftingeprinsen har. I drømmen møder han sin bror i en tvekamp, der igennem spilmekaniken kommer til at virke som en forudtelling for scenariets slutning.

Slutteligt i andet akt er skiftingeprinsen, efter han har forladt præsten i frustration, endt i hule på nordsiden af øen. I hælene på ham er en deling af fanatiske underjordiske. Andet akt slutter således med at skiftingeprinsen dør i sin menneksekrop for på den måde at blive endeligt befriet for den, for derefter at vær fuldblods underjordisk.

Tredje akt tager sin begyndelse. Skiftingeprinsen er genfundet, skyllet op på klippekysten. Han er tilbage hos præsten, der dog, uanset hvordan det er gået hos de almindelige underjordiske, er sikker på, at sejren ikke kan opnås, hvis ikke skiftingeprinsen er i besiddelse af Ellerstingers sværd og krone, der begge besidder magiske egenskaber. Således er de første scener i tredje akt et kapløb om Ellerstingers arvestykker.

Efter disse scener er der kun én urørt brik i fortællingen; en magt der ikke har valgt side, nemlig trolden Bobbarækus. På præstens foranledning tager skiftingeprinsen tilbage til hulen for at overbevise trolden om, at hans side er den rigtige i det forestående slag.

Slutteligt ender tredje akt og hele scenariet ved Hammershus. Et slag, der er delt i tre scener, der langsomt nærmer sig tvekampen mellem brødrene, der endeligt afslutter scenariet.

III

Fortællingen i *Burgundia* er en darling og derfor meget lineær. Dog har jeg gjort tiltag, som skal øge spillernes indflydelse på den. De skal forklares her.

Fortællingen er delt i tre akter, der hver indeholder en række scener, som skal følges slavisk. Hver scene har prinsen som hovedperson. Han spilles af en fast spiller. De

andre spillere spiller de tre magter på øen repræsenteret mere eller mindre abstrakt i scenerne. Endvidere har hver scene noget jeg kalder ”*det der er på spil*”, som bedst kan beskrives som scenens kernekonflikt. Den bliver ikke afklaret af spillerne igennem rollespil, men af et skæbnekort før scenen spilles. Således er det op til spillerne at spille efter skæbnekortenes udsagn. Kernekonflikten har altid to udfald, det ene arbejder imod skiftingeprinsen, det andet for skiftingeprinsen. Derudover indeholder hvert skæbnekort en effekt, der tildeles en af de tre magter eller prinsen. Effekten kan så, i tredje akt, udløses af spilleren, der holder kortet, for at opnå indflydelse på fortællingen. Se på skæbnekortene nu for at få indblik i effekterne.

Skæbnekortene fungerer ved, at du blander dem og lægger dem i en bunke på bordet. Ved hver scene står der forklaret *hvad der er på spil*, hvilket er formulert som et ja nej spørgsmål. Det svares der så på ved, at du vender et skæbnekort, der så afgør scenens udfald, ved et ja eller et nej.

Det der er på spil er altid delt sådan, at det, der sker enten er til skiftingeprinsens fordel eller ikke til skiftingeprinsens fordel.

Regler for spillet:

Effekten af et skæbnekort behøves ikke at blive brugt. En spiller kan vælge at se bort fra effekten, hvis fortællingen forløber som han/hun ønsker det.

Alt det, kortene dikterer, skal rollespilles eller indlejres i fortællingen. Det er underordnet om det blot er skæbnekortenes udsagn eller om det er effekterne. Alt skal finde sin plads.

Sidste scene i tredje akt er en undtagelse. Her trækkes der ikke et skæbnekort. I stedet tælles udfaldene af de foregående scener sammen. Det udfald (for eller imod skiftingeprinsen), der har overvægten, bestemmer udfaldet af den sidste scene, altså er det svaret på *hvad der er på spil*. Det udfald kan dog ændres med effekten fra skæbnekortene.

Husk dog på, at der kan være større eller mindre overvægt i udfaldet. Er der for et eksempel en overvægt på to nej kort imod skiftingeprinsen, skal der spilles effekter fra to skæbnekort, blot for at gøre udfaldet til en uafgjort. Således kan scenariet også ende uafklaret, ved at der ikke bliver svaret entydigt på spørgsmålet om *hvad der er på spil*.

Læs nu de enkelte scener, for at få den fulde fortælling.

IV

Som en konsekvens af den lineære fortælling og systemet er motivet for rollespillet i *Burgundia* ikke at udleve sin spilperson, men derimod at udleve fortællingen igennem sin spilperson. Eller, som det er tilfældet her, spilpersoner.

Hovedformålet med *Burgundia* er i fællesskab at spille sig til en så smuk slutning på fortællingen som muligt.

En konsekvens af denne form er, at du som spilleleder har enormt megen magt i specielt de to første akter. Det er dig, der holder alt samlet i spillernes forestilling af scenariet. Derfor vil jeg her give dig en række forudsætninger for at køre scenariet.

Intet er hemmeligt. Læg alt frem for spillerne. Fortæl dem om strukturen og formen i scenariet, fortæl dem om fortællingens og scenariets formål. Det står mærkeligt lige her. Som et mærkeligt indfald.

V

Som en anden konsekvens af scenariets form har spillerne et stort rum til at improvisere. Det skal de have mulighed for at udnytte. Læs den indledende tekst op for dem – evt. som en optakt til den egentlige spilstart. Lad dem kende scenariets hovedpersoner og steder. Sørg for, at I har en fælles stemning for fortællingen; tal om, hvad det vil sige at fortælle en skæbnefortælling; hvad det vil sige, at der er så meget sagn og myte over fortællingen i scenariet.

Imellem en række af scenerne er der indlagt vignetter. De er dine værktøjer til både at formidle det, jeg gerne vil have frem i fortællingen, og til at indarbejde spillernes indfald i samme. Brug dem godt og find evt. selv på flere vignetter.

En lille note til settingen. Bornholm er et rigtigt sted og meget af sagnmaterialet i *Burgundia* er ægte. Min oprindelige plan var derfor at skabe et komplet univers til dig og spillerne, hvor fortællingen så skulle udfoldes. Det viste sig dog at dræbe enhver form for rollespil. Således er verdenen og scenariet nu givet fri, og det er op til jer at digte, hvad I har lyst til. Føl dig ikke forpligtet af noget som helst. Af samme grund er fortællingen kun fortalt kausalt i synopsen i punkt II. Føler du et behov for at ændre kausaliteten mellem scenerne, altså at spinde en anden fortælling over scenerne, står det dig frit for.

Nu til scenariet, men læs først spillermaterialet for at lære personerne at kende.

PS.: Alle skæbnekortene og spilpersonerne klippes ud. De skal limes på et spillekort. De passer sådan nogenlunde i størrelse.

Første akt

Scene 1: Leg i skoven

Personer: Prinsen i barnekrop, prinsens mor (Det handlende), et træ, der leges med (Øen), den enfoldige ven, der lever sig med i fantasien (Det magelige).

Scenen: Prinsen leger, at han er de underjordiskes konge. Vennen er hans væbner. Træet er deres fjende, en trolde, der vil indtage øen for at sprede ondskab. Men det er først da moren melder sig i scenen, at den egentlige ondskab introduceres. Hun misforstår drengenes leg med unødvendig hærværk og vold og vil stoppe legen.

Hvad er på spil: Når drengenes leg at toppe, sådan at de besejrer trolden, eller brister prinsens træsværd, idet moderen griber ind og dræber fantasien?

Spørgsmål: Hvad er morens motiver for at stoppe legen? Hvad føler drengene for og i deres leg?

Vignet: Hammershus ses oppe fra om natten. Der ekserceres på slotspladsen og patruljeres i skoven omkring ringmuren. Hundredvis af fakler bæres rundt. Der lyder råb og kommandoer, og lyden af stål, der bankes og slibes knalder igennem den kolde natteluft.

Scene 2: En skoledag i gymnasiet, der er endt galt

Personer: Prinsen i menneskekrop, den enfoldige ven (Det handlende), moren (Det magelige), rektoren (Øen).

