

Grimme Ællinger

Indholdsfortegnelse

Der var engang...	2
Introduktion	3
Eventyr i en eventyrverden	4
Spilpersonerne	5
Det store stygge plot	7
Regler og redskaber	9
Turen går til Darvinia	13
En lykkelig verden – eller?	14
De Store Eventyr	15
Ghettoen	16
Ministerier og eventyrakademier	18
Bipersoner	20
Rekvisitter og eliksirer	25
1. del: Bord Dæk Dig	28
Kroen og klientellet	29
Rebelgruppen Rummelige Eventyr	30
Inkvisitionen kigger ind	32
2. del: Ghettogrimasser	33
Indledning	34
Aktioner	34
Snehvide og Klods-Hans	37
Personlige plots	41
Hvad skal det ende med?	43
3. del: Grimme Ællinger eller stolte svaner?	44
Aktioner	45
Eventyret om Tornerose	47
Personlige plots	48
Hvad skal det ende med?	49
Spilpersoner	bilag
Viola	4 sider
Stygge	4 sider
Lykkebær	3 sider
Albertus	3 sider
Klumpe	3 sider
Flowcharts	bilag
Flowchart	1 side
Oversigt og ideer til scener og bipersoner	1 side
Kort over Darvinia	bilag

Kolofon

Scenariet er skrevet til Fastaval 2007.

Her skal først og fremmest lyde en tak til de personer, som har været en stor hjælp og kilde til inspiration:

Sally Khallash Bengtsen for sammen med mig at komme på scenariets koncept og udvikle det, for at være der med sparring og kriseløsning når det var mest tiltrængt, og ikke mindst for at tegne kortet over Darvinia.

Søren Bengtsen for den konstruktive feedback på det skrevne scenarie og for sjove brainstorme på scenariet i det hele taget.

Mine to spilstestgrupper hvoraf jeg kun kender navnene fra den ene, der gav en fabelagtig og meget brugbar respons:

Alex Uth (spilleleder)
Susanne Meldgaard
Nina Runa Essendrop
Thomas Christreu
Tobias Demediuk Bindslet

Og sidst men ikke mindst Johannes Busted Larsen for altid at være klar på en snak om scenariets indhold og for at være konstruktiv og i godt humør som scenarieansvarlig.

Der var engang...

Introduktion

Kære spilleleder

Allerførst tak fordi du har valgt at lede mit scenarie. Jeg håber, at du får en god oplevelse ved at læse og spille det, og at det inspirerer til at skabe den humoristiske og twistede eventyrstemning, som jeg har i tankerne. Har du spørgsmål til scenariet, så ring eller send mig gerne en mail.

Grimme Ællinger er en eventyrkomedie for fem personer med et anseeligt indhold af action, intrige og drama, samt et begrænset brug af regler. Jeg har valgt at bruge en d20 og nogle simple stats for spilpersonerne til de situationer, hvor du synes, at et (eller flere) terningslag bidrager til spændingen.

På disse sider får du en kort oversigt over det vigtigste i scenariet. Du stifter bekendtskab med den lykkelige eventyrverden Darvinia med dens fortrængte skyggeside og autoritære Konge. Du møder også scenariets spilpersoner og får et kort indblik i deres ulykkelige skæbner, og så får du nogle ideer til inspirerende film og bøger, samt en kort gennemgang af reglerne og redskaber til dig til brug under scenariet.

Teaser

Bag enhver berømt eventyrstjerne står hundredvis af ukendte tabere. De fleste nåede ikke toppen, men nogle af dem giver aldrig op. En eventyrkomedie om eventyrenes uds kud.

Foromtale

'Der var engang et land med den lykkeligste befolkning i verden. Ufred fandtes ikke, og enden var altid god. Landet blev grundlagt af din konges forfædre, og du lever i det idag. Følg Kongens love og Eventyrenes idealer, og du vil leve lykkeligt til dine dages ende.'

- *Darvinias grundlov*

I eventyrlandet Darvinia er en hovedrolle i De Store Eventyr det, som alle stræber efter og kun få opnår. Torneroses usømmelige lillesøster, de syv små dværges handicappede storebror og mange andre dumpede eventyrakademiernes optagelsesprøver. Men nogle giver ikke op så let. Nogle kæmper i modstandsgruppen 'Rummelige Eventyr – plads til alle' for at revolutionere Darvinia. De kæmper for de udstødtes rettigheder. De kæmper de afviste heltes sag. Og de er eftersøgt af Ministeriet for Samfundsbevarende Fortællinger. Alle deler de et brændende had til alt hvad samfundet står for, men de deler også den aldrig helt forsvundne drøm om at blive eventyrstjerne. Og hvad gør man så, når man pludselig at få mulighed for at påvirke tidens hotteste eventyr?

Genre: Eventyrkomedie

System: Basic d20

Antal spillere: 5

Forfatter: Peter Khallash Bengtsen

Peter Khallash Bengtsen

Tlf.: 2929 2408

E-mail: peter@khalashbengtsen.dk

<http://peter.khalashbengtsen.dk>

Eventyr i en eventyrverden

Darvinia er et lykkeligt land. Det mener Kongen, og det mener 100 pct. af landets glade indbyggere, - i hvert fald når de deltager i én af Kongens meningsmålinger. Darvinia ligner på overfladen et lykkeligt land, hvor alt er harmonisk, og ingen er utilfredse. Får du associationer til Shrek-filmene, går du ikke galt i byen. Det er samme middelalderlige samfundsopbygning, samme enevældige konge og samme lykkelige befolkning på overfladen. Der er dog et par forskelle:

I Darvinia finder du ikke kun én Askepot, kun én Klods-Hans eller kun syv små dværge. Der er hundredevis af dem. Eller rettere sagt er der faktisk *ingen*, som er den *rigtige* Snehvide, Rødhætte eller Store Stygge Ulv. Eventyrlandet Darviniens befolkning består nemlig af ganske almindelige mennesker, der alle drømmer om at blive stjerne i et af tiden store Eventyr som fx Tommeliden, den 13. fe eller Klokkeblomst.

Kongen forsøger at styre Darvinia uden brug af vold. Han har naturligvis udstedt nogle love, som befolkningen egentligt bare skal følge, og så vil der aldrig blive konflikter. Det har dog ikke vist sig at være nok, så som et supplement til lovene – og et anseeligt antal soldater i gadebilledet - bliver der løbende afviklet Eventyr, som indbyggerne i Darvinia kan (skal) lade sig underholde og oplyse af. Eventyrene udtrykker de idealer, som Kongen finder nyttige. Eventyrene er dem du kender fra Brødrene Grimm, Disney, H.C. Andersen, mv. – så længe de passer til en middelalderagtig eventyrverden.

Ikke nok med at befolkningen skal se De Store Eventyr blive opført som teaterstykker – at spille med i Eventyrene er hvad alle har mulighed for. Hvis de har talentet for det. Dette indebærer, at man skal bestå alskens prøver på eventyrakademierne: Har man den rette højde, drøjde, personlighed, osv. er det muligt at deltage i De Store Eventyr, hvilket alle drømmer om, og på den måde 'opdrager' de mange indbyggere i landet sig selv efter Kongens idealer, idet man naturligvis skal afspejle fx Torneroses dyder for at få rollen som hende i Eventyret om Tornerose.

De klassiske Eventyr opføres igen og igen. Der må ikke komme ændringer i historierne, og der må for alt i verden ikke opfindes nye Eventyr. For hver gang fx Eventyret om Tornerose opføres er det med en ny rollebesætning, da man kun kan spille med i det samme Eventyr én gang. Har man bestridt hovedrollen som fx Tornerose eller hendes prins, ja så belønnes man med en del af kongeriget og selvfølgelig hinanden, hvorefter man kan nyde sin tidlige pension.

Selvsagt sker det for de færreste, at de får en hovedrolle med prins(esse) og land og det hele. Faktisk får de fleste ikke engang en rolle – eller måske kun en ubetydelig én. De mange der dumper eventyrakademiernes optagelsesprøver er de udstødte, dem som ender i Darviniens ghettoområder (hvis de ikke allerede bor der). Det er i ghettoen, at vi finder vores spillere. De har alle klaret sig elendigt på eventyrakademierne eller snydt sig igennem.

Spilpersonerne

Fælles for vores fem 'helte' er, at de *ikke* er blevet de eventyrstjerner, som de fra barnsben har drømt om. End ikke en birolle eller statistrolle er det blevet til, i hvert fald ikke på ærlig vis. Nogle er blevet snuppet i at snyde sig gennem optagelsesprøverne, én har pga. sit handicap aldrig fået muligheden for at deltage i prøverne, en anden har nedværdiget sig til at spille dyreroller (ikke velset i Darvinia), osv. De er alle bitre og hævn-gerrige på et samfund, som de føler har behandlet dem uretfærdigt, og de er alle medlem af rebelgruppen 'Rummelige Eventyr – plads til alle'. De kæmper for et bedre Darvinia, et Darvinia med plads til alle, med respekt for alle – er de enige om, når de er samlet i gruppen. De færreste af spilpersonerne er dog så oprigtige, når det kommer til stykket.

Albertus

..er gadepusher. Vil du vide om frøen *er* en frø, så køb en frog-box. Kan du ikke mærke ærten til optagelsesprøven, så kan du med et ært-o-meter. Og så videre. Albertus forældre var ambitiøse på knægtens vegne. De havde selv opnået prestigefyldte roller i Eventyrene, da de var unge, og knægten skulle opnå det samme – og mere til. Albertus klarede da også alle prøverne på prinseskolen med glans og fik hurtig en prinserolle i Eventyret om Askepot. Til hans store uheld blev det opdaget, at han havde snydt sig gennem prøverne, da han en aften under opførelsen ikke kunne danse til ballet. Han havde glemt sine fortryllede dansesko... Det blev pludseligt åbenlyst for alle, at han ikke besad prinseskolens dyder, men havde et omfattende arsenal af 'hjælpe-midler'. Eventyret blev afbrudt, og Albertus blev smidt i fængsel og frataget sine eksamener. Siden har han levet et kummerligt liv i ghettoen som pusher af en række meget anvendelige men dybt ulovlige rekvisitter, der kan hjælpe selv de mindst talentfulde gennem prøverne. Albertus har aldrig været den bedste skuespiller, men er superb i brugen af tricks og rekvisitter til at foregive han er det. Han har ingen ryggrad og går først og fremmest efter guld. Eventyrenes idealer siger ham intet, og han er bitter over sin skæbne, men ikke mere end han hellere vil være rig end ofre alt for en nobel sag. Albertus er gruppens tyv og trickster.

Lykkebær

..er den nuværende Tornerose-skuespillers lillesøster, som hun altid har stået i skyggen af, siden storesøsteren blev spottet af talentspejderen. Lykkebær er en blændende skuespiller, men besidder ikke storesøsterens prinsessedyder. Hun finder sig ikke i noget, hvilket kan være problematisk i en mandeverden, hun har en egoisme på størrelse med kongens hær (stor), problemer ved at vise andre tillid samt ikke mindst en usømmelighed som resulterede i en tabt dyd, der som andre dyder ikke kan genoptrænes. Hun holdt ikke længe på prinsesseskolen og ej heller på feskolen, stedsøsterskolen og de andre skoler hun søgte ind på. Lykkebær gik først efter succes og glamour. Kunne hun bare overskygge søsteren og vise alle, at hun duede til noget. Da det ikke lykkedes, meldte hun sig under rebelgruppens faner for at få hævn ovenpå ydmygelserne, men ønsket om anerkendelse er der stadig. Lykkebær har desuden en problematisk hemmelighed: Om natten forvandles hun til en hæslig heks som resultat af en forbandelse fra hendes mor. Forbandelsen kan hæves ved at en ungersvend, som hun selv er blevet forelsket i, bliver forelsket og kysser hende. Måske Albertus eller Stygge falder for hendes charme? Lykkebær er gruppens bedste skuespiller, charmør og kan desuden et par magiske tricks (en utilsigtet sideeffekt fra hendes forbandelse).