Scenen: Prinsen har været op at slås med sin ven i frikvarteret. Alle parter og moren er nu samlet på rektors kontor, for at finde en løsning på problemet mellem de to venner.

Hvad er på spil?: Er prinsen og vennen stadig venner ved scenens afslutning, eller skal prinsen være alene.

Spørgsmål: Hvorfor var de oppe at slås? Hvad kan moderen gøre? Hvad vil rektor gøre (afstraffelse)? Hvad er prinsens selvfølelse i hans menneskekrop, og hvad er hans ønsker for fremtiden?

Vignet: En patrulje sendes ud fra Hammershus, og vi følger den igennem skoven og hen over øen på vej mod Rønne. Krigerne er klædt i læderrustninger forstærket med metalringe, men de laver ingen lyd, og hver gang de passerer mennesker forsvinder de: Går i et med øen.

Scene 3: Prinsen møder Elvira, og hun tages til fange

Personer: Prinsen i menneskekrop og i sin underjordiske form, Elvira (Det magelige), patruljelederen af de fanatiske underjordiske (Det handlende), skoven og al dens liv (Øen).

Bipersoner: Resten af de fanatiske underjordiske, en håndfuld.

Scene: Til en klassefest dukker en pige op og charmerer sig ind på prinsen. De går en tur, hvor hun viser sin sande skikkelse og fremkalder prinsens første forvandling, hvor hans anden form viser sig. Hun kurtiserer prinsen, og når hun er færdig med det, viser de fanatiske underjordiske, der har fulgt dem hele vejen. De kidnapper Elvira og nedværdiger prinsen.

Hvad er på spil?: Forelsker prinsen sig i Elvira, så han får en dybereliggende grund til at møde sin skæbne, eller står han fortsat alene med sin rejse og alle de spørgsmål, den må bibringe?

Spørgsmål: Hvorfor har prins indvilliget i at tage med Elvira? Hvorfor er han ikke blevet ved sit gamle liv?

Vignet: På Hammershus går prinsens bror omkring i sit eget selskab. Alene venter han på sin skæbne, Elvira. Han har ladet et bord dække, og blomster er strøet over gulvet i hans gemakker. Han er ikke i tvivl, om at han vil vinde hende; med eller uden hendes hjerte.

Andet akt

Vignet: Mens Prisen går igennem skoven til Louisenlund, forvandler han sig konstant. Han er ude af stand til at styre processen. I den underjordiske krop virker øen nærværende og levende. Tilsvarende er den fjern og død i menneskekroppen.

Scene 4: Mødet med præsten og den lille menighed

Personer: Prinsen i sin underjordiske krop, den underjordiske præst (Øen), præstens højre hånd (Det magelige), præstens venstre hånd (Det handlende)

Bipersoner: Resten af menigheden.

Scenen: I kampestenenes skygge venter præsten og menigheden på prinsen og Elvira, og de bliver rystet, da prinsen ankommer alene.

Hvad er på spil?: Får prinsen overbevist menigheden om at han er prinsen de har ventet på, eller lykkes det prinsens venstrehånd, at så tvivl om prinsens herkomst?

Spørgsmål: Hvordan reagerer prinsen på den praktiske tilgang til de ting, præsterne lægger for dagen? Hvordan forholder han sig til Elviras skæbne i forhold til udfaldet af den forrige scene.

Note til udfaldet: Lykkes det præstens venstre hånd at overbevise menigheden om at vende sig imod præsten og prinsen, trækkes der to skæbnekort i næste scene. Spilleren med den handlende rolle vælger så, hvilket der bestemmer udfaldet. Begge korts effekter uddeles derefter.

Vignet: Under Mandeltårnet på Hammershus sidder Elvira fanget i en mørk celle. Hun har afvist ham, prinsens bror. Granitten er fugtig og kold under hende, og øen er tydeligvis ude på at knække hende.

Så går døren op og prinsens tvillingebror træder ind. Han fortæller sin side af fortællingen, og foreslår igen Elvira, at de straks gifter sig, så de kan forenes, og hun kan føde hans barn. Elvira afslår igen.

Note: Prinsens brors side af historien, er den klassiske fortælling om at være den sande udvalgte, men at føle at den anden bror forsvinder med al opmærksomheden. Det er en historie drevet af had til skiftingeprinsen.

Scene 5: Mødet med de almindelige underjordiske

Personer: Prinsen, de almindelige underjordiskes leder (Det handlende), præsten (Det magelige), den rigtige mor til prinsen (Øen)

Scene: Ved langbordet under højen sidder de underjordiske bænket. Foran dem er der alt, hvad deres dovne hjerter kan begære. I hjørnet sidder børnene foran et magisk væsen af lys, der underholder dem, ved vrængende at genfortælle de gamle sagn om Ellerstinger.

Hvad er på spil?: Får prinsen overbevist de almindelig underjordiske om at de skal ruste sig til kamp eller ej? Kan han få de almindelige underjordiske til at indse, at deres evige ædegilde dræber øen?

Spørgsmål: Hvordan reageret prinsen på at møde sin biologiske mor? Hvor meget kaster prinsen sig ind i fortællingen på nuværende tidspunkt? Er han klar til sin skæbne?

Vignet: Rønne i flammer. Byen bliver hærget af usynlige kræfter, der kun viser sig for menneskene i korte glimt, som små troldeagtige væsner. På en bæk på torvet logger et

eksemplar af Bornholmstidende. Overskrifterne er om vold og mord: Mennesker der forsvinder i skovene omkring Hammershus, uforklarlige brande og ulykker.

Scene 6: En drøm om en tvekamp

Personer: Prinsen i sin underjordiske krop, prinsens bror (Det handlende), Naturen (Øen), de underjordiske tilskuere, både de almindelige og de fanatiske (Det magelige).

Scenen: Lunden har en naturlig sænkning i midten. En sænkning med vægge af granit. Der står de to prinser, i bar overkrop og med trukket sværd. Omkring dem er der intet andet end øen, naturen, og de underjordiske, der venter på udfaldet. Hvem er deres kommende leder, hvem skal være faderen til den kommende konge? Kampen er til døden.

Hvad er på spil?: Vinder prinsen over sin bror? Eller bliver han selv besejret?

Scene 7: Prinsen dør og genfødes

Personer: Prinsen i menneskekrop, Bobbarækus (Øen), De fanatiske underjordiske (Det handlende), Havet omkring og under hulen (Det magelige).

Scenen: Prinsen jages af de fanatiske underjordiske gennem gangene under Helligdomsklipperne. Han ender i Bobbarækus's hule, hvor Bobbarækus selv venter ham. Der skal han drukne i den gang, der leder videre ud i havet, sådan at han endelig befries helt fra sin menneskekrop, idet han overlever i sin underjordiske form, hvor han kan trække vejret under vandet.

Hvad er på spil?: Accepterer prinsen sin skæbne og omfavner afskeden med menneskeverden, eller skal han uværdigt drives i døden.

Note: Havet er en vigtig element i scenariets mytologi. Det at skiftingeprinsen drukner er også et møde med alt det der omgiver og skærmer Bornholm. Jeg forestiller mig at havet er en enorm kvinde – en slags urmoder.

Vignet: I fangekælderens løber en lille bane af blod fra Elviras skød. Langsomt varmer det granitten under hende. Det er som om et lys skinner fra hende. Hun er nu kvinde, klar til at føde Ellerstingers arvtager.

Tredje akt

Vignet: I højen, der igen står på gloende pæle, enten æder og drikker de almindelige underjordiske eller de ruster sig til kamp. Sliber og pudser deres gamle klinger. Tilpasser deres gamle rustninger, og siger farvel til børnene og de gamle.

Scene 8: Jagten på sværdet

Personer: Prinsen i sin underjordiske krop, et væsen, der vokser ud af granitten (Øen), lederen af de fanatiske underjordiske (Det handlende), præsten (Det magelige).

Scene: Ekkodalen åbner sig for de stridende parter, der ankommer samtidigt. Men idet de sætter i løb mod sværdet, der er boret ned i granitten, vågner selv samme sten til et mægtigt væsen.