Klumpe

..er den handicappede storebror til én af de syv små dværge. Broderen har netop nu en rolle i Eventyret om Snehvide. Klumpe blev af familien tidligt sendt på børnehjem (handicap er ugleset i Darvinia og især i familier med fine fornemmelser), og her fik han øgenavnet Klumpe pga. sin pukkelryg og stammende tale. Som handicappet blev Klumpe kasseret på dværgekolen allerede før optagelsesprøven. Han er gammel, meget berejst, en god historiefortæller (her forsvinder hans stammen) og ganske intelligent, selvom det bestemt ikke er førstehåndsindtrykket. Samtidig tror Klumpe på en større retfærdighed og på at gøre det gode for alle. Når samfundets fjendtlighed og de mange nedværdigelser ikke overvælder ham, er han den eneste oprigtige forkæmper for rebelgruppens vision om rummelige eventyr – dvs. om minoriteters (fx handicappedes) rettigheder og et demokratisk Darvinia.

Viola

..er en midaldrende kvinde, der som den eneste af spillersonerne formåede ikke blot at klare sig gennem et eventyrakademis prøver, men også at opnå en hovedrolle som Snehvide samt efter en vellykket opførelse af Eventyret at få sin prins og et dejligt jordlod ved havet. Det var bare ikke nok for den ambitiøse Viola. Hun ville have hele kongeriget, inkluderet Kongen som hun var blevet forelsket i. Efter tre års ægteskab forgiftede hun sin prins, og vejen var banet for som enke at komme tættere på Kongen (som også er enke). Desværre for Viola blev det opdaget, at hun havde snydt under optagelsesprøverne. Hun mærkede ikke ærten, som en nevø en aften havde lagt under hendes madras i hendes hjem, og hun blev meldt til Inkquisitionen, frataget sit slot, sine titler, sin pension, sin stjernestatus og smidt på gaden. Kongen væmmedes, da han var dommer i sagen, og siden dommen for 15 år siden har Viola haft en hævnthirst uden lige pga. Kongens dom såvel som en bitterhed overfor samfundets behandling af hende. Viola er rebelgruppens leder og medlem af ghetto-mafiosoen Stedmødrene. Hun vil på den ene side lede gruppen mod et storstilet 'terrorplot' mod Kongens Eventyr, men på den anden side er hendes følelser for ham ikke helt afklarede. Viola er gruppens leder.

Stygge

..er et menneske i ulveskikkelse, og ikke af egen fri vilje. Efter – som almindelig menneske – at have dumpet alle eventyrakademiernes optagelsesprøver gik han til Oraklet og tog en personlighedstest. Den viste, at han var superb til Eventyrenes dyreroller. Trods dyrerollers ekstreme lavstatus søgte han ind på fabelskolen og blev optaget. Som den eneste i rebelgruppen har Stygge fået en Eventyrrolle ganske ærligt (men ok, ingen af de andre forsøgte sig på fabelskolen..), nemlig som Store Stygge Ulv i både Eventyret om Rødhætte og Eventyret om De Tre Små Grise – heraf tilnavnet Stygge. Ved dyreroller trylles personen af instruktørens troldmand midlertidigt om til et dyr – uheldigvis blev Stygge fejlfortryllet til en permanent ulveskikkelse. Det har taget hårdt på ham. Han er faldet til flasken, og oftere end tidligere tager 'dyret' i ham over – hvilket i hans tilfælde resulterer i aggressivitet og bidskhed og har også resulteret i flere fængselsophold. Stygge laver gruppens beskidte arbejde, lever af 'tilskud' fra Viola, som betaler hans sprut og giver ham husly (hans formidable lugtesans og intimiderende udseende holder fjender i ghettomiljøet på afstand). Han er den eneste i gruppen, som ikke er permanent vred og hævngerig. I dyretilstand eller uden sprut kan usikkerhed og afmagt men også vrede på samfundet, Kongen og troldmanden blusse op. På flasken er han selvsikker, selvbevidst og kan kontrollere sin vrede og

magtesløshed. Stygge er i gruppen, fordi Viola i flere år har taget sig af ham, fordi hans store spiritusforbrug dækkes af hende så længe han er med, og fordi han drømmer om at blive menneske igen. Han sparer op til affortryllelsen (hans klage til Ministeriet for Magiske Medvirkende gik ikke igennem), men han ved også, at et kys af en forelsket kvinde kan kurere ham. Trods den håbløse udsigt til, at nogen som helst nogensinde vil forelske sig i et menneske i ulveskikkelse, giver Stygge ikke op, når han er i godt humør. Mon Lykkebær kan charmeres? Stygge er gruppens bedste bud på en slagsbroder.

Alle rollerne har en indre konflikt, nogle tydeligere end andre, som forhåbentligt kan resultere i sjove episoder gennem scenariet. I Stygge raser konflikten mellem ulven og mennesket, dvs. mellem de ustyrlige følelser og fornuften. I Viola udspiller sig en konflikt mellem hævntrøsten over og kærligheden til Kongen. I Klumpes indre findes konflikten mellem et ønske om at tjene en nobel sag og et ønske om at hævne den daglige hån. Hos Lykkebær kæmper fjendtligheden overfor alle mod et ønske om anerkendelse for den hun er. I Albertus' indre er der ikke nogen konflikt fra starten, han går efter størst mulig vinding. Som scenariet skrider frem, bliver hans ønske om materielle goder dog sat på prøve af andre værdier i livet, såsom tillidserklæringer og måske endda kærlighedstilkendegivelser.

Grundlæggende er det hos dem alle en konflikt mellem deres indre taber og nogle af de idealer, som samfundet står for. Taber-heden er egoismen, hævntrangen, dyriskheden, mistilliden og handicapyngetheden hos dem. Om de affinder sig med den indre taber eller gør op med den (og enten taber eller vinder i opgøret), er op til spillerne. På et dybere plan – som spillerne ikke nødvendigvis behøves at opdage eller diskutere – udmønter spilpersonernes indre kamp sig også gennem scenariets større plot. Derfor skal plottet kort præsenteres:

Det store stygge plot

Her følger en kort præsentation af handlingsforløbet, som er opdelt i tre dele.

1. del: Bord Dæk Dig

I ghettokroen Bord Dæk Dig har Viola samlet gruppen til deres første møde i den nystartede rebelgruppe. Efter en peptalk er alle med på, at der nu skal laves nogle aktioner mod det etablerede system, hvilket først og fremmest vil sige mod Eventyrene. Lederen af den berygtede ghettomafioso Stedmødrene har bedt Viola om at sammensætte en rebelgruppe, og gruppen er blevet lovet, at de vil få en stor belønning, hvis de får saboteret et Eventyr. Scenen skal give spillerne plads til at lære deres egen og hinandens roller at kende.

Ganske uventet dukker Inkquisitionen op. De har hørt om rebelgruppens navn, men kender ikke medlemmerne. De har dog et dårligt tegnet billede af som ligner Viola med på flyers, som de uddeler og spørger folk ud om. Bliver vores helte nødt til at flygte? På en eller anden måde lykkes det dem at undgå Inkquisitionen. Tager de hjem til én af spilpersonerne, finder de stedet gennemrodet. Scenen skal med lidt action minde dem om, at de er kriminelle, samtidig med at den skubber dem ud af kroen og ud på oplevelse i Darvinia.

Første del af scenariet er kortvarig og skal først og fremmest sætte en retning for scenariet og sætte gang i spillerne.

2. del: Ghettogrimasser

Hvor gør man af sig selv, når man er eftersøgt og samtidig plotter mod Kongen og De Store Eventyr? Scenariets fyldige anden del er meget fri for spillerne. De oplever en masse spøjse personligheder og hændelser, mens de på flugt fra Inkvisitionen planlægger simple aktioner mod De Store Eventyr og Kongen, samt udfører dem. Denne del af scenariet skal først og fremmest være humoristisk og actionpræget.

For tiden er to Store Eventyr ved at blive opført for Darviniens befolkning. Gruppen vil på en eller anden måde lave nogle små aktioner mod disse eventyr, og det fører dem vidt omkring i Darviniens hovedstad. Da det er helt frit for spillerne, hvordan de vil aktionere, bliver hovedstadens bydele, centrale bipersoner samt de to Store Eventyr beskrevet i detaljer sammen med ideer til hændelser, som spillerne kan møde.

Gennem småaktionerne udvikler spilpersonernes interne intrigeren og personlige plots sig. Kan Stygge holde sin dyriskhed nede, finder Lykkebær én til at forelske sig i hende, får Albertus skrabet noget til sig, osv. Scenariedelen veksler mellem aktioner, intrigeren og rundture i Darviniens hovedstad.

Når det er lykkedes spilpersonerne at udføre så dramatisk en sabotageaktion mod et af Eventyrene, at dagens opførelse bliver afbrudt, vil rebelgruppen blive hidkaldt af selveste Første Stedmoderen – lederen af den berygtede ghettomafioso Stedmoderne. Det er Første Stedmoderen, som i første omgang gav Viola ordre til at samle rebelgruppen. Rebelgruppen har nu demonstreret sit værd, og de vil nu få en opgave, som kan ændre Darvinia og spilpersonernes skæbner for altid.

Dét Store Eventyr snart nemlig skal opføres. I modsætning til de løbende Eventyrforestillinger bliver Dét Store Eventyr afviklet én gang årligt og for *hele* Darviniens befolkning. Og Kongen har det med at deltage i en mindre rolle. Rebelgruppen skal nu ikke bare lave et mindre angreb (såsom at udskifte tenen i Tornerose med én af træ eller at drikke Klods-Hans fuld aftenen før showet, eller..), men det ultimative: At ændre slutningen på et Eventyr! De små aktioner gør befolkningen klar over, at alting ikke er som det skal være i Darvinia. Folk bliver frustrerede, men det går over. At ændre slutningen på et Eventyr vil derimod betyde, at nye idealer for befolkningen kan sprede sig – men spilpersonerne risikerer samtidig liv og lemmer derved.

Hvordan vil de gøre dette? Det handler 3. del af scenariet om. *Hvorfor* vil de gøre det? Først og fremmest vil Første Stedmoderen give en stor belønning. Ingen ved dog, hvor stor belønningen er, for man spørger ikke ind til hendes ord. Viola har dog også sine egne planer. Hun vil én gang for alle gøre op med Kongen – eller måske vil hun tættere på ham og fingere en 'redning' for ham i et afgørende øjeblik? Samtidig er hun presset af sin organisation Stedsøstre til at vise, hvad hendes gruppe dur til. Klumpe ser det som en afgørende mulighed for at lave en revolution: Dét Store Eventyrs slutning skal være demokratisk – og vise at minoriteter bliver taget alvorligt. En fantastisk mulighed! Og en mulighed for hævn over de mange, som har fornærmet ham. De andre spilpersoner har sine egne personlige grunde til at deltage, hvor den fælles hævnerrighed står stærkt. Desuden oplever de nogle 'motiverende' hændelser (klemmer, nyttig viden, nye contacts), som forhåbentligt også får dem til at tænke i denne retning.

3. del: Grimme Ællinger eller stolte svaner?

Hvordan intervenserer man i dét vigtigste Eventyr i Darvinia? Øvelserne og opførelsen er godt bevogtet, og det kræver planlægning og snilde i det hele taget at komme i gang. De må trække på contacts, bruge deres evner og rollespille godt for at komme ind på livet af en instruktør, kidnappe en eventyrstjerne og stjæle hendes plads i teaterstykket, ændre manuskriptet eller hvad de nu finder på.

Men ikke nok med det. De skal også være enige om, hvordan de vil ændre afslutningen. Her kommer de personlige – og til dels hemmelige – plots mere

frem i lyset. Kan de blive enige? Det resulterer forhåbentligt i en masse sjov, intenst og dramatisk diskussion og ikke mindst udførelse af selve Eventyret.

Scenariets tredje del fokuserer mere på drama og intrige end på humor. Det er min erfaring, at et komediescenarie fænger bedre i slutningen, hvis komedien tones ned og dramatikken op, så afslutning og klimakset bliver desto mere intenst og indlevet.

Efterspil og mulige slutninger

Scenariet slutter, når Det Store Eventyr slutter. Du fortæller – ud fra Eventyrets slutning og spilpersonernes handlinger – hvordan det gik for hver af dem, eller I fortæller i fællesskab. Vandt den indre taber, eller blev den overvundet? Blev Lykkebær endelig stjerne eller blot anerkendt af sine nærmeste? Blev Stygge til menneske igen? Smuttede Albertus med skøder på det halve kongerige eller fandt han andre værdier i livet? Fik Viola sin Konge eller gjorde hun op med ham? Fik Klumpe sin demokratiske afslutning? Og hvordan går det med Darwinia efter dette: Revolution, en bedre Konge eller ændrede intet sig for den ulykkelige og fremmedgjorte befolkning?