Bipersoner: Resten af en patrulje fra de fanatiske underjordiske.

Hvad er på spil?: Får prinsen fat i sværdet?

Note til udfaldet: Får prinsen fat i sværdet kan han vende tilbage til de almindelige underjordiske, hvis altså ikke at han fik dem overtalt første gang han var der. Den scene vil så være scene 9. Får skiftingeprinsen ikke fat i sværdet, springer du scene 9 over.

Måske en scene 9: Tilbage til de underjordiske?

Dette er i det tilfælde den spiller en fortsættelse af scene 5. Derfor er det samme der er på spil. Kun personerne er forskellige.

Scene 10: Jagten på kronen

Personer: Prinsen i sin underjordiske krop, Ellerstingers ånd (Det magelige), en fraktion af den fanatiske underjordiske (Det handlende), præsten (Øen)

Scene: Ellerstingers gravhøj ved Sorte Muld på sydøen. Den ligger grøn og grå i skumringen og stenen, spærrede indgangen er kastet til side, når skiftingeprinsen ankommer. De fanatiske underjordiske står ved Ellerstingers jordiske rester. Kronen er i deres besiddelse.

Hvad er på spil: Får skiftingeprinsen fat i kronen?

Scene 11: Tilbage til Bobbarækus

Personer: Prinsen i sin underjordiske krop, Bobbarækus (Øen), stemmen i granitten, evt. fysisk til stede, hvis skæbnekortene kræver det (Det handlende), stemmen i havet, evt. fysisk til stede, hvis skæbnekortene kræver det (Det magelige).

Scene: Prinsen ankommer til trolden, der ligger og sover. Han vækker ham og deres samtale begynder.

Hvad er på spil?: Får prinsen overbevist Bobbarækus om, at han skal vise sig til det forestående slag?

Vignet: Et smugkig til plejemoren. Flere huse i Rønne står i flammer. De fanatiske underjordiske har endelig vist sig helt for menneskene. De har begyndt deres sidste hærgen af den verden de vil ødelægge.

Scene 12: Slaget ved Hammershus, første del.

Personer: Prinsen i sin underjordiske krop, et magtfuldt væsen, der stiger op og ud af havet (Øen), den anden tvillingeprins (Det handlende), prinsernes biologisk mor (Det magelige).

Scene: I morgengryet mødes de stridende parter. Prinsen og hans broder skal stå ansigt til ansigt. Alle parter trækker sig sammen og optakten til slaget skal stå på pladsen foran slottet. Alle er ved at gøre sig klar, og scenen varer indtil hærene er på plads.

Bipersoner: Evt. Bobbarækus og de almindelige underjordiske, ellers de fanatiske underjordiske.

Hvad er på spil?: Får skiftingeprinsen organiseret sine tropper bedst?

Spørgsmål: Hvordan reagerer de to prinser på tilstedeværelsen af deres biologisk mor?

Vignet: Opad jorden stiger de genopståede krigere fra fordums tid. De adlyder prinsens med kronen. Guldgubberne er i live, deres magt er befriet. (Husk dog at der findes et skæbnekort med en effekt, der kan stoppe guldgubberne.).

Scene 13: Slaget ved Hammershus, anden del.

Personer: Prinsen i sin underjordiske krop, et magtfuldt væsen, der stiger op og ud af havet (Øen), den anden tvillingeprins (Det handlende), prinsernes biologisk mor (det magelige).

Scene: Alle er sat på deres pladser, men inden slaget skal stå, er der et psykisk forspil. De to hære håner hinanden.

Hvad er på spil: Vinder skiftingeprinsen det moralske slag?

Spørgsmål: Hvad gør det magiske væsen af vand, Hvordan forholder det sig til de to hære? Hvad gør moren med sine magiske evner?

Scene 14: Slaget ved Hammershus, tredje del.

Personer: Prinsen i sin underjordiske krop, et magtfuldt væsen, der stiger op og ud af havet (Øen), den anden tvillingeprins (Det handlende), prinsernes biologisk mor (det magelige).

Scene: Nu er der ingen vej tilbage og scenen tager sin begyndelse idet de to hære sætter i løb imod hinanden.

Hvad er på spil: Besejre skiftingeprinsen sin tvillingebroder?

Spørgsmål: Hvem vælger hvilken side? Prik til spilleren med prinsernes biologiske mor og til spillerne med det magtfulde væsen fra havet. Det her er deres sidste chance for at yde indflydelse på historien.

Vignet: Du afslutter scenariet. Husk at afrunde alle tråde. Bliver Rønne redet? Hvad er Elviras skæbne? Hvad er der tilbage af de almindelige underjordiske? Hvad med liget af den slagene prins?

Slut

Efterord

Jeg har skrevet at det hele er givet frit, men skulle du have lyst til at lægge dig op ad min ide med scenariet er her en kort gennemgang af forskellige ”bornholmske” elementer i fortællingen, der sagtens kan tåle et ord med på vejen.

Ekkodalen

Øens største sprækkedal, der er kendt for sit ekko. Et naturskønt område, der hos mig har fået mislyden i form af Ellerstingers dødsskrig, der er fanget i den granit der rejser sig der.

Guldgubberne

Er levn fra en boplads ved Ibsker, der eksisterede i middelalderen. Der er tale om offergaver, men hos mig er de forgyldte krigere fra slaget ved sorte muld forvandlet fra underjordiske til guldplader af stærk magi. De adlyder den, der bærer Ellerstingers krone.

Louiselund

En lund fyldt med bautasten uden for Svaneke. Væksterne er græs og bøg imellem de mange sten. Jeg forestiller mig at øens historie og historier er indgraveret i stenene på magisk vis. Indskriften kan selvfølgelig kun læses af magiske væsner.

De underjordiske

De er ikke nisser, men nærmere trolde. Jeg har erfaret, ved læsning af de mange sagn, at de underjordiske er i tættere familie med de keltisk sagnskabninger, end de er med de nordiske (danske) ditto. De er således langt mere et kaoselement end vi ellers kender det fra eksempelvis jyske sagn.

Bobbarækus

Er ikke en underjordisk, men den ældste trold på øen. I min fortælling er han den fædrende kraft til de underjordiske. Jeg forestiller mig, at de underjordiske er født i mødet mellem hans sæd og havet.

Du er skiftingeprinsen. Adoptivbarnet. Menneske udenpå, men underjordisk indeni og i sjælen. Du er fortællingens hovedperson. Det er din skæbne, der skal fortælles.

Du er en dreng, allerhøjest en ung mand, der lever i en forvirrende og krævende verden. Ingenting vil, som du gerne vil, og alt synes at arbejde dig imod. Du finder kun ro i stille stunder, hvor du er alene med det, der er øen, Bornholm, men som for dig bare er naturen.

Det store spørgsmål for prinsen er, hvordan han bliver hel i dit væsen, og det er det du skal rollespille. Det store spørgsmål for dig bliver således, hvordan du beskriver prinsens skæbne smukkest.

Du er en magt på Bornholm. Den magt der er beskrevet og kaldes *Det magelige*. Du er hovedsageligt repræsenteret ved de almindelige underjordiske, men antager også andre former igennem dine spilpersoner. Du er den magt, der engang for længe siden blev betragtet som den rigtige. I dag er du en forstokket og egenkærlig magt, der kun tænker på sig selv.

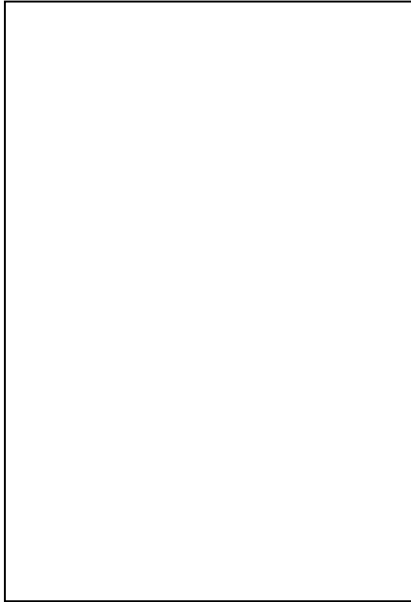
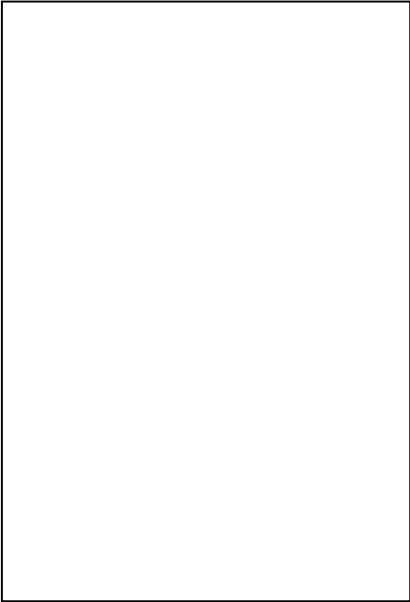
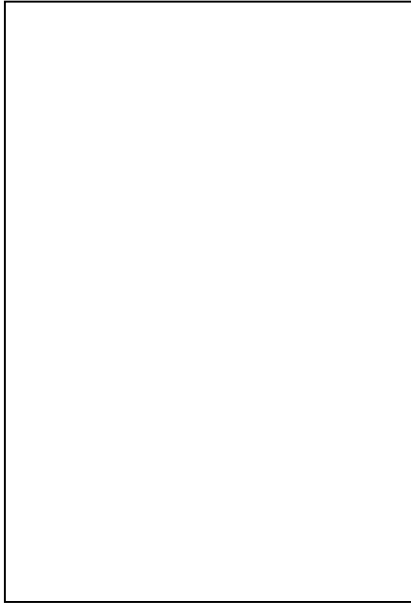
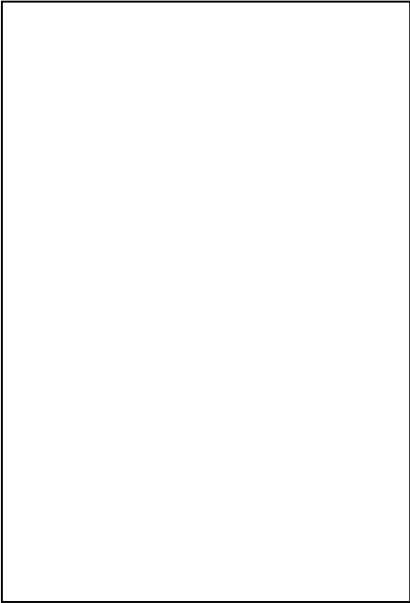
Du skal under spiller gøre op med dig selv, om du skal fortsætte den dekadente og dovne livsførelse for dine spilpersoner, eller om de skal tage stilling for eller imod prinsen og de ændringer, han vil medføre på øen.

Det er ikke et moralsk valg, men et spillemekanisk valg. Rollespillet i Burgundia drejer sig ikke om at gøre det rigtige for dine spilpersoner, men at dine spilpersoner gør det rigtige for fortællingen. Således er det dig, der tager valget og ikke dine spilpersoner.

Du er en magt på Bornholm. Den magt, der beskrives som og kaldes *Det handlende*. Du trækker på fordums fortællinger og sagn. Du tror på, at de underjordiske alene har ret til at bebo øen, og at menneskene kun forhindrer den frihed, de underjordiske kan opleve på den ø, der er levende under deres fødder. Dine spilpersoner vil gøre alt for at skiftingeprinsen taber til sin bror, sådan at de kan få lov at leve, det liv de ønsker. Men det er ikke et mål for dig at vinde spillet. Derimod er det op til dig at skabe den smukkeste fortælling, hvor dine spilpersoner lever for fortællingen i Burgundia og ikke omvendt. Betyder det, at du synes, du skal tabe, er det du gør. Således er det dig som spiller, der tager alle valgene og ikke dine spilpersoner.

Du er den ældste magt på øen, du er øen selv. Du er levende. Du har sovet længe og din puls er endnu langsom. Nu er du vågen fordi de kortlivede endnu en gang strides. Om hvad ved du endnu ikke, og det bekymrer dig ikke stort, eller gør det? Dine spilpersoner er fanget i strid, hvor parterne konstant beder dem vælge side. De er ramt af vægelsind eller ligegyldighed.

Det er op til dig som spiller at vælge, hvordan du vil bruge din magt. Det eneste, du skal tænke på, er, hvordan fortællingen om skiftingeprinsen bliver så smuk som muligt. Om det så betyder, at du dræber ham eller om du redder ham, kan kun du, Øen, den gamle kæmpe svare på. Således er det dig som spiller der tager valget og ikke dine spilpersoner.



Scene 1, Det magelige

Du er Anton, prinsens enfoldige ven, der ikke forstår den verden, prinsen trækker dig ind i. I denne scene skal du vælge, om du tager Prinsens eller morens side. Moren forsøger at trække prinsen ind i en mere normal verden.

Prinsen er udrustet med et træsværd, mens du kun har en kæp, der er samlet op fra jorden.

Prinsen ser det gamle bøgetræ som en ond trolde. Han noterer sig hver en bevægelse som et udfald imod jer. Du ser ikke andet end et gammelt træ, og det kræver mange anstrengelser for dig at følge med prinsen i hans leg.

Husk det, selvom skæbnkortet skulle sige, at I får lov at lege færdig.

Scene 1, Det handlende

Du er Mette, prinsens mor. Du er bekymret for din søn og han fantasiverden. Han burde lege noget andet. Dit mål i denne scene er at stoppe ham og få ham til at lege noget, der er normalt.

Drengene er i baghaven, hvor de leger med et gammelt bøgetræ. Prinsen forestiller sig, at det er en ond trolde, hvilket nok er sket før. Han slår og sparkes træet og knækker endda en gren.

Du ser drengenes leg som hærværk. Du vil tage træsværdet fra prinsen. Du vil sætte dem til at se fjernsyn.

Husk dog at skæbnkortet bestemmer om drengene får lov at lege deres leg til ende. At det bestemmer om trolden besejres.

Scene 1, Øen

Du er det bøgetræ, Prinsens fantasi har udnævnt til fjenden, en trolde. Du er i denne scene med på prinsens leg, og skal forsøge at nærme hans fantasi. Du kan evt. styre andre elementer i haven (Blomster, sten osv.)

Bøgetræet kan sagtens have en stemme, der taler til prinsen. Husk, du er levende i hans øjne, en levende trolde. Det er bl.a. ikke utænkeligt, at du sårer prinsen. Du kan f.eks. smide en gren efter ham.

Brug vinden til at bevæge dig med. Husk, at et træ har mange former og aldrig står stille.

Scene 1, Prinsen

Du er et barn, omkring de ti. Du leger i baghaven med det gamle bøgetræ. Som sædvanlig er det en trolde. Dit ønske i denne scene er lege med din ven, sådan at I sammen kan besejre det onde, altså træet. Husk, at din fantasi er meget levende. Du må gerne ende med at fortabe dig helt i den, hvis skæbnkortet taler for det. Det her er din scene, hvor du skal vise alle de andre, at du ikke er et helt almindeligt barn.

Brug scenen til at tegne et billede af prinsen som du ser ham. Er han modig? Er han dumdristig? Er han bange?

Scene 2, Prinsen

Du er ved at være voksen. Du går i gymnasiet og har været oppe at slås med din enfoldige ven. I denne scene skal du vise, hvorfor du sloges med din ven, og hvad, der nager prinsen i hans menneskeverden.

Spil videre på dine første indskydelser, og uddyb dem.

Er prinsen en, der godt kan lide at gå alene? Har han modet til det? Eller kommer han til at savne sin ven, hvis skæbnekortet tager ham væk?

Scene 2, Det magelige

Du er prinsens mor. Din søn er ved at være voksen, og du er vidne til, at hans problemer vokser med ham.

Du har den forståelse af problemet, at meget er din skyld. Du skal forsøge at trænge igennem til prinsen, men ender med at være den pinlige voksne.