Regler og redskaber

I dette afsnit bliver du præsenteret for reglerne, nogle redskaber at påvirke spillerne med, samt ideer til inspirerende læsning.

Inspiration

Skulle du savne inspiration, er der masser at hente i filmene Shrek, Hoodwinked (Sandheden om Rødhætte), til dels Harry Potter, og ikke mindst i bogen Politisk Korrekte Eventyr af James Finn Garner. Ellers kan det anbefales at læse de klassiske eventyr, for fornøjelsens og genopfriskningens skyld. Ingen af delene er nødvendige for at lede scenariet, men er ment som inspiration. Har du lyst, får du rig mulighed for selv at flette finurlige figurer og spøjse eventyr-gags ind i handlingen.

Jeg vil kraftigt anbefale, at du læser eventyrene om Snehvide og de syv små dværge, Klods-Hans og Tornerose, hvis du ikke kan dem udenad. De tager ingen tid at læse, og det er de tre eventyr, som spillerne ikke kan undgå at stifte bekendtskab med i løbet af scenariet. Du kan finde eventyrene på nettet via links fra wikipedia.dk eller wikipedia.org. Hvis du kender andre eventyr bedre og synes, at de kan bruges perfekt til scenariet, kan du udskifte et eller flere af scenariets eventyr med dem, som du har fundet.

Spillere og spilpersoner

Læs beskrivelserne af spilpersonerne. Fordel dem på den måde, som du synes bedst om. Tag fx en snak med spillerne om, hvilke roller de godt kan lide at spille normalt, eller fortæl lidt om spilpersonerne og lad spillerne vælge selv. Sidstnævnte er dog ikke en optimal løsning her, da Viola og Stygge bør gives til spillere med en vis erfaring. Det er spilpersoner, som har lidt flere nuancer og en vis vigtighed for scenariet i forhold til de øvrige spilpersoner.

Jeg forestiller mig, at Viola bør gives til en spiller, som er god til at snakke med andre og lytte, og som til en vis grad er god til at igangsætte og vise autoritet.

Stygge kræver en god rollespiller, moden, lidt eftertænksom og med en evne til at variere sit rollespil en del.

Klumpe vil passe godt til en spiller, som kan tale om politik og har en viden om eventyr og at forfatte, da han dels er temmelig politisk idealistisk og temmelig kunstnerisk anlagt. Da de politiske holdninger ikke nødvendigvis behøves at være særligt nuancerede i rollen, kan der fint gås på kompromis her. En spiller som er aktiv og en god igangsætter vil passe godt.

Lykkebær og Albertus kan gives til mere actionprægede spillere, gerne aktive og livlige spillere.

Sørg for at få en god snak med hver enkelt spiller, før I starter. Forstår de deres rolle, deres personlige plot og verdenen? Bed dem eventuelt om at fortælle dig lidt om, hvordan de har tænkt sig at gribe de personlige plots an.

Især Viola er vigtig at briefe godt, da hun skal hjælpe dig i gang med scenariet. Scenariet starter med, at hun har indkaldt de andre til møde i den nyoprettede rebelgruppe Rummelige Eventyr, og det er hende som skal føre ordet. Det vil sige, aftal med hende, hvordan hun vil præsentere sig selv, ideen med rebelgruppen og gruppens mission, samt at hun beder hver af de fremmødte om at fortælle, hvorfor de er mødt op. Viola kan bruges i løbet af scenariet til at hjælpe gruppen i rette retning, hvis noget går galt. Træk hende blot til side og tal med hende, eventuelt vælger du at gøre det in game som Første Stedmoder eller én af hendes udsendinge.

Ved briefing af Stygge skal du måske gøre opmærksom på, at misbruget af alkohol er nødvendigt for, at afmagten og håbløsheden ikke overvælder ham. Den gør ham ikke fuld eller småberuset, men forhindrer sådan set bare, at han bliver håbløs til mode. Det er *manglen* på spiritus, som skal være sjovt at spille, ikke en 'overdosis' af alkohol, selvom det naturligvis kan hænde.

Ved briefing af Lykkebær kan det hænde, at hun spørger ind til sin evne mht. at omdanne små genstande til kager, som hun efterfølgende får en ubændig trang til at spise. Vil hun undgå at spise kagerne (og dermed undgå at tage på), kan hun slå et slag for viljestyrke mod en svær sværhedsgrad. Lykkes det skal hun slå endnu et viljestyrkeslag for at undgå at besvime, så det er oftest lettere bare at æde kagen.

Albertus har nogle rekvisitter, som han skal have forklaret brugen af. Fortæl eventuelt ikke om ulemperne ved dem, medmindre du synes, at han bør kende dem.

Eventyrverdenen

Grimme Ællinger er et meget åbent og frit scenarie, hvilket kan have både fordele og ulemper. Det er relativt frit for spillerne at vælge retninger og handlinger at bruge tiden på, men for passive spillere kan det være vanskeligt at komme i gang. Derfor følger her et par tips til, hvordan scenariet kan skubbes videre, hvis spillerne går i stå.

Først og fremmest er det vigtigt at få spillerne med på ideen og med på at forstå verdenen. Det håber jeg, at spilpersons- og verdensbeskrivelsen til hver enkelt spiller er et godt udgangspunkt for. Derudover er det en god ide, at du tager en snak med spillerne om verdenen, at du præsenterer verdenen (selvom de lige har læst om den) ud fra det vedlagte kort og præsenterer de lidt atypiske forhold, som gør sig gældende i denne *eventyrverden*. Spillerne får udleveret en kort verdensbeskrivelse, men den beskriver kun det grundlæggende og ikke de forskellige lokationer i ghettoen og de rigere bydele, som du derfor i starten bør præsentere vha. kortet. Nævn desuden for alle, at

Stygge i sin ulvekrop stadig går oprejst på to ben og kan bruge forpoterne som hænder for at undgå misforståelser om hans udseende.

Scenariet indledes med en lille relativt forudbestemt scene for at sætte spillet i gang. Herefter er det op til spillerne at handle. Følg dem i deres ideer så længe at de er kreative og morsomme. Der kan i starten gå lang tid med at have det sjovt i eventyrverdenen, hvor rebelgruppens mission måske ikke fylder så meget. Det er helt fint.

Jeg har forsøgt at give et indtryk af eventyrverdenen uden at udpensle alle detaljer. Det har haft den konsekvens, at jeg muligvis har skrevet en masse, som du aldrig får brug for, men på den anden side er der en del beskrivelser at trække på i forskellige retninger, som spillerne nu trækker scenariet.

Alligevel kan det ikke undgås, at du bliver stillet overfor at skulle improvisere en del. Jeg håber det er muligt ud fra verdensbeskrivelsen at finde på lokationer, bipersoner, magiske rekvisitter og andet godt, som du synes vil være sjovt at supplere verdensbeskrivelsen i kapitlet 'Turen går til Darvinia' med.

Redskaber

Det er først og fremmest **bipersonerne**, som du har til rådighed, når du skal dreje handlingen i en eller anden retning. Disse er beskrevet i kapitlet 'Turen går til Darvinia'. Brug dem ganske frit. Der er altid mennesker på gaderne og i barerne, og det kan ikke undgås at det i ghettoen bliver udbredt, hvad spilpersonerne har gang i. Bartenderen Maltinus, kongens vagter, den almindelige ghettobeboer, ja måske endda Første Stedmoderen har alle et forhold til De Store Eventyr, som snakken ofte handler om når som helst og hvor som helst.

Desuden bliver enkelte – mindre vigtige – bipersoner præsenteret i scenariets enkelte dele, som nogle af spilpersonerne har et forhold til. Disse står ikke nævnt på spilpersonernes karakterark, da de jo ikke er klar over, at de pludselig vil møde en gammel ungdomsven, konkurrent fra eventyrakademiet eller lignende, så husk at fortælle dem det.

Desuden er det jo en **eventyrverden**. Nogle ting kan simpelthen bare dukke op, når der er brug for dem. Man møder det man skal møde i et eventyr, ellers var det ikke et eventyr. Det rationale kan til en vis grad også overføres på scenariet her, dog med scenariets tvistede eventyrverden i baghovedet. Den almindelige indbygger i Darvinias hovedstad oplever sjældent noget overnaturligt eller magisk, men alle er klar over, at det eksisterer, og da settingen er en slags 'eventyrlig socialrealisme' (med større fokus på eventyr end på realisme, naturligvis), kan den slags overnaturlige hændelser fint finde sted.

Til spilpersonernes **personlige plots** kan bipersonerne også bruges til at sætte gang i nogle af tingene. Men da spilpersonernes indre konflikter ikke altid er let at aflæse på spillernes handlinger, vil jeg foreslå, at du engang imellem **spørger** ind til spillerne om dette. Send dem sedler, tag en et-minutspause og træk dem til siden en ad gangen eller tal med dem i pauser om deres indre konflikter. Du kan også lade dem udspille deres indre konflikter åbent for de andre, når du spørger, men risikoen er, at nogle af hemmelighederne kommer frem for hurtigt på den måde. Et eksempel på et godt tidspunkt for Viola er efter hun i del 2 kort møder Kongen (hun har været forelsket i ham i flere år, men er siden hen blevet såret).

Regler

Der skal være terningrul med, når tilfældigheder, tilspidsede situationer og kampe skal afgøres. Jeg har valgt at bruge et simpelt d20-system, hvor spillpersonerne har enkelte særlige færdigheder benævnt med et tal mellem 1 og 20, hvor 20 er højest.

Det kan nogle gange være en hjælp at slå et initiativslag, hvis mange vil gøre noget samtidigt. Her skal der ikke sættes en sværhedsgrad, men bare rulles terninger og lægges initiativtallet til. Højeste starter.

Når spillpersonerne skal bruge en færdighed, vælger du et passende tal for sværhedsgraden, hvilket spilleren skal slå lig med eller over inkluderet vedkommendes tal ud for sin færdighed, for at det lykkes. De fleste af spillpersonernes færdigheder befinder sig mellem 4 og 10, hvor 10 afspejler en helt fænomenal evne.

Skal spillpersonerne konkurrere med samme færdighed, fx i en nærkamp, får de den samme sværhedsgrad. Vinderen er den, som slår højest inklusive vedkommendes tal ud for færdigheden.

Har spillpersonerne ikke den efterspurgte færdighed, skal de blot slå en d20 uden nogen modifikationer mod den sværhedsgrad, som du sætter afhængig af situationen. Det er kun meget få og helt særlige færdigheder, som jeg har sat tal ud for, da spillpersonerne ikke har de helt store evner.

En rettesnor til at omsætte sværhedsgrader til tal:

- 5: Let. 75 pct. chance for succes uden færdighed. En færdighed på 5 er automatisk succes.
- 10: Middelsvært. Fifty-fifty chance for personer uden færdighed.
- 15: Svært. 25 pct. chance for personer uden færdighed.

Hvis spillpersonerne får skade af soldaternes våben (eller andre), så lad våbnene give i omegnen af 1d4 eller 1d6 i skade. Gruppen har fra 10 hitpoints (Viola) til 25 (Stygge).

Penge

Spilpersonerne har meget få midler at gøre godt med. De har det ikke let i ghettoen. Der findes guldmonter og sølvmonter i Darwinia, hvoraf sølvmonter er den mest brugte dagligdags møntfod. Én guldmønt er 10 sølvmonter. De billige og mest dagligdagsting koster 1-2 sølvmonter, fx en øl i baren, et måltid mad, en avis fra herolden, og den slags.

De magiske rekvisitter og eliksirer er dyre, afhængig af effektivitet og fejl og mangler. Fantastisk behjælpssomme rekvisitter kan koste op mod 1000 guldmønter. Mangelfulde second eller third hand rekvisitter kan koste 50-100 sølvmonter, eller hvad du finder nyttigt for scenariet.

Spilpersonerne har så få penge, at de kan være tvunget til at sætte sig (mere) i gæld, lave et indbrud eller simpelthen røve en bank.

Turen går til Darwinia

En lykkelig verden – eller?