Derudover mener du, at det kun er godt, hvis de to drenge fortsætter med at være venner. Måske er Anton den søn, du drømmer om at få? Et helt almindeligt barn, med helt almindelige problemer. Husk at din søn er et adoptivbarn.

Scene 2, Det handlende

Du er Anton, prinsens enfoldige ven. Du er ved at være voksen. Du går i gymnasiet og har fået nye venner. Du er ved at bryde dit venskab med prinsen. I denne scene skal du understrege, hvorfor et venskab med prinsen ikke er attraktivt i de kredse, du er på vej ind i. Og det er kun, hvis skæbnekortet fortæller dig at jeres venskab skal fortsætte, at du lader dig overtale til overhovedet at forsone dig med prinsen. Skulle det derimod ske, at skæbnekortet fortæller, at jeres venskab er slut, er det ganske på sin plads med nogle nederdrægtigheder overfor prinsen. Svin ham til!

Scene 2, Øen

Du er Jørgen, rektor på gymnasiet.

Normalt ville du lade en lærer tage sig af et problem som dette, men der er et eller andet, der siger dig at prinsen er noget specielt. Du skal i denne scene afgøre, hvorvidt prinsen er gået over stregen ved at have slået en klassekammerat, eller om han skal have en chance til.

Det er på mange måder din rolle, der styrer scenen, så vær ikke bange for at spille igennem. Du har som rektor så godt som hals- og håndsret over eleverne.

Husk at notere dig udfaldet af skæbnekortet. Er det imod venskabet, så gør dit til, at det bliver sådan: Du kan smide prinsen ud.

Scene 3, Prinsen

Du er stadig i gymnasiet, men i modsætning til dine jævnaldrende, har du aldrig kysset en pige. Denne scene drejer sig i vid udstrækning om dine kødelige lyster i forhold til prinsesse Elvira. Men du skal også spille din første forvandling til underjordisk. Fremhæv forholdet mellem angsten ved det, der sker, og den frihed, der følger med. Du er pludselig en prins, en rigtig prins.

Siger skæbnkortet, at du bliver forelsket i Elvira, så husk, at din rejse falder dig nem. Men husk også, at det modsatte gælder, skulle skæbnkortet fortælle, at du ikke bliver forelsket.

Glem ikke, hvordan du har spillet i de foregående scener.

Scene 3, Det magelige

Du er Elvira, den der skal føde Ellerstingers arvtager. Du har trodset din skæbne. Du har antaget menneskeform og valgt den ene prins frem for den anden. Spil på den stålfasthed, der ligger i dit sind, og spil på den gryende forelskelse, du nærer til prinsen. Du vil have ham med dig, koste hvad det vil.

I scenen her, er du sirenen, der kalder prinsen til sig. Spil på det lokkende i det, Elvira kan tilbyde, både som underjordisk og som kvinde.

Husk endvidere, at Elvira ved alt det om fortællingen, du ved som spiller. Brug det til at fortælle prinsen, hvad der foregår.

Scene 3, Det handlende

Du er en af de fanatiske underjordiske. Mere præcist er du patruljelederen fra den patrulje vi hørte om, da den blev sendt af sted fra Hammershus.

Du følger Elvira og prinsen, indtil du i scenens slutning springer frem og kidnapper Elvira. Du skal konstant beskrive og kommentere den situation, der udspiller sig for dine øjne, for så at bruge det i dit spil til sidst i scenen.

Husk, at du hader Prinsen.

Forsøg at skabe et billede af de fanatiske underjordiske, der kan bruges hele scenariet igennem. Hvordan er de klædt? Hvordan er deres stemmer? Lugter de?

Scene 3, Øen

Du er skoven og al dens liv. Du grænser helt op til huset, hvor festen bliver holdt, og varer ind til scenen er slut. Misforstå ikke din rolle med, at du kun er regi. Du har alle muligheder for at spille dig ind på scenen. Beskriv konstant, hvordan skoven og dens liv reagerer på det unge par. Læg specielt vægt på prinsens forvandling fra menneske til underjordisk. Endvidere skal du forholde dig til de fanatiske underjordiske, der gemmer sig i dig. Hvilken side er skoven på, og hænger det sammen med skæbnkortets udsagn. Det er op til dig.

Scene 4, Prinsen

Du er i din underjordiske krop, men den frihed, du måske følte i sidste scene, er afløst af rådvildhed. Du aner ikke, hvad du skal stille op, og samtidig begynder de, der burde råde dig, i stedet at kæmpe indbyrdes. Reager du som en teenager, og lader dine frustrationer vælte udover de andre spillere? Eller beholder du din værdighed og bevarer overblikket? Bestem i forhold til skæbnkortet om prinsen vokser med opgaven i løbet af denne scene.

Scene 4, Det magelige

Du er præstens højrehånd, en retscaffen underjordisk, med stor tro på og tiltro til prinsen.
Din mester, præsten, er i denne scene presset af din bedste ven, der har valgt den anden side. Det fører helt sikkert et opgør mellem dig og din ven. Om det så bliver til din fordel, vil skæbnkortet afgøre. En ting er dog sikkert, du forbliver tro mod den nyfundne prins og din gamle mester.

Scene 4, Det handlende

Du er præstens venstrehånd, en lille opportunistisk underjordisk, der har set sit snit til at skifte side. Du holder ikke længere på skiftingeprinsen, men derimod på hans broder.
Du har altså valgt side, og har ikke opgivet af få resten af menigheden med dig over på den sande prins' side. Spil på den tro, der brænder så varmt i dig, og gør hvad du kan for at sætte den svage prins, vores hovedperson, på plads. Alt efter skæbnkortet skal du skrue op og ned for din selvtillid.

Sæt evt. skiftingeprinsen på en prøve.
Skæbnkortet, der er trukket til scenen, afgør om han klarer den.

Scene 4, Øen

Du er præsten, der leder en lille menighed, der på din opfordring har ventet på skiftingeprinsen.
Endelig er prinsen kommet. Du bliver i scenen bekræftet i din tro. Men samtidig med dette, vender en af dine nærmeste sig mod dig og dit budskab. Du føler dig presset og flov overfor prinsen, der så pludselig, i ren desperation, opfører sig som et barn. Vær alfaderlig overfor prinsen og streng over for den, der svigter troen.
Bliver prinsen stillet overfor en prøve, accepterer du den. Du stoler blindt på prinsens evner.

Scene 5, Prinsen

Du er kommet dig over det første chok, og måske er Alvoren i den skæbne ved at gå op for dig. Alt efter skæbnkortet skal du spille så afklaret, som du synes det passer til fortællingen. Husk på, at inden længe skal prinsen endelig adoptere sin skæbne; spil på det. Endvidere møder du i denne scene din rigtige mor. Hvad er dine følelser for hende? Og hvordan er det med din menneskeside? Hvordan vågner den, når du tænker på hende, der nu pludselig kun er din plejemor?

Bestem i øvrigt, og måske sammen med *det magelige*, om det er Prinsen eller præsten, der leder ordet hos de almindelige underjordiske.

Scene 5, Det magelige

Du er præsten. Du er lige blevet svigtet. Enten af den ene af dine lærlinge. Eller af hele din menighed. Du har brug for at vise dit værd overfor prinsen: Kast hele din person ind i forsøget på at omvende de almindelige underjordiske. Spil ret imod skæbnkortet, hvis det er det, der skal til, og tag derefter dit nederlag som et stolt væsen.

Evt. kan du vælge, i samråd med Prinsen, at lade prinsen lede ordet hos de almindelige underjordiske. Det er op til jer.

Scene 5, Det handlende

Du er lederen af de almindelige underjordiske. Dit liv og det lille område, som du alene hersker over, er i dine øjne perfekt. Skulle skæbnkortet vise sig at diktere dig til at følge prinsen, så gør det, men bestem selv, hvordan du og dit folk enten sover videre eller vågner til dåd. Spil på de store og arrogante træk i en hersker, der nok er smågal.

I denne scene kan du også vælge at bruge de bipersoner, der er til stede: Din flok af underjordiske. Evt. er det nogen af dem, der tvinger dig til at følge prinsen, eller omvendt.