Darvinia er en eventyrverden med mange ligheder til samfundsopbygningen i vores romantiserede middelalderverden med kongeborg, riddere, prinsesser, en masse bønder, enkelte byer, drager, troldmænd, helte og så videre. En forskel er, at der ingen kirker findes (religion fyldte ikke meget i Brødrene Grimms og H.C. Andersens eventyr). Darvinia består af én større by, hvori Kongens borg ligger, og hvor alle Eventyrene bliver opført. Det er her at hele scenariet udspiller sig. Udenfor byen ligger marker, landsbyer og mindre borge spredt i landskabet, og længere ude støder man på store ufremkommelige skove, uoverstigelige bjerge og farlige sumpområder. Alle disse steder lever der farlige vilde dyr, og kun sande helte bevæger sig derud. Det sker meget sjældent. Jeg har lavet simpelt kort over Darvinia, som først og fremmest dækker hovedstaden, da spilpersonerne ikke rejser udenfor hovedstaden under scenariet. Længere væk fra hovedstaden, udenfor Darviniens grænser bliver ødemarken endnu mere ufremkommelig, indtil man støder på andre kulturers eventyrverdener, fx 1001-nat-verden som ligger laaangt mod sydøst. Det er dog ikke nødvendigt at bekymre sig om, hvad der ligger udenfor Darviniens grænser for at spille scenariet.

Darvinia regeres af en Konge, som ikke har det for let. Det skulle man ellers tro, siden landet ikke er i krig med andre lande (der er ikke andre i nærheden), og siden landets soldater beskytter dets indbyggere mod vilde dyr, som engang imellem hærger yderområderne i Darvinia. Kongen har en lykkelig befolkning, og kriminalitet optræder næsten ikke i hans ministeriers fortegnelser. Alligevel er Kongen lettere paranoid. Dybest set er han uheldig, men det ved ingen, ikke engang han selv længere. Han blev i sine unge dage gift, men hans dronning døde ung, og før hun nåede at skænke Kongen en arving. Det kunne han ikke kapere, og efter dronningens død blev det bekendtgjort, at alle skulle være lykkelige hele tiden, og at ingen måtte bekymre sig.

Han er blevet mere og mere opmærksom på, at ikke alt i Darvinia er så idyllisk, som det ellers ved lov er bestemt, at det skal være, og derfor er paranoiaen kommet snigende. Han har sørget for, at hans kongeborg på en bakke midt i byen er usandsynligt godt bevogtet. Han bevæger sig ikke ud i byen – og slet ikke resten af landet – uden et stort opbud af soldater i rustning. Og han har en række efterretningstjenester til at holde ham orienteret om oprør og revolutioner i svøb. Ikke at der nogensinde har været store optøjer, men man kan jo aldrig vide.

I Darvinia er alle lykkelige. I hvert fald på overfladen. Det er bestemt ved lov, og sådan har det været altid, så vidt landets indbyggere kan huske. Alle der færdes på gader og offentlige steder, gør derfor sit bedste til at fremstå som glade og tilfredse indbyggere. Man skændes ikke blandt andre, og opstår der uenigheder om en ting, gør alle sit bedste til at løse den i fred og fordragelighed.

Gennem hele deres opdragelse bliver indbyggerne indprentet vigtigheden af at være lykkelig. Skænderier og uenighed er roden til alt ondt. Kan man ikke selv løse problemet under fredelige omstændigheder, skal man søge hjælp hos Kongens dommere, der så vil løse problemet for de stridende parter. Og i øvrigt sende parterne på genopdragelseskursus, siden de ikke kunne løse problemet selv. Den slags opdragelse resulterer i fortrængninger af dimensioner! Mange af indbyggerne har det derfor dårligt, når de bliver uenige, når de mærker en følelse af utilfredshed, og når noget går dem på. Den slags følelser er de blevet opdraget til at se på som forkerte, og derfor prøver mange at undertrykke og fortrænge dem.

En guide til Darvinia-kortet

Tag også et kig på kortet over Darvinia! Her følger en kort forklaring til kortets indhold:

Trylleskoven ligger mod nordøst og strækker sig helt ned til hovedstaden.

Kongens borg ligger på en lille klippetop midt i den velstillede del af byen (husene med kuplerne).

Hovedstaden er en storby, så hvert hus på kortet svarer måske til 1000 huse.

I den velstillede del af byen med kuppelhusene illustrerer den største af bygningerne syd for Kongens borg et eventyrakademi. Dem er der naturligvis en del af. I den velstillede bydel ligger alle ministerierne og troldmændenes tårne også.

Bydelen med de små hytter mod nordvest er ghettoområdet. Her ligger fabrikkerne og lossepladsen, som du kan se på kortet. Dyrene (to ræve) på kortet viser, hvor kennelen ligger. Desuden er der også et indvandrerområde, et lille hekkesamfund og en arbejdsformidling i ghettosens udkant, som ikke er indtegnet.

Øvelsesbyen for Klods-Hans ligger i den velstillede bydel, mens øvelsesbyen for Snevide ligger i Trylleskoven. Øvelsesbyen for Tornerose ligger et stykke udenfor byen mod syd.

Et stykke inde i Trylleskoven ligger genopdragelseslejren, som fungerer som Darviniens fængsel. Et sted utilpassede indbyggere kan lære, hvordan man bør opføre sig!

Det er primært mod øst, at markerne og landsbyerne ligger. De grænser op til skoven og sumpområderne, og desuden er enkelte fyrsteborge og troldmandstårne spredt rundt i bjergene og på markerne.

Hovedstaden fylder lidt for meget af kortet i forhold til resten af verdenen. Der er *langt* til Darviniens grænser, når man står i hovedstaden ☺

På den anden side af havet ligger andre eventyriger såsom 1001-nat-eventyrverdenen osv.

I virkeligheden er det svært for indbyggerne at være lykkelige hele deres liv. De har samme problemer som du og jeg, og måske endda flere da de lever i et diktatorstyre, hvor Kongen har beordret dem til at være lykkelige. Alternativet er genopdragelse i Darwinias fængsler. At efterretningstjenester og lykkepoliti holder grundigt øje med indbyggernes opførelse, er derfor – ved siden af den ret hjernevaskende opdragelse – en væsentlig grund til, at alle forsøger at *opføre* sig så lykkelige som muligt.

Alle er derfor ikke så glade, som man skulle tro. Under overfladen lurer de almindelige dagligdagsskænderier, men også utilfredsheden med Kongens styre. Nogle af landets mere selvstændige indbyggere – og nogle af dem som ikke blev opdraget helt efter Kongens bestemmelser – er ganske kritiske overfor Kongens og hans love. Nogle holder deres utilfredshed for sig selv, det er jo livsfarligt at tale om den slags. Andre hvisker sammen i det skjulte, og enkelte taler endda om, hvordan samfundet kan omvælttes. Vores spilpersoner hører til den sidste type.

De Store Eventyr

Det allervigtigste redskab til at minde befolkningen om, hvad det vil sige at være lykkelige, er De Store Eventyr. Eventyrene fungerer som et supplement til Kongens love om lykkelighed, og der bliver hele tiden afviklet Eventyr for befolkningen, som det er påkrævet, at alle indbyggere skal se et vist antal af om året. De Store Eventyr udtrykker de idealer, som Kongen finder nyttige. Eventyrene er dem du kender fra Brødrene Grimm, Disney, H.C. Andersen, mv. – så længe de passer til en middelalderagtig eventyrverden. De klassiske Eventyr opføres igen og igen. Der må ikke komme ændringer i historierne, og der må for alt i verden ikke opfindes nye Eventyr.

De Store Eventyr er det allervigtigste kendetegn ved Darwinia, og de fylder rigtigt meget i gadebilledet såvel som i alle indbyggernes drømme.

Eventyrene bliver opført som teaterstykker. En del af hovedstaden er faktisk små filmbyer, hvor skuespillere øver, og hvor kulisser til opførelserne bliver opstillet og afprøvet. Eventyrenes skuespillere består af de indbyggere i Darwinia, som har klaret sig bedst på de mange eventyrakademier, hvor man efter grundskolen søger om optagelse. Nogle kommer ind på prinseskolen, andre på prinsesseskolen, stedmoderskolen, fe-skolen, mv. De bedst uddannede fra disse skoler – også kaldet eventyrakademier – bliver udvalgt til at spille en rolle i De Store Eventyr. At deltage i et Eventyr, er hvad (næsten) alle drømmer om i Darwinia. På den måde 'opdrager' de mange indbyggere i landet sig selv efter Kongens idealer, idet man naturligvis skal afspejle fx Torneroses dyder for at få rollen som hende i Eventyret om Tornerose.

Det vil altså sige, at der ikke findes nogen *rigtig* Tornerose eller Rødhætte i Darwinia. Landets indbyggere består af 'almindelige' personer i alskens størrelser (inkluderet dværge), som drømmer om at blive stjerne i et af De Store Eventyr. Alle søger om optagelse på eventyrakademierne, mange kommer ind, men nogle dumper optagelserne, andre gennemfører skolegangen men får ikke en stjerne rolle (som der jo er stor konkurrence om), og igen andre (de få dygtige og heldige) får rollen som Snehvide eller Klods-Hans eller de andre hovedroller. Da der er flere biroller end hovedroller i Eventyrene, er der selvfølgelig mange, som får sådan en rolle.

De mange roller som talende dyr i Eventyrene (frøer, ulve, små grise) kan man også søge om, hvis man forinden har gået på fabelskolen. Det giver ikke meget status at gå på fabelskole eller have en rolle som dyr i et Eventyr, men for nogle er det eneste mulighed for at medvirke. På fabelskolen lærer man at udspille disse dyrs personlighed og egenskaber, og man bliver midlertidigt fortryllet af skolens troldmænd til at se ud som det dyr, man øver sig som. Det vil sige, at der ikke findes talende dyr i gadebilledet i Darvinia. I hvert fald ikke talende dyr, som *oprindeligt* var dyr. Der er nemlig en vis risiko forbundet med fabelskolen, da fejlfortryllelser kan finde sted. Disse risikerer i, at den uheldige elev permanent må finde sig i at eksistere i dyreskikkelse – som tilfældet er med spilpersonen Stygge.

Det store samtaleemne på gaden i Darvinia er Eventyrene. Hvilke bliver opført for tiden, hvem fik hovedrollerne, hvem blev kasseret, hvem leverer rekvisitterne, hvor skal Eventyret afvikles henne, hvem har en fætter som har en birolle og kan skaffe gode pladser, osv. Og ikke mindst: Hvordan blev Eventyret afviklet, gik noget galt, og hvor i Kongeriget fik hovedrollerne et landsted og overdådigt bryllup?

Det er nemlig sådan, at de som spiller hovedrollerne kun én gang kan deltage i et Eventyr. Prinsen får jo altid prinsessen og en del af Kongeriget i Eventyrene, og dette lader Kongen også finde sted i virkeligheden. Han giver dem et lille idyllisk landsted og et stort bryllup som tak for et velspillet Eventyr. Pensionen er sikret!

Birollerne, instruktører, assistenter, garderobedamer, teknikere osv. får naturligvis ingenting – udover en mindre løn og så den store opmærksom fra resten af Darviniens befolkning, hvilket naturligvis er, hvad de fleste stræber efter. For hver gang et Eventyr opføres, er det desuden med en ny rollebesætning. Man kan kun spille med i det samme Eventyr én gang.

For tiden opføres to Store Eventyr: Eventyret om Snehvide og Eventyret om Klods-Hans.

Én gang årligt kåres og afvikles Dét Store Eventyr – årets bedste eventyr! Ved scenariets start er der ikke lang tid til kåringen og afviklingen af det, og det er dette Eventyr, som spilpersonerne i scenariets slutning ender med at sabotere.

Ghettoen

Darvinia har et socialrealistisk præg, og scenariet fokuserer på samfundets skyggeside. For det er ikke kun indbyggerne selv, som i deres hoveder forsøger at fortrænge ubehagelige tanker – faktisk består en hel bydel i Darvinia af 'fortrængte indbyggere'. Kongen lader det ganske vist ikke skinne igennem i sine ministeriers fortegnelser over kriminalitet (Darvinia skal jo fremstå som perfekt), men sandheden er, at en stor del af befolkningen ikke helt kan leve op til Kongens idealer. Og faktisk prøver de heller ikke på det. Samfundets tabere, de kriminelle, de udstødte og andet revl lever i den ghettolignende bydel i udkanten af hovedstaden.