Scene 5, Øen

Du er prinsens biologiske mor. Da prinsen træder ind i salen, er det, som om døsen letter sig fra dit sind. Din søn er vendt tilbage. Men mit i din glæde går det op for dig, at han er kommet for at ødelægge dit liv. Du er tvunget til at vælge side, at vælge den ene søn frem for den anden.

Dog skal du først og fremmest spille på glæden over at gense din søn. Omfavn ham og spil evt. så meget på gensynet, at det forstyrrer hans forsøg på at overtale dine frænder til at følge ham.

Scene 6, Prinsen

Du er prinsen, og måske er du vokset med opgaven. Men nu bliver historien foregrebet og du bliver kastet ud i den store finale før tid. Er du stærk nok, eller bliver denne drøm et ondt omen om, hvad der skal ske, når du endelig møder din bror?

Spil den prins, du har tegnet, fuldt ud. Modig og voksen, eller bange og ung? Omfavner han sin skæbne, hvis han taber, eller piver han? Hoverer han, hvis han vinder, eller er han værdig til Elviras hånd?

Scene 6, Det magelige

Du er alle tilskuerne ved tvekampen mellem de to prinser. En drøm. De almindelige underjordiske sidder side om side med de fanatiske underjordiske. Alle æder og drikker. De vil se blod. Du skaber rammen omkring tvekampen sammen med øen, der spiller naturen omkring samme. Tal med øen.

Scene 6, Det handlende

Du er skiftingeprinsens bror. Du er selv en prins, den rigtige prins. Du er den, der er opdraget til at få Elviras hånd. Du har sværdet i din hånd og står for første gang overfor din bror. Du vil intet andet end at dræbe ham.

Sørg for at de andre spillere får et fyldigt indtryk af prinsen. Tal før du angriber. Fortæl hvad du føler og tænker.

Scene 6, Øen

Du er naturen omkring tvekampen. Du er granitten, de to prinser står på. Du er bakkeme, de underjordiske sidder på. Du er roden og knolden, der stikker op i arenaen. Hvad vil du med din magt? Vil du følge skæbnkortet og gøre det til en hurtig kamp, eller skal pinen trækkes ud for den tabende prins? Det er op til dig.

Sammen med Det magelige er det dig, der danner rammen omkring tvekampen. Tal sammen om, hvordan i gør det bedst.

Scene 7, Prinsen

Du er prinsen, halvvejs igennem fortællingen. Du ved nu, at du har ryggen imod muren, og at en af dine sidste chancer for at vende situationen er at overtale trolden Bobbarækus til at være på din side.

Men scenen kommer ikke til at dreje sig om det. Derimod bliver den et spørgsmål om, hvordan du endelig adopterer din skæbne, enten med oprejst pande eller hyldende som et barn.

Du kan i denne scene blive tvunget til at spille din prins anderledes. Sker det, så spil det som om prinsen knækker sammen. Han har ikke kunne klare presset.

Scene 7, Det magelige

Du er havet omkring og under Bobbarækus' hule. Du har magten til at slå prinsens menneskeside ihjel, og du længes efter, at det skal ske. Du er det eneste, der er ældre end øen, ældre end Bobbarækus. Brug din almagt til at gribe ind i scenen. Du kan sprænge døre, der holder dig ude. Du kan involvere dig fysisk. Du kan tage form og blive til et væsen. Hent evt. prinsen, når det passer dig og afslut scenen.

Du er for gammel til at vente. Havet vil videre med fortællingen.

Scenen 7, Øen

Du er Bobbarækus, den gamle trold. Ellerstingers ven.

Du ved, at prinsen er kommet for at bede dig vælge side, men du ved, at du ikke kan – endnu. Derimod vil du gerne hjælpe ham videre, og du ved, hvordan du kan befri ham fra det, der hæmmer ham; hans menneskekrop. Du vil drukne ham i havet bag den tunge trædør i din hule. Hvordan han reagerer er dig underordnet.

Husk at Bobbarækus er gammel og sorgfuld over Ellerstingers død. Husk at Bobbarækus ikke kan vælge side i denne scene.

Scene 7, Det handlende

Du er lederen af en lille gruppe af handlende underjordiske, der er sendt ud for at fange prinsen. Jeres leder, hans bror, vil møde ham.

Men noget kommer i vejen. Den gamle trold, Bobbarækus. Gør, hvad du kan, for at nå til prinsen og slå ham ihjel. Måske er det dig, der kommer til at presse prinsen ud i havet. Du ved dog ikke, at det kun slår hans menneskeside ihjel.

Find på en remse, du kan bruge, når du jager prinsen. "Hug ham, stik ham, kog ham," er et forslag.

Scene 8, Prinsen

Du er prinsen, der nu er helt indhyllet i sin skæbne, og du tror på, den du er. Du er ikke længere et menneske. Sværdet er dit og ingen andens. Du vil give alt for, at det ikke falder i din brors hænder.

Hvordan reagerer du, hvis sværdet ikke bliver dit? Hvordan reagerer du, hvis du vinder sværdet? Hvilken hersker er det, du er ved at udforme dig til?

Scene 8, Det magelige

Du er præsten. Og igen er du villig til at kaste alt for at hjælpe prinsen. Og alt efter, hvordan det er gået hos de almindelige underjordiske, føler du i nogen grad, at du har svigtet prinsen. Hvorfor var du der ikke, da han blev drevet i døden hos Bobbarækus?

Nu vil du gøre alt for at hjælpe ham videre, om det så skal koste dig dit liv. Men chancen er der for, at du svigter igen. Du tegner, i modsætning til prinsen, selv din skæbne, men husk at spille efter skæbnekortet.

Scene 8, Det handlende

Du er lederen af en ny gruppe af fanatiske underjordiske. Du ved, hvordan det slog fejl for din forgænger. Du ved, at de ikke fik fat i prinsen i Bobbarækus's hule. Det samme må ikke ske med sværdet. Jeres ordre er ikke at dræbe prinsen, alt drejer sig om sværdet.

Hvad sker der hvis du fejler? Som en afslutning på scenen må du gerne fortælle de andre spillere, hvordan prinsen på Hammershus reagerer på udfaldet af scenen.

Scene 8, Øen

Du er et væsen af granit. Du er lavet, vækket af magi, til at passe på sværdet. Det er alt, hvad du er til for. Skæbnekortet vælger side for dig, men accepterer du det, og er det tøvende eller fuldt? Du er mere magtfuld nu end nogensinde, og øen er nu næsten ude af sin døs. Spil denne person som et forvarsel til hvad der kan ske, hvis Øen virkelig spiller med musklerne. Overvej dog først, hvor mange skæbnekort, du har på hånden. Har du nok til at bestemme over historien?

Scene 9, Prinsen

Du er prinsen, og nu er du tilbage i den hule, hvor de, der burde være på din side, stadig æder. De lider en langsom død af fedme. Dette er din sidste chance for at vinde dem til din sag. Giv dem alt, hvad du har.

Scene 9, Det magelige

Du er præsten. Gør status. Fik i sværdet? Det her er din sidste chance for at overtale de almindelige underjordiske til at lægge sølvtøjet fra sig og tage sværdet i hånden. Fejler det nu, er chancen, for at alt fejler, stor.

Giv alt, hvad du har, for at hjælpe prinsen.

Scene 9, Det handlende

Du er lederen af de almindelige underjordiske. Dit liv og dit lille område, som du alene hersker over, er i dine øjne perfekt. Skulle skæbnkortet vise sig at diktere dig til at følge prinsen, så gør det, men bestem selv, hvordan du og dit folk enten sover videre eller vågner til dåd. Spil på de store og arrogante træk i en hersker, der nok er smågal.

I denne scene kan du også vælge at bruge de bipersoner, der er til stede, nemlig din flok af underjordiske. Evt. er det nogen af dem, der tvinger dig til at følge prinsen, eller omvendt.

Scene 9, Øen

Du er prinsernes biologiske mor. Din ene søn er tilbage igen. Men virker han ikke lidt slukøret? Er det blod på hans tøj? Hvordan reagerer du på hans beretning, og er du villig til at hjælpe ham denne gang? Det er hans bror, der har påført ham den skade, han har lidt.

Scene 10, Prinsen

Du er prinsen, og det her lader til at være jagten uden ende. Først var det sværdet, nu er det kronen.

Har du mistet sværdet, er du desperat. Har du derimod vundet sværdet, er du måske mere kæphøj. Ligegyldig hvad vil du gøre alt for, at kronen bliver din.

Du ved at fortællingen er ved at være ved sin ende. Overvej om prinsen er træt og udkørt, eller om han har energi til at vinde med bravour. Brug det samlede udfald af skæbnekortene til denne overvejelse.

Scene 10, Det magelige

Du er præsten, som du og de andre spillere efterhånden kender.

Måske var du med til at skaffe sværdet, måske var du med til at miste det. Under alle omstændigheder ved du, hvor vigtigt det er at skaffe kronen og dermed magten over guldgubberne. Du føler, at du holder skiftingeprinsens skæbne i dine hænder.

Måske er du, alt efter hvordan historien har udviklet sig, ved at være desperat?

Er du træt?

Scene 10, Det handlende

Du er igen lederen af en gruppe fanatiske underjordiske. Og fordi du ikke har gjort andet end at træne, er du ikke træt. Og er det ikke træthed, du fornemmer hos prinsen?

Du har hånden på kronen, og nu skal den bare afleveres til din hersker. Måske har han mistet sværdet til sin tvillingebror og straffet jer. Måske har han vundet sværdet og belønnet jer. Under alle omstændigheder skal han have kronen.

Scene 10, det magelige

Du er Ellerstingers ånd. Du er vågnet efter at have sovet i over tusinde år. Nogen vil have din magt. Men kan du kaste sønnen af dig? Er du overhovedet i stand til at bruge din magt? Vil du bruge den?

Husk på at du står overfor den ene af de to, der skal være far til din efterkommer. Er der noget, du vil have svar på, så spørg.

Scene 11, Prinsen

Du er prinsen, og nu skal det være. Har du enten sværdet eller kronen, er du selvsikker og ikke villig til at forhandle. Har du ikke sværdet eller kronen, er det du fornemmer bag dig nok den anden død, den endelige, der ånder dig i nakken. Er du desperat eller ej? Husk at samle op på sidst, du var i hulen hos trolden, når det går op for dig, at du ikke kan andet end at overtale Bobbarækus til at møde op til det endelige slag. Vælg side, vil han ikke.

Scene 11, Det magelige

Du er stemmen i havet. Du er ikke fysisk tilstede i scenen, men kan komme det, hvis havet rejser sig som et væsen, der skal udfører din og skæbnkortenes fortælling. Stemmen i havet skal vælge, om den vil hjælpe med at overtale Bobbarækus til at melde sig på kampskepladsen til det endelige slag. Den kan ikke overtale Bobbarækus til at vælge side. Ligesom havet heller ikke vil vælge side.

Scene 11, Det handlende

Du er stemmen i granitten. Ikke lige så gammel som havet, men næsten. Du er ikke fysisk til stede, men kan blive det, hvis granitten bliver levende. På den måde kan du spille de skæbnkort, du lyster. Under alle omstændigheder er den handlende prins blevet stærk, og han kan udøve sin magt over hele øen, hvis han vil.

Gør din indsats, for at Bobbarækus holder sig væk fra kampskepladsen.

Scene 11, Øen

Du er Bobbarækus. Prinsen er tilbage hos dig. Genfødt og ren. Du skal ikke vælge side, men vælge om du vil tage del i de underjordiskes skæbne. Skæbnkortene afgør, hvad du vælger. Spil med på det, medmindre du gør noget for at ændre udfaldet. Brug hvad du har, for at gøre, hvad du vil. Er du stærk nok til selv at bestemme, eller er skæbnkortene større end dig?

Scene 12, 13 og 14, Prinsen

Du er prinsen, og nu er din skæbnetime oprundet. Alt er givet dig frit. Dette er din sidste chance for at øve indflydelse på din skæbne. Hvis du ikke allerede har overtale nogen til at være på din side, er det nu, du skal gøre det.

Du skal befri Elvira eller dø.

Scene 12, 13 og 14, Det magelige

Du er prinsernes biologiske mor. Og om du så er den eneste af de almindelig underjordiske, der møder frem ved slaget, må du følge dine børns skæbne.

Men i slaget vågner dit familieblod i dig, og du afsløres som en udøver af stor trolddom. Du skal vælge mellem dine børn, og du har måske magten til at bestemme udfaldet.

Scene 12, 13 og 14, Det handlende

Du er prinsen, der er oplært til dette. I modsætning til din bror har du ikke levet i skjul som en anden kujon. Du kender din plads. Han har menneskefingre på sig. Han skal dø. For anden gang er du med i fortællingen, og denne gang for endeligt at kræve din ret.

Scene 12, 13 og 14, Øen

Du er et mægtigt væsen der stiger op ad havet. Du er tegnet på, at øen er vågen. Du ser måske din lillebror Bobbarækus i mængden og hilser på ham.

Det kan ske, at alt går, som du vil have det, sådan at du ikke føler trang til at blande dig. Men blander du dig, er det med stor effekt. Husk dette, når du bruger dine skæbnekort.

Nej

Til det handlende

Din spilperson får lov til at slå en anden spilperson ihjel, dog ikke prinsen. Effekten er, at du må trække skæbnekortet til scenen om. Effekten af det nye kort uddeles til den rette spiller.

Mordet skal være nederdrægtigt og involvere elementer af maltraktering af den givne spilperson. Begå først mordet, efter det nye skæbnekort er trukket, således, at du kan indarbejde det nye udfald i mordet.

Nej

Til det handlende

Din spilperson ofrer livet for sin prins, eller din prins ofrer livet for at dræbe sin bror (Sidste scene). Du må efterfølgende ændre udfaldet af det skæbnekort, der er trukket til scenen, til et "Nej". Denne effekt kan annulleres af effekten fra andre skæbnekort, der igen ændrer udfaldet til et "Ja".

Døden skal være heroisk og gerne akkompagneret af en enetale, der går på din prins' uafslidelige sejr. Kan du, må du meget gerne henvise til de foregående scener. Din spilperson er i dødsøjeblikket alvidende.

Nej

Til det handlende

Din spilperson får sig bemægtiget sværdet og giver det til din prins, hvis han da ikke stoppes af effekten fra et andet skæbnekort. Du ændrer samtidig udfaldet af det skæbnekort, der er trukket til scenen, sådan at det bliver et "Nej".

Det er det drilske i de underjordiske, der her viser sit Janus-ansigt. Spil din spilperson med en næsten vanvittigt udtryk, som et menneskebarn, der har mistet kontakten til virkeligheden.

Dette kort er der to af, men det kan kun spilles en gang.

Nej

Til det handlende

Din spilperson får sig bemægtiget kronen og giver den til din prins, hvis han ikke stoppes af effekten fra et andet skæbnekort. Du ændrer samtidig udfaldet af det skæbnekort, der er trukket til scenen, sådan at det bliver et "Nej". Kortet kan først spilles efter eller i scenen, hvor kronen introduceres i fortællingen.

Kampen om kronen vil uundgåeligt være Ellerstinger imod. Spil på, at din prins og din spilperson intet har imod at begå helligbrøde, at de faktisk er overbevist om, uanset hvad der er sket, at kronen retmæssigt er deres.

Dette kort er der to af, men det kan kun spilles en gang.

Nej

Til det handlende
Din spilperson får sig bemægtiget sværdet og giver det til din prins, hvis han ikke stoppes af effekten fra et andet skæbnekort. Du ændrer samtidig udfaldet af det skæbnekort der er trukket til scenen, sådan at det bliver et "Nej".

Det er det drilske i de underjordiske, der her viser sit Janus-ansigt. Spil din spilperson med en næsten vanvittigt udtryk, som et menneskebarn, der har mistet kontakten til virkeligheden.

Dette kort er der to af, men det kan kun spilles en gang.