Kongen har med sig selv erkendt (hvilket ikke er det samme som at erkende det overfor befolkningen), at det er nødvendigt med et sted at 'opbevare' samfundets udskud, så de ikke forpester gadebilledet i resten af hovedstaden. Ude af øje er det samme som ude af sind for byens 'normale' borgere. Det fortrængte er meget mere synligt i ghettoen. Her gælder naturligvis de samme

idealer om lykke og glæde og harmoni, og i gadebilledet er der heller ingen synlige demonstrationer eller kritik af styret eller kriminalitet. Men under overfladen lusker gadepushere rundt, beboerne er mere bitre, ingen har særligt gode levevilkår, mange arbejder i fabrikkerne (som producerer rekvisitter til Eventyrene) eller er arbejdsløse. Her ligger herberg til de hjemløse, fabrikkerne ligger ikke langt herfra, indvandrerne (fra 1001-nat-verdenen, fx turban-klædte arabere som sælger flyvende tæpper) bor for det meste her, ligesom fejlfornyede 'dyr' også bor her. Lossepladserne ligger selvfølgelig heromkring. Det er også i ghettoen, at Arbejdsformidlingen ligger.

I ghettoen hører de få eksisterende rebelgrupper til. Spilpersonernes 'Rummelige Eventyr – plads til alle' er én af disse rebelgrupper, andre har navne som 'Politisk Korrekte Eventyr' (kæmper for de tre små grises ret til bukser, sukkerfri slik til Pandekagehuset, og den slags – som er mere harmløst end vores spilpersoners formål). Ghettoen er det eneste sted, hvor der i største hemmelighed bliver spillet 'undercover-eventyr', som er nytænkninger af de klassiske eventyr forfattet af modige ghettobeboere. Og så er det naturligvis også i ghettoen, at der er flest skænderier, slåskampe og indbrud.

Kun få af indbyggerne fra ghettoen må deltage i byens festligheder, som når der fx er ridderturneringer eller et Eventyr skal afvikles. Kongen forsøger at fortrænge ghettoen, som han forsøger at fortrænge alt det ikke-lykkelige i befolkningens sind.

I **indvandrerdelen** af ghettoen holder en lille gruppe Mellemøstudeende bipersoner til. De er alle rejst til Darvinia fra 1001-nat-verdenen langt langt mod Sydøst, og de fleste går med turban, fez og i tunika, nogle med sabler. Nogle træner til voksen-optagelsesprøverne på Eventyrakademierne, nogle sælger lamper og snabelsko, nogle væver tæpper eller sælger sabler, én er historiefortæller (hvis du vel at mærke kan nogle historier fra 1001-nat). Flere sidder sammen og drikker te og snakker. Her er også enkelte gamle elefanter og kameler (altså rigtige dyr).

Venskabsforeninger eksisterer der enkelte af i Darvinia mellem 1001-nat eventyrverdenen og Darvinia. Disse er startet af nytænkende indbyggere og ikke af Kongen, og da de ikke som sådan er anerkendte (de er dog ikke forbudte), har de ikke mange penge at gøre godt med, og derfor bor de fleste udvekslingsstuderende i ghettoens indvandrerdel.

Kennelen er i daglig tale det område af ghettoen, hvor de fleste af byens mennesker i dyreskikkelser holder til. En relativ stor procentdel af de optagne på fabelskolen bliver fejlfornyede til permanente dyreskikkelser, og disse har i tidens løb slået sig ned i samme kvarter. Det giver en vis tryghed for ikke at blive forvekslet med rigtige dyr. Her bor en del grise, ulve, jagthunde, mus, rotter og fugle, og der er naturligvis også frøer (i en lille mose), ællinger, svaner og ræve.

Arbejdsformidlingen (AF) er en gammel bygning, hvor arbejdsløse indbyggere kan søge roller i Eventyrene. Ofte er det kun trivielle statistroller og skurkeroller der bliver opslået her, men enkelte gange kommer et opslag med en almindelig bilolle. Fabriksarbejde er et fast opslag i AF.

Gaderne i ghettoen ser for det mindste ordentlige og rolige ud, men nogle gange finder pludseligt et røveri sted, pushere tilbyder fake-rekvisitter til forbipasserende, folk bliver truet eller lignende. I ghettoen gør man ikke meget ud af at fremstå lykkelig, og der er knap så mange gadefejere i ghettoen som i de rigere bydele.

Fabrikkerne ligger i udkanten af ghettoområdet. Her arbejder en stor del af ghettoens lowlife-beboere med at producere magiske rekvisitter og andet gøgl til Eventyrene, men nogle fabrikker laver også helt almindelige ting såsom kareter, Kongestatuer, store træmøbler, mv. – alt det som almindelige hånd-

værkere i Darvinia ikke laver pga. det er for stort eller pga. der skal produceres rigtigt meget af det. Stygge har et kort stykke tid arbejdet i en af fabrikkerne, men kunne ikke møde til tiden og blev smidt ud. Albertus har kontakter på et par af fabrikkerne, der smugler rekvisitter ud, som han videresælger.

Lossepladsen ligger også i udkanten af byen (og i udkanten af ghettoen). Her færdes en del af Darvinnias sølle eksistenser, da det ofte er muligt at finde rekvisitdele, kostumerester, mv. som kan sælges videre til genbrugsbutikker.

Herberge til de hjemløse støder spillersonerne engang imellem på i de mindre gader i ghettoen. Det er stakkels skabninger, som bor her.

Tyve-laug'et og andre mindre lovlydige laug finder du i ghettoen. Albertus har enkelte bekendte i tyve-laug'et, som er lokaliseret på en af de mere skumle kroer i ghettoen. Pas på pungen.

Et lille heksesamfund er at finde i udkanten af ghettoen. De er frygtede af såvel almindelige indbyggere som ghettobeboere, men de accepteres på ghettoens gader, da de som alle andre her ikke betragtes som 'rigtige' borgere i Darvinia. Og så kan de spå.. Lykkebær har i hekseskikkelse enkelte gange povet sig ud blandt heksene for at finde hjælp mod sin forbandelse, men uden held.

Desuden ligger i ghettoen alt det, som der normalt befinder sig i en ghetto, hvor samfundets udstødte – de som ikke blev til noget i Eventyrene eller andre sammenhænge – bor. Her er levevilkårene dårligere. Der er også almindelige butikker, smedjer, hospitaler og den slags, men de er mere snuskede, kvaliteten er dårligere, og der er altid risikoen for at blive bestjålet, hvis man giver alt for stort indtryk af, at man har penge.

Undercover-eventyr opføres i det skjulte i krokældre. Som fx på kroen Bord Dæk Dig, hvor Maltinus er bartender, hvilket uddybes i del 1. U-eventyrene er forfattet af kritiske indbyggere – som Klumpe – og de er naturligvis ekstremt forbudt!

Det fortrængte i Darvinia er meget tydeligere i ghettoen, end hvis spillersonerne bevæger sig til de rigere bydele af hovedstaden. I ghettoen er lykkeligheden ikke overspillet, men der går heller ikke 'lykkepoliti' på gaderne, og Kongen ser i det hele taget gennem fingre med mange af hændelserne i ghettoen, som han ikke ville tolerere i resten af hovedstaden (endsige landet). Han har erkendt, at der er behov for en bydel, hvor de håbløse personligheder skal kunne gemmes bort, så de ikke generer andre.

Ministerier og akademier

Udenfor ghettoen – det vil sige i resten af hovedstaden – er husene flottere, folk har pænere tøj, indbyggerne ser ikke så twistede ud, prinsessestuderende og alle andre studerende fra eventyrakademierne bor her, der er store smedjer, dygtige pottemagere, rige købmænd, osv.

I Hovedstaden findes de sædvanlige institutioner, som vi kender fra senmiddelalderen, samt andre 'middelaldergjorte' bygninger. Her ligger hospitaler drevet af gode feer, en Arbejdsformidling for de bedre stillede borgere, 'filmbyer' (kaldet øvelsesbyer i Darvinia) ligger i spredt i hovedstaden, og de mange eventyrakademier ligger her. Laug for de forskellige håndværk befinder

sig sammen med en masse kroer og barer (der naturligvis også findes i ghettoen) også spredt rundt i hovedstaden.

Kigger man op fra gadebilledet, kan bakken med **Kongens borg** ses fra de fleste steder i ghettoen og resten af hovedstaden, da den ligger midt i byen, naturligvis i den rigeste bydel der består af store palæer, som aktuelle eventyrstjerner og 'satte' stjerner (fx ældre Rødhætte-stjerner der lever lykkeligt i kernefamilier) bor i. Kongens borg er som enhver anden middelalder-kongeborg godt bevogtet og har tykke kampestenmure med skydeskår, hvor soldater patruljerer dag og nat. Bakken er vanskelig at klatre op ad til borgen, kun den ene vej til borgens port er anvendelig. Borgen er nærmest uindtagelig, og spillpersonerne må gerne tidligt få et indtryk af, at de ikke har evnerne til at snige sig ind og myrde Kongen eller lignende. Hvis forløbet bevæger sig i denne retning, forsvinder meget af eventyrstemningen, og det bliver et mere 'normalt' fantasy-scenarie. Medmindre du er god til at improvisere!

Kongen har en række **Ministerier** til at sørge for, at samfundet fungerer som det skal. De har alle til huse på Kongens borg. Det er muligt, at spillpersonerne bliver slæbt med til forhør indenfor murene. Sker dette, bliver det en ubehagelig oplevelse for spillpersonerne, medmindre de har nogle rigtigt gode kort i ærmerne. På ministerierne arbejder både kontornussere, skumle udseende detektiver og mere hårdføre 'udspørgere', der ikke går af vejen for tortur. Ministerierne er derfor frygtede af langt de fleste i Darvinia.

Ministeriet for Samfundsbevarende Fortællinger har til formål at holde kontrol med, at De Store Eventyr afvikles som de skal til punkt og prikke, *og* at befolkningen efterlever dets idealer. Ministeriets afdeling for idealkontrol bliver i daglig tale kaldt for 'Inkvisitionen', som er en efterretningstjeneste med et stort netværk af spioner i byen, der sammen med Inkvisitionens agenter forsøger at opdage 'afvigere', så de kan fanges og straffes med fængsel eller Genopdragelseslejr – nogle gange efter en omfattende udspørgningsrunde for at skaffe oplysninger om andre afvigere. Inkvisitionen er frygtet af alle.

Ministeriet for Magiske Medvirkende sørger for, at der er troldmænd tilstede ved Eventyrene, som kan trylle mennesker om til dyr, der skal medvirke i Eventyrene (og trylle dem tilbage til menneskeskikkelse igen – hvilket mislykkedes med Stygge). Ministeriet har en meget lille afdeling, som behandler klagesager, men som endnu ikke har udbetalt erstatning.

Ministeriet for Frivillig Medvirken er et tredje af Kongens ministerier. Det sørger for at hente statister – hovedsageligt fra ghettoen – til roller i Eventyrene som drageføde, slaveroller, kanonføde og den slags.

Ministeriet for Vellykket Virksomhedsdrift modarbejder skattesnyd og korrup-tion. Kongen har mange ministerier, og jeg har ikke fundet på dem alle. Får du en god ide til ét, så brug den!

Eventyrakademierne er spredt overalt i Darvinias hovedstad, undtaget i ghettoen. De varierer lige fra prinseskoler og prinsesseskoler til feskoler og fabelskoler. Der er både skoler for unge og voksne. Underviserne på skolerne er nogle af Darvinias rigeste og mest indflydelsesrige personligheder. Man optages som elev efter en længere ansøgningsrunde én gang om året, hvor man gennemgår en masse prøver, blandt andet personlighedstests som bruges til at vurdere, om man besidder de egenskaber, der er nødvendige for at uddannes til prinseroller, Rødhætterollen, dyre-roller mv. Eventyrakademierne fungerer på mange måder som vore dages gymnasieskoler, som man efter en grundskole (folkeskole) uden eventyrspécialisering søger videre uddannelse på. Man lærer de basale færdigheder for at begå sig i samfundet, og så opdrages man til den type rolle, som skolen fokuserer på. Selvsagt bliver man kun optaget på en skole, hvis man af skolens inspektør vurderes til at have nogle af de egenskaber, som rollen kræver.

I de bedre stillede bydele ligger **laug** for alle de større håndværk i Darvinia. Smede-laug'et, tømrer-laug'et, osv. er at finde her, og i disse steder er det muligt for spilpersonerne at finde nogen, der kender nogen, som har arbejdet i øvelsesbyerne til De Store Eventyr. Tyve-laug'et ligger i ghettoen.