Nej

Til det handlende
Din spilperson får sig bemægtiget kronen og giver den til din prins, hvis han ikke stoppes af effekten fra et andet skæbnekort. Du ændrer samtidig udfaldet af det skæbnekort, der er trukket til scenen, sådan at det bliver et "Nej".

Kortet kan først spilles efter eller i scenen, hvor kronen introduceres i fortællingen.

Kampen om kronen vil uundgåeligt være Ellerstinger imod. Spil på, at din prins og din spilperson intet har imod at begå helligbrøde, at de faktisk er overbevist om, uanset hvad der er sket, at kronen retmæssigt er deres.

Dette kort er der to af, men det kan kun spilles en gang.

Nej

Det handlende
Din spilperson giver prinsen en varig skade på sin krop. Dette gør, at skæbnekortet til scenen bliver trukket om. Effekten af det nye skæbne kort bliver uddelt til den rette spiller.

Bliver udfaldet af det nye skæbnekort et "Nej" kan du i et øjeblik, og igennem din spilperson, på magisk vis overtage kontrollen med en anden spilperson og få denne til at udrette skaden på prinsen.

Nej

Det handlende
Din spilperson giver prinsen en varig skade på sin krop. Dette gør, at skæbnekortet til scenen bliver trukket om. Effekten af det nye skæbne kort bliver uddelt til den rette spiller.

Bliver udfaldet af det nye skæbnekort et "Nej", kan du i et øjeblik, og igennem din spilperson, på magisk vis overtage kontrollen med en anden spilperson og få denne til at udrette skaden på prinsen.

Nej

Til Øen

Din spilperson får fat i Ellerstingers sværd og kan give det til den prins, han vil. Effekten er, at du kan ændre udfaldet af skæbnkortet, der er trukket til scenen, som du lyster.

Hvis spilpersonen i scenen ikke er Bobbarækus, har spilpersonen fået sværdet igennem Bobbarækus, der har stjålet det fra den prins, der havde det. Få det fakta med i scenen igennem rollespil.

Nej

Til Øen

Din spilperson får fat i Ellerstingers krone og kan give den til den prins, han vil. Effekten er, at du kan ændre udfaldet af skæbnkortet, der er trukket til scenen som du lyster.

Hvis spilpersonen i scenen ikke er Bobbarækus, har spilpersonen fået kronen igennem Bobbarækus, der har stjålet den fra den prins, der havde den i sin varetægt. Få det fakta med i scenen igennem rollespil.

Ja

Til Øen

Du trækker din spilperson ud af scenen som et billede på at Øen, din rolle, har brug for at tænke. Effekten er, at du kan ændre udfaldet af skæbnkortet, der er trukket til scenen som du lyster.

Kortets indflydelse på fortællingen er mangefacetteret. Husk først og fremmest at indarbejde det udfald til scenen, du vælger, i rollespillet. Overvej desuden, hvordan din spilperson forlader scenen. Er det en død eller ej? Og hvis ja, hvilken død?

Ja

Til Øen

Din spilperson kan slå en spilperson ihjel, også sig selv. Effekten er at skæbnkortet, der er trukket til scenen trækkes om.

Vent med at spille mordet eller selvmordet til efter det nye skæbnkort er trukket. Indarbejd derefter udfaldet i rollespillet og fortællingen.

Effekten af det nye skæbnkort deles ud til den rette spiller.

Ja

Til øen

Din spilperson får på magisk vis kontrol over øen og dens elementer (Granitten, jorden og vandet). Spilpersonen kan bruge dem frit til at yde indflydelse på scenen, enten ved at fremkalde et væsen, eller ved at øen på anden vis griber ind (Eks. havet fører en spilperson væk).

Effekten er, at du ændrer udfaldet af det skæbnekort, der er trukket til scenen, til det du vil.

Ja

Til Øen

Øen vælger at lukke jorden over Sorten Muld, således at de guldgubber, der ligger i begravet der, ikke kan komme prinsen, der har kronen, til hjælp.

Effekten er, at du ændrer udfaldet af scenen til at være med den prins, der ikke har kronen.

Kortet her kan kun spilles i sidste scene.

Ja

Til Øen

Din spilperson aktiver øens kræfter (Granitten, havet og jorden), men mister kontrollen over den. Alt går af lave i scenen, og effekten er, at skæbnekortet, der er trukket til scenen trækkes om. Træk først, og spil så rollespil efter udfaldet af det nye skæbnekort.

Effekten af det nye skæbnekort uddeles til rette spiller.

Ja

Til Øen

Bobbarækus går amok og nægter at vælge side, eller han vælger side i blindt raseri. Næsten intet kan stoppe ham i hans kamprus. Effekten er, at du trækker skæbnekortet, der er trukket til scenen om. Træk først, og spil derefter rollespil, sådan at det passer med det nye udfald.

Effekten af det nye skæbnekort uddeles til rette spiller.

Nej

Til det magelige

Du har kontrol over en lille fraktion af de underjordiske, der har bestemt sig for at holde med en af prinserne. De skaffer ham sværdet, enten ved at blande sig i scenen, eller ved at stjæle det ”imellem” scenerne, for så at give det til prinsen i scenen.

Effekten af kortet er, at du ændrer udfaldet af det skæbnkort, der er trukket til scenen, til det du vil.

Nej

Til det magelige

Du har kontrollen over en lille fraktion af de underjordiske, der har bestemt sig for at holde med en af prinserne. De skaffer ham kronen, enten ved at blande sig i scenen, eller ved at stjæle den ”imellem” scenerne, for så at give den til prinsen i scenen.

Effekten af kortet er, at du ændrer udfaldet af det skæbnkort, der er trukket til scenen, til det du vil.

Ja

Til det magelige

De almindelige underjordiske vælger eller skifter side. De tropper op, eller er allerede, ved Hammershus på kampdagen, men du vælger, hvilken prins de holder med. Dit valg er ikke afhængigt af, hvad der tidligere er sket i fortællingen, men du skal i rollespillet forklare, hvorfor de almindelige underjordiske gør, som de gør.

Effekten er, at udfaldet af scenen skifter til fordel for den prins, du giver de underjordiske til.

Kortet kan kun spilles i de sidste tre scener.

Ja

Til det magelige

En lille fraktion af unge underjordiske blander sig i scenen. De er ikke på højde med det, der foregår, og formår ikke andet end at lave rav i den.

Effekten er, at skæbnkortet til scenen trækkes om.

Træk først skæbnkortet om, rollespil derefter, for så at indarbejde udfaldet i de underjordiskes handling. De er nu dine bipersoner.

Ja

Til det magelige

En enkelt underjordisk blander sig i scenen. Han har valgt side hos en af prinserne og vil øve sin indflydelse til fordel for ham. Han kan endda slå en biperson ihjel inkl. sig selv.

Effekten er, at du ændrer udfaldet af det skæbnekort, der er trukket, til det, du lyster.

Ja

Til det magelige

Din spilperson trækker sig ud af scenen og overlader det til de tre andre at kæmpe om udfaldet. Effekten er, at skæbnekortet, der er trukket til scenen, trækkes om.

Træk det nye skæbnekort før du spiller din tilbagetrækning, og tilpas dit rollespil efter udfaldet af det nye skæbnekort.

Effekten af det nye skæbnekort uddeles til den rette spiller.

Ja

Til det magelige

Et sted på øen udfører nogle underjordiske et ritual. De har valgt side – til hvilken vælger du – men det er ikke sikkert, at deres magi lykkes.

Effekten er, at skæbnekortet, der er trukket til scenen, trækkes om. Træk først det nye skæbnekort, for derefter at tilpasse rollespillet til udfaldet af det nye skæbnekort. Effekten af det nye skæbnekort uddeles til den rette spiller.

Ja

Til det magelige

Et sted på øen udfører nogle underjordiske et ritual. De har valgt side – til hvilken vælger du. Deres magi lykkes og øver indflydelse på scenen. Effekten er at du ændrer udfaldet af det skæbnekort, der er trukket til scenen, som du lyster.

Gør klart, hvilken side den lille fraktion af underjordiske er på.