Darvinia har enkelte **banker**, der alle ligger i hovedstadens lykkeligere bydele. Bankerne drives af dværge, som ofte har enkelte gnomer til at hjælpe med det praktiske. Dværgene er nogle af de mest konservative af Darviniens befolkning. Bankerne er ikke bevogtede af et voldsomt antal vagter, da dværgene har mere tiltro til finurlige koder til bankboksene og magiske alarmer. Spilpersonerne kan overveje at bankrøveri, da de ikke har mange penge at gøre godt med. Banken 'Råd til eventyr' er den svagest bevogtede af bankerne.

De lykkeligere bydele møder spilpersonerne, hvis de bevæger sig i retning af borgen eller i det hele taget ud af ghettoområdet. Her bliver husene flottere, gaderne renere, og butikkerne mere bugnende med varer. I disse bydele fremstår alle i gadebilledet som lykkelige, alle smiler, og alle forsøger at undgå enhver form for uenighed. Det er dog sjældent muligt, og når det sker, sørger man for, at det sker bag lukkede døre, så **PET** (Politiet for Eksemplarisk Tilfredshed – i daglig tale Lykkepolitiet) ikke opdager det.

Øvelsesbyerne (en pendant til vore dages filmbyer) findes også spredt rundt omkring i hovedstaden og er beskrevet i scenariets del 2.

Darviniens hovedstad grænser i den nordlige retning op til **Trylleskoven**, hvor en af øvelsesbyerne ligger. I Trylleskoven lever vilde – almindelige – dyr, som Kongens jægere har eneret på at jage. I de andre retninger strækker marker sig ud med landsbyer rundt omkring.

Genopdragelseslejren ligger også i Trylleskoven, lidt væk fra hovedstaden. Her sendes alle personer ud, som er fanget af inkvisitionen eller PET efter at have snydt på eventyrakademier, som skuespiller i Eventyrene, eller har vist sig ulykkelige i hverdagen. Almindelig kriminalitet (indbrud, overfald, mv.) fører 'kun' til fængselsstraf og ikke genopdragelse. I lejren gennemgår man et hjernevaskende program, som for de flestes vedkommende effektivt skaber loyalitet mod Kongen og Eventyrenes idealer. Der er i Darvinia stor respekt og frygt for Genopdragelseslejrene.

Længere væk afgrænses Darvinia af høje bjerge og farlige sumpområder, der udgør eventyrlandets naturlige grænser.

Bipersoner

Spilpersonerne kan møde en række forskellige bipersoner afhængig af, hvor de bevæger sig rundt i ghettoen, hovedstaden og Darvinia i det hele taget. Det gælder også for de to Eventyr, hvor de oplyste deltagere i Eventyrene spilles af veluddannede personer fra forskellige eventyrakademier, og hvor der arbejder en mindre hær af hjælpere med at sætte scenerne op, påklæde, instruere, billettere, osv.

Her får du først en oversigt over de vigtigste bipersoner i scenariet, og derefter en oversigt over andre sjove personligheder, som spilpersonerne kan træffe at mødes. Men først en kort intro til, hvem spilpersonerne overhovedet kender.

Contacts

Spilpersonerne har naturligvis nogle bekendte, som de gennem tiden har trukket på for forskellige tjenester. Fælles for alle spilpersoner er dog, at de efterhånden har opbrugt deres bekendtes tålmodighed og tjenester uden selv at have leveret noget til gengæld. De kan betale sig til informationer, rekvisitter, måske husly mv., men ingen vil hjælpe uden at få noget igen.

Spilpersonernes bekendte stammer for de flestes vedkommende dels fra ghettoen i de kromiljøer, som de nu færdes i, samt fra de eventyrakademier som spilpersonerne har gået på, før de blev smidt ud. Afsnittet her er hovedsageligt baggrundsviden til dig, da spilpersonernes contacts ikke står oplistet på karakterarkene. De vil formentligt spørge efter bekendte, når de skal indhente oplysninger.

Viola og Stygge har enkelte bekendte fra deres tid som 'Eventyrstjerner', hvoraf Stygges bekendte primært er andre fabeldyr af ydre, som han selv, der idoliserede ham, da han boede i kennelen. Ingen af disse fik han dog et nært forhold til. Stygge har desuden nogle kontakter han lærte at kende i fængslet, da han sad inde. Viola kender til en del Stedmødre og håndlangere fra mafiosoen, men disse er mere i konkurrence om status med hinanden end egentligt samarbejdende. Viola var en eventyrstjerne for 15-20 år siden, og enkelte genkender hende stadig på gaden, de fleste dog uden respekt da de også husker hendes snyderi. Desuden har Viola gennem årene fået et kendskab til hvem-er-hvem i ghettoen, selvom hun ikke har tæt kontakt med nogle af disse. Både Viola og Stygge er desuden bekendt med flere af ghettokroernes bartendere, bl.a. Maltinus fra Bord Dæk Dig.

Klumpes bekendte er forbeholdt det lille undercover-forfatter- og kunstnermiljø, samt en enkelt eller to handicappede, indvandrere og dværge, som også kæmper for minoriteters rettigheder. Klumpe kender også Alibaba, se nedenfor.

Lykkebær kender enkelte hekse. Hun har stadig sin familie, som dog ikke har meget tiltro til hende og hendes evner.

Albertus har enkelte bekendte på det eventyrakademi (blandt andet **Gonnor**), som han blev smidt ud fra, og derudover har han et par kontakter i fabrikkerne, der smugler rekvisitter ud til ham, som han så videresælger. En sjælden gang henvender en lossepladsroder-bekendt, **Bruno**, sig også til ham med fundne genstande til videresalg. Albertus frekventerer ghettoens tyve-laug en sjælden gang, når det er nødvendigt, men han bryder sig ikke om dette skumle sted.

De største magtfaktorer

Kongen har hersket over Darvinia i længere tid, end de fleste kan huske. Tænk på kongen i Shrek i en lidt højere og lidt ældre, mere autoritær og mindre barnlig udgave. Der er en stærk aura af autoritet, styrke og kontrol over ham, og befolkningen frygter ham mere end noget andet. Han blev i sine unge dage gift, men hans dronning døde ung, og før hun nåede at skænke Kongen en arving. Det kunne han ikke kapere, og efter dronningens død blev det bekendtgjort, at alle skulle være lykkelige hele tiden, og at ingen bekymrede miner måtte vises.

Kongen – som han altid omtales – har været enke i mange år. For mange år siden flirtede han en smule med Viola, da hun også var blevet enke. Egentligt var han faldet for hende, men da han var nødt til som dommer at dømme hende den strengeste straf for bedrag, fortrængte han hende fra sit sind som en umulig drøm. Ser han hende igen, smelter hans kolde hjerte en smule, og med den rette smørelse kan han falde for hende igen. Hvem ved, måske kommer de

største omvæltninger i samfundet ikke af at sabotere Eventyrene, men af at Viola finder sammen med Kongen og giver ham lidt realitetssans tilbage.

Inkvisitionen er en del af Ministeriet for Samfundsbevarende Fortællinger. Gruppen som eftersøger spillpersonerne består af fem store, frygtindgydende og arrede riddere/vagter, samt to ledere (good cop og bad cop, den ene er lille og snu og den anden er stor og grum. Lederne kæmper om magten i gruppen og kan ikke fordrage hinanden). Vagterne går klædt i brynjer, mens de to ledere går i musketeragtig tøj. Inkvisitionen opgave er at finde frem til rebeller og oprørere, til alle dem som modarbejder opførelsen af De Store Eventyr og generelt arbejder imod Kongen. De er med gennem hele scenariet, og forfølgelsen optrappes gradvist.

Inkvisitionen består hovedsageligt af personer, der ikke var dygtige nok til at bestå eventyrakademiernes optagelsesprøver. De fleste kommer fra det bedre borgerskab med velstående forældre, som har skaffet dem jobs hos Kongen. Inkvisitionsmedlemmerne er enestående til at spotte andres fejl, og mange er misundelige på personer med bedre eventyrevner end dem selv betyder.

Stedmødrene er navnet på den største og mest effektive ghetto-mafioso og består først og fremmest af en række ældre behårde kvinder, der styrer forskellige mindre bander med hård hånd. Viola er et af de nyeste medlemmer af Stedmødrene. Hun søgte om optagelse kort efter sin dom for bedrag og blev optaget på prøve. **Første Stedmoder** leder mafiosoen, men gruppen søger i videst mulige omfang at tage de større beslutninger i fællesskab. Stedmødrene arbejder ikke for at vælte Kongen, men for at konsolidere deres magt i ghettoen. Bliver Kongen væltet, opstår kaos og anarki, og i et mandsdomineret samfund er det ikke dem, som ender med magten. At de vil sabotere Eventyr mv. skal derfor ses som manifestationer af deres magt og ikke som forsøg på at ændre på samfundsordenen. Spilpersonernes mission skal bruges til at vise Kongen, hvad Stedmødrene er i stand til. Andre Stedmødre styrer andre rebelgrupper, som dybest set tjener samme formål, men som ofte forfejder deres missioner, da medlemsskaren ikke er de kvikkeste i Darwinia.

Andre rebelgrupper findes også i Darwinia, fx Politisk Korrekte Eventyr (kæmper fx for de tre små grises ret til at bære bukser). Disse styres ofte af andre Stedmødre, og nogle gange kan forskellige rebelgrupper kæmpe indbyrdes og sabotere hinandens planer.

De andre

Kongens vagter er at finde overalt i byen. De patruljerer gaderne, kontrollerer at indbyggerne er lykkelige og holder ro og orden. I ghettoen ses Kongens vagter sjældnere, og når det sker er det i større grupper end ellers. Der har ikke været væbnet oprør i mange år, men kidnapninger af vagter og tyverier af vagternes ting har forekommet. Nævne et par navne, fx på nogle af dem som har arresteret spillpersonerne og er fjendtligt stillede overfor dem..

Fridi er en yngre kvinde, der relativt let kan forveksles med Rødhætte, hvis man ikke vidste bedre. Hun er skizofren og *tror*, at hun er Rødhætte, mens hun går gennem gaderne med mad og drikke på vej mod bedstemor i skoven. Hun er netop lukket ud fra en Genopdragelseslejr. Sådan lyder den officielle historie, som ghettoindbyggerne kender til. I virkeligheden er hun spion for Inkvisitionen, og hun har et godt øje til flere af spillpersonerne. Hun møder spillpersonerne flere gange, som scenariet skrider frem. Lad dem grine af hende første gang, men måske undres de på sigt over, at de bliver ved med at møde hende?

Maltinus fra kroen 'Bord Dæk Dig' og andre kroers bartendere har en tendens til at vide ting, som er nødvendige for spillpersonerne. Især Maltinus har Viola og Stedmødrene et godt forhold til og benytter derfor Bord Dæk Dig ofte.

Oraklet er en af de kvindelige hekse i heksesamfundet i ghettoens udkant. Hun sælger personlighedstests og spådomme mv. som alle de andre hekse, men er en anelse mere kompetent end de andre (en slags leder alle heksene ser op til). Hun taler ofte tvetydigt og halvsort, når hun spår.

Viden om De Store Eventyrs indhold og roller og skuespillere med videre, er der mange af indbyggerne i Darvinia som har. Søger spilpersonerne mere præcise informationer om Eventyrene eller stjernerne (fx hvilken bar Snehvide-skuespilleren hænger ud på, hvilke stjerner der ikke har livvagter, hvad Klods-Hans favoritdrik er, hvor prinsen bor til dagligt, mv.) er de største eksperter dels underviserne på eventyrakademierne og dels mere nørdede stjerne-kendere (svarer til Billedbladslæsere med overvældende viden om det danske kongehus). Nogle er mere end villige til blot at snakke løs og dele ud af deres viden, mens andre skal smøres lidt. Nogle har endda klemmer på tidens eventyrstjerner, som de vil sælge dyrt.

Stjerne-kenderne – i mangel af bedre ord – er almindelige personer i alle størrelser og findes både i ghettoen og de lykkeligere bydele. Nogle af disse eksperter er også herolderne, som jo dag efter dag indhenter nyheder om Eventyrene og stjernerne. Spilpersonerne hører om disse fra nogen, som kender nogen, som kender dem, hvis de søger informationer om Eventyrene eller eventyrstjerner. Nogle af disse er dog ikke helt almindelige, nogle er halvfor-elskede i den eventyrstjerne, som de er mest besat af, andre er måske endda mere manisk optagede af stjernerne og forfølger dem hemmeligt som en anden paparazzi (fotografiapparater findes dog ikke).

Underviserne er nogle af Darviniens rigeste og mest indflydelsesrige personligheder. De bor i de rigere bydele og er relativt konservative, men flere af dem har visse kunstneriske 'særheder' og ses nogle gange i ghettoen i håb om at spotte talenter i gadebilledet eller måske endda til et Undercover-eventyr? Nogle af underviserne kender spilpersonerne fra deres tid på eventyrakademierne, og bekendtskabet er ikke altid det mest positive.

Eventyr-skuespillere, instruktører, assistenter mv. fører et stjernespækket liv i de lykkeligere bydeles barer og som gæst hos velhavende borgere. Spilpersonerne kan sagtens falde over disse personer ved et tilfælde, hvis de først bevæger sig udenfor ghettoen. De store stjerner og instruktører er der dog så få af, at man er nødt til at vide, hvor de opholder sig for at falde over dem. Mange af stjernerne har stjernenykker og berømmelsestrang nøjagtigt som nogle af spilpersonerne havde det før deres ulykker. Nogle dør med alvorlige spiseforstyrrelser og præstationsangst, andre kan sætte sig udover forventningerne og nyde berømmelsen, mens andre igen – som Lykkebærs storesøster – er indbegrebet af alle gode eventyrdyder og aldrig drikker, bagtaler eller fører sig frem.

Gamle sabotører bor rundt omkring i Darvinia. Spilpersonerne hører gennem Maltinus eller andre contacts, at de ikke er de første, som har planer om at sabotere Eventyrene eller ødelægge andet for Kongen, selvom det er mange år siden sidste forsøg. Det er muligt at finde frem til de gamle sabotører, enten via fængselsregistre, heroldernes arkiver eller gamle mennesker. De fleste eller alle af de gamle sabotører blev fanget og sendt i Genopdragelseslejr, og de er nu alle 100 pct. lykkelige og kongetro borgere, hvilket siger noget om effektiviteten i Genopdragelseslejrene (hjernevask).

Goliat er en tidligere sabotør. Han er en 40-årig smed med store muskler og et venligt ansigt. Han har fundet meningen med livet – og deler gerne ud af sin viden – i en lykkelig familietilværelse i hovedstadens mellemklassedel som smed af fake-våben til Eventyrene. Goliat er 100 pct. 'genopdraget' og betragter sine sabotageaktioner som store fejltagelser han fortryder inderligt. Han har taget sin straf og føler sig nu som en ændret mand.

Kirse er også tidligere sabotør. Hun er en ældre kvinde, der ligesom Goliat i Genopdragelseslejren også fik et helt og aldeles ændret livssyn og nu betragter Kongen med stor respekt. Hun lever som 'hyggespreder' i de rigere bydele for en minimumsløn, men nyder at kunne give noget tilbage til samfundet. Er meget gammelklog.

Grimus er en gammel gnom, der i mange år har været ansat i banken 'Råd til eventyr'. Kort før pensionsalderen overmandede grådigheden ham og han forsøgte at smugle en mindre sum guldmønter hjem som en extra pensionsforsikring. Det mislykkedes og efter fængselsstraffen bosatte han sig i ghettoen, hvor han ofte er at finde på barer. En lille og ucharmerende herre der mod et par øl kan få tungen på gled om, hvordan bankerne fungerer indefra, hvis spilpersonerne overvejer at røve en bank.

Alskens håndværkertyper i alle aldre og på alle niveauer er at finde i byens mange laug: Smede-laug'et, tømrer-laug'et, osv. Ingen af håndværker-laug'ene ligger i ghettoen. Her kan vores helte finde personer, som kender nogen der kender nogen, der arbejder eller har arbejdet i øvelsesbyerne som håndværkere fx med at konstruere eller reparere scenerne.

I ghettoens indvandrerdel bor **Alibaba**, som er taxachauffør (på et flyvende tæppe), og han kan hjælpe spilpersonerne med at komme hurtigt frem og tilbage. Her bor også indvandrere, som har spillet med som de fyrreogtyve røvere i 1001-nat-verdenens Eventyr, og som var nødt til at flygte derfra, da de ikke kunne kende godt nok forskel på Eventyr og virkelighed. Flere af disse er medlem af Stedmoder-mafiosoen som håndlangere og tyve.

Lampeånder ses en sjælden gang i gadebilledet. Der er ikke mange af dem, de fleste er at finde på flaske, og de har egentligt ikke ret til at flyve frit, men de få der er nyder stor anseelse i ghettoen pga. deres evner til at opfylde ønsker mod en mindre betaling. Ofte virker lampeåndernes ønskeopfyldelse på den måde, at ønske ganske vist går i opfyldelse, men ikke lige helt på den måde, som man forventer det, som ønskebrøndens eventuelle ulemper i rekvisitlisten på næste side: De mange penge man ønskede sig er stjålne, den store skønhed man ønskede sig tiltrækker alle de forkerte typer, eller man bliver berømt men for at være ekstraordinær dum eller grim. **Shi Fy Fazan** er en arabisk lampeånd, som spilpersonerne har set suse rundt i gadebilledet.

Troldmænd bor i høje tårne rundt om i hovedstaden. De ses sjældent i gadebilledet og har stor status blandt alle beboerne for deres evner. Troldmænd benyttes blandt andet til midlertidigt at trylle skuespillere om til fabeldyr, når et Eventyr har brug for dette, og de arbejder også med udvikling af nye magiske rekvisitter. De er ikke nødvendigvis meget magtfulde og farlige, men kan også blot være alkymistagtige typer. Nogle af disse arbejder i det skjulte med at kreere mere 'alternative' genstande til rigtig krigsførelse mv., som blandt andet Stedmødrene sponsorerer.

I kennelen er det stort set kun Stygge der færdes, når han i et afmægtigt øjeblik forsøger at omgås andre af samme udseende. De fleste i kennelen ser op til Stygge pga. hans succes som dyrestjerne uden han dog tager sig meget af det. Klumpe har enkelte bekendte her, blandt andet **Gokke**, et afdanket æsel (også på to ben som Stygge) der deler Klumpes trang til at forfatte undercover-eventyr og drikke absint.

Tre ræve fra kennelen lever af ulovligt at sælge rigtige (ikke-til-Eventyr-brug) våben til interesserede købere. De konstruerer våbnene selv og tester dem i Trylleskoven mod nord. De har en fordel af som ræve at kunne bevæge sig mere frit blandt dyrene end mennesker kan – ulempen er dog, at de ved en fejltagelse kan risikere at blive skudt af Kongens jægere. Det er i øvrigt forbudt at bære – rigtige – våben i Darwinia, medmindre man er ansat som vagt eller soldat. Stygge kender den af de tre ræve, der hedder **Bondo**.

Allegro er også en ræv. Han er ekspert i at praje spilpersonerne og andre godtroende fra tilfældige baggyder i ghettoen ('Psst, mester Ulv, hallo – kom lige herover ikke? Kom nu...'), og han er hurtignakkende, fræk og hustleragtig ('Jeg ville så gerne fortælle dig, hvad jeg ved, men min pote er så tom og tør... og jeg har 10, nej 15 hvalpe derhjemme i hytten... Lidt sølv og mad ville varme i min pote...'). Han kan hooke spilpersonerne op med nyttige folk i kennelen. Han har en utrolig evne til at være på det rette sted på det rette tidspunkt, hvis spilpersonerne mangler info. Albertus har købt informationer af ham flere gange.

Guldmave er en fed tudse, som lader sig besøge i en skummel kloak i ghettoen, hvor han troner på et simpelt bord i lyset fra en indtrængende solstråle. Han er en parodi på Godfather ('you come to me...') og hvisker en del med højt løftet mund. Han låner gerne spilpersonerne guldstykker, som er forbandede og bringer ulykke. Det ved spilpersonerne naturligvis ikke. Guldmønterne får bæreren af dem til at blive ekstremt grådig, så vedkommende ikke vil dele ud af dem og i det hele taget ikke vil dele noget med nogen.

Belle har været fanget i et dådyrs krop, siden hun deltog i opsætningen af Eventyret om Bambi (eller et andet dådyr-eventyr, da Bambi ikke er et klassisk eventyr). Hun har store svømmende sorte øjne som skovsøer, der lynhurtigt kan producere glitrende tårer til at rulle langsomt ned af hendes smukke dådyrkinder. Hun er sart, skrøbelig og forslået på sådan en ikke-fysisk måde, dirrende, nervøs og dånende. Hun udnytter på det groveste stærke og farlige mænd (som fx Stygge) og er et omvandrede krigsdrama på fire ben. Belle vandrer fra voldelige kæreste til voldelige kæreste og er altid ubevidst på udkig efter at blive reddet. Hun er sådan en, der på magisk vis tiltrækker ballade og med stor sandsynlighed kan få spillerne på glatis.

Andre pushere/gadesælgere af rekvisitter, eliksirer og andet godt er naturligvis også at finde i ghettoen. Fælles for dem alle er, at deres varer er af tvivlsom karakter (hvilket ikke er til at se for den almindelige køber).

Lykkebær og Klumpe er de eneste, som stadig har en **familie**. Lykkebærs familie bor i den bedre stillede del af hovedstaden og vil egentligt ikke kendes ved hende. Hun blev smidt ud hjemmefra og forbandet af moderen, da hun blev smidt ud af prinsesseskolen. Hun trækker deres status ned, men presser hun meget, vil de gerne se og høre på hende. Klumpe har ikke haft kontakt med sin familie siden børnehjemmet, men han ved, at hans brødre stadig lever her i hovedstaden (én af dem spiller med i Eventyret om Snevide, som Gnavpot).

Derudover bliver andre bipersoner nævnt gennem scenariets tre dele, hvor de har en rolle at spille.

Rekvisitter og eliksirer

Dette afsnit skal tjene til inspiration og til at give dig forskellige rekvisitter og eliksirer, som kan bruges gennem scenariet. Albertus har nogle stykker, måske har visse bipersoner sådanne rekvisitter de kan sælge eller belønne spilpersonerne med. Rekvisitterne laves på fabrikkerne beskrevet i afsnittet om ghettoen, og de fleste af disse sælges lovligt i de bedre bydele af byen til skyhøje priser. Enkelte sælges på ghettoens sorte marked via rekvisitpushere som Albertus.

De mest effektfulde (og mindst fejl-indeholdende) af rekvisitterne og eliksirerne er naturligvis de dyreste, og da spilpersonerne har meget få penge at gøre godt

med, kan de ikke uden videre investere i de dyre (men ekstremt nyttige) rekvisitter. De må tage til takke med de mere fejlbarlige fra ghetto-pusherne.

Ofte er rekvisitterne second eller third hand, eller simpelthen ubrugelige efter en enkelt gang. Bedøm selv, hvad der er sjovest.

Frog-box: Ved at putte et hår, nogle hudceller, bussemænd eller andet fra et hvilket som helst dyr ind i denne lille boks afsløres det, om dyret rent faktisk er et dyr eller et menneske fortryllet til dyr.

Ært-o-meter: Et bælte som spændes om livet til at afsløre, om der er de mindste uregelmæssigheder i underlaget, som man sover på.

Folde-ud-bønnestage: 10 cm. lang bønnestage som kan vokse og vokse, når den er gravet ned i jorden. Den aktiveres ved at tale pænt til den og deaktiveres ved pænt at bede den holde inde med at gro. Kan fx bruges til at kravle op ad, når fx en mur eller et hegn skal forceres. Eventuel ulempe: Bønnestagen er kilden, hvilket gør den langt vanskeligere at kravle op ad.

Ønskebrønd: Eksisterer i en lille landsby langt mod nord i en ufremkommelig del af Darwinia. Man kan købe (dyrt) vand på flaske fra brønden, selvom det er forbudt. Jo mere man drikker, jo større ønsker opfyldes. Eventuel ulempe: Ønskerne giver bagslag. De mange penge man ønskede sig er stjålne, den store skønhed man ønskede sig tiltrækker alle de forkerte typer, eller man bliver berømt men for at være ekstraordinær dum eller grim.

Ønskebønne: Samme koncept som ønskebrønden, når man spiser bønnen. Eventuel ulempe: Virker ikke men smager af chili.

RokokoRok: Stik dig på rokken og sov kun 1 år i stedet for 100 år. Eller kan du ikke tåle at se blod? Der kommer ketchup ud af forlængerfingeren i stedet for blod. Eventuelt er tenen af gummi, så du slet ikke kan stikke dig på den.

Discount-rok: Spinder kun forguldet hør.

Græskarkaret: Kan forvandles til verdens mindste græskarliggende karet, som to personer kan sidde i. Hvis to rotter placeres nær græskaret, bliver disse forvandlet til heste, når græskaret forvandles til kareten.

Dansesko: Til dårlige dansere. Gør dig i stand til at danse som en drøm.

Glassko: Sko som former sig efter foden. En yndet rekvisit til prinsesse-studerende som ikke kan passe idealskoen til Askepotrollen.

Rapuntzel-hårreb: Det stærkeste hårreb i landet, kan ikke knække, effektivt til fx til Rapuntzels rolle. Kommer i forskellige materialer og kvaliteter, fx guld (superflot men kan ikke bære de helt tykke), salamantium (skinnende sølv og det stærkeste), jern (det ruster på sigt, ikke kønt!) osv. Kan enten skaffe som som hårpåsætning til Rapuntzel-wannabees eller som førsteklasses reb.

Bue og pil: Rammer altid plet. Eventuel ulempe: Pilen giver ingen skade.

Luksusbrønd: Der rinder vin og ikke vand. Godt, hvis man vil holde en god fest.

Tryllestøv: Yndet af fe- og klokkeblomst-wannabees. Gør det muligt at flyve i et kortere tidsrum: Eventuelle ulemper: Ukontrolleret og uelegant flyvning. Man flyver med numsen forrest, zig zagger eller lander på hovedet.

Minipropel: Meget lille ting der kan spændes om hovedet som en minelygte. Man kan flyve lavt og langsomt, men dog flyve. Eventuelle ulemper: Tekniske problemer eller startproblemer.

Darvinialandekort: Har du svært ved at finde prinsessen i landet "far far away"? Skal du skaffe den gyldne hest eller fugl, men aner ikke hvor de er?

Dette kort kan hjælpe dig med at finde det, du søger. Eventuel ulempe: Kortet driller, nogle gange ender du et helt andet sted.

Forelskelseseliksir: Når trylledrikken drikkes, bliver man forelsket i den første person man ser. Eller måske i de første to personer? Eller i en bestemt person (kræver specialfremstilling). Eventuel ulempe: Virker kun kortvarigt og hele forelskelsen er bagefter glemt ved et mindre hukommelsestab.

Hæslighedsdrik: Drikker du den, bliver du grim. God til at skræmme, eller komme ud af et uønsket arrangeret ægteskab. Eventuelt tidsbegrænset.

Fortrydelseseliksir: Lykkebær har en sådan potion, der sørger for, at heksefortryllelsen ikke finder sted i et tidsrum, som starter lige efter, at man drikker drikken.

Fortrydelseseliksir – discount: Et bestemt klokkeslæt afbrydes fortryllelsen. Fx en 'fortrydelsespotion version midnat eller version skumring eller...

Dyresprogsdrik: Drik, som gør at man forstår dyrenes sprog. Eventuelt kan man også selv tale med dyrene, hvilket finder sted på dyrets sprog. Dvs. man lyder som en hund, når man taler til en hund. Eventuel ulempe: Tidsbegrænset. Man får træk som de dyr, man taler med.

Livets æble: Giver uendelig livsvisdom i en time. Eventuel ulempe: Man taler fuldkommen sort, så ingen fatter hvad man siger.

Skrumpe-juice: Man reduceres i størrelse. Eventuel ulempe: Meget vanskeligt at dosere til ønsket højde.

Voksedrik: Man vokser.

Kæmpedrik: Giver styrke som en kæmpe. Eventuel ulempe: Man forvandles til en bedrøvet, ynkelig og apatisk person, som sidder og hulker over sin barndom.

Dumbo-drik: Ørene vokser, så man kan flyve. Effektivt, men ser aldeles fjollet ud.

Dyresprogsdrik – version 2: Gør at dyr kan tale som mennesker. Giver samtidig dyrene visse menneskelignende træk som den person, dyret taler med.

Healende tårer: Kan kurere enhver sår/skade. Meget svært at få fat i, ægte prinsesser giver ikke frivilligt deres tårer til fuskere.

Charmeeliksir: Vil du være prins charming, men er bare ikke så charmerende? Så drik løs. Eventuel ulempe: En absurd grad af forfængelighed og selvdyrkelse.

Snakkeeliksir: Få munden på gлед, hvis du vil være klodshans men mangler at kunne snakke for dig.

Silkehudseliksir: Vil du være den kommende snehvide men har en hud som månens overflade? Denne drik giver dig hud som den blødeste silke. Eventuel ulempe: Kortsigtet drik baseret på citron, - man får lækker hud nu, men ligner en rynket klud efter et par års brug.

Hestehånderingseliksir: Kan du ikke ride? Er du bange for heste? Får hestehår dig til at nyse og snyse? Denne drik gør dig dus med heste.

1. del: Bord Dæk Dig

Kroen og klientellet

Scenariet starter på kroen Bord Dæk Dig i hovedstadens ghettoområde. Spilpersonerne er blevet kaldt til samling af Viola, som har en plan.

Scenariets første del består af en enkelt scene, som foregår på kroen og skal ikke vare alt for lang tid, måske en halv time. Formålet er at give spillerne lidt tid til at lære deres roller og relationer til hinanden at kende. Desuden skal stemningen slås an.

Først får du en kort beskrivelse af settingen og bipersonerne. Dernæst følger et afsnit om spilpersonernes møde, og hvorfor de er samlet her på kroen. Derefter kommer et afsnit om Inkquisitionen og overgangen til næste del af scenariet, og sidste afsnit giver nogle redskaber til at sætte stemningen og hjælpe spillerne i gang.

Maltinus er bartender og kroejeren, og han har altid haft en drøm om at blive ejer af en fastfood-restaurant for byens eventyrstjerner. I hans unge år lykkedes det ham næsten, da han overtog en gammel restaurant på Stjernepladsen i hovedstadens rige bydel. Men da Maltinus mere var (og er) end mand af ord end af handling, fik han aldrig hyret gode kokke til restauranten. Han var nødt til at ty til kreativ bogføring for at holde stedet kørende, og da det blev opdaget af Ministeriet for Vellykket Virksomhedsdrift blev han sendt på Genopdragelse. Siden da har han haft til dagen og vejen ved at køre den snuskede ghettokro Bord Dæk Dig.

Trods kroens navn er der intet i kroen, som bærer præg af fast food. Bordene dækker ikke sig selv, men Maltinus råber det alligevel, når bordene skal ryddes for mug's, lys og beskidte duge af hans ansatte – der er tre små klokkeblomstlignende feer, som nok kan flyve, men ingen magi kan, så de aser og maser med at rydde op og servere. Kroen er spilpersonernes stamsted, og den er aldrig helt fyldt op.

To små grise sidder ved et bord og er ved at drikke sig fra sans og samling. De taler gerne om deres ulykker, hvis spilpersonerne henvender sig til dem. De var oprindeligt tre, som for en uge siden gik til audition til Eventyret om de tre små grise, men desværre fik de ikke rollerne. To dage senere fik de stillet diagnosen 'fejlforyllet', da de af en eller anden grund ikke ændrede form til menneskeskikkelse igen. Dybt deprimerede tog de en flaske brændevin under armen (dvs. forbenet) og drak sig bevidstløse ude i skoven. Da de vågnede var de kun to tilbage, og senere fandt de ud af, at den tredje af dem i fuldskab havde vandret ind i et 'rigtigt' dyre-reservat, hvor han var blevet dræbt af Kongens jægere og serveret til en hof-middag.

En gammel heks sidder for sig selv ved et bord. Hendes kost står op ad væggen. Hun bilder dem gerne alt muligt ind om sine – ikke-eksisterende – magiske evner, hvis de falder i snak. Kosten kan naturligvis ikke flyve.

Et par sværd bærende unge mænd sidder ved et tredje bord. De er p.t. under en retssag efter at have såret en lærer på væbnerskolen ved et uheld under træningen.

En mørklødet midaldrende mand befinder sig også i baren. Han er i gang med et måltid og drikker ikke alkohol som den eneste i kroen. Han er en indvandrer fra 1001-nat-verdenen langt langt mod sydøst og blev inviteret hertil af en kreativ og håbefuld eventyrforfatter for nogle år siden for at deltage i rollen som Pjotr Pahn i en ny global opsætning af Eventyret om Peter Pan. Eventyrforfatteren blev desværre arresteret af Ministeriet for

Samfundsbevarende Fortællinger, da nytænkning ikke er tilladt, og siden da har Pjotr (som er blevet hans kaldenavn) boet i ghettoens indvandrerkvarter.

På barddisken sidder to mennesker i mikro-størrelse klædt ud som **Tomme-liden og Tinsoldaten** og drikker om kap af fingerbøl. De er netop blevet smidt ud af et eventyrakademi for usømmelig opførsel og venter nu på, at fortryllelsen aftager, så de kan få deres normale størrelse tilbage. Begge synes, at ventetiden bruges mest fornuftigt på en kro, da det aldrig har været så billigt for dem som nu med deres mikrostørrelser at drikke sig fulde.

At sætte stemningen fra starten er vigtigt, så spillerne får et indtryk af den humoristiske side af scenariet såvel som af den mere dramatiske og actionprægede side. Hvad I kommer til at lægge mest vægt på, afhænger af hvad der har fænget dig mest ved scenariet, og hvad du kan fornemme spillerne har mest lyst til. Bipersonerne på kroen kan bruges til små indslag i den humoristiske retning, mens Inkvisitionen markerer den mere alvorlige side af scenariet. Det er ikke ufarligt at lægge sig ud med Kongen.

Humoren og dramaet løber nok side om side gennem hele scenariet, men i starten er der en tendens til, at komedien har føringen, mens intrigerne og spændingen tager over, som scenariet skrider frem.

Rebelgruppen Rummelige Eventyr

Scenariet starter ved, at vores helte ankommer til kroen. Viola har indkaldt dem alle til møde i deres rebelgruppe 'Rummelige Eventyr – plads til alle'. De fire andre blev tidligere på måneden optaget som medlemmer i den nyoprettede Rummelige Eventyr-gruppe under en eds-aflæggelse i kælderens her på kroen. Alle svor, at de ville kæmpe sammen for bedre Eventyr i Darwinia. De har kun mødt hinanden den ene gang, og de er meget tændte og opsatte på, at der skal ske omvæltninger i samfundet. Det var Viola, som havde taget initiativet til oprettelsen af gruppen, og det er hende som her til mødet lægger ud med at byde velkommen og fortælle om sine planer.

Viola starter med kort at byde velkommen, med nogle store ord om, hvad hun håber gruppen kan lave af omvæltninger i samfundet. Måske taler hun også allerede her ind til den generelle følelse af bitterhed og hævn-gerrighed, som hun ved, at mange i gruppen har. Før hun fortæller om sine planer, beder hun dog de andre hver især om at fortælle om deres grunde til, at de er her. Det giver dem alle en chance for at præsentere sig overfor de andre, som de nu gerne vil fremstå udadtil. Alle har de en 'officiel' grund – hovedsageligt hævn-ønsker – til at være medlem af rebelgruppen, og de fleste har derudover også nogle personlige grunde, som de nok ikke afslører.

Viola selv er prøvem medlem af Stedmoder-mafiosoer i ghettoen, som organiserer meget af kriminaliteten i ghettoen. Hun er dog ikke en stor fisk på nogen måde. På det seneste er hun dog blevet ydmyget af de andre 'stedmødre', og hun har nu fået en sidste mulighed for at vise dem, at hun *kan* noget! Lykkes missionen, bliver hun optaget som fulgyldigt medlem af Stedmødrene. Det fortæller hun naturligvis ikke de andre i gruppen, men hun fortæller om sit brændende had til Kongen og Eventyrenes idealer.

Viola fortæller desuden – og hvis ikke må du minde hende om det – at hvis rebelgruppens sabotager er så virkningsfulde, at de imponerer Første Stedmoderen, vil gruppen blive tilbudt en sabotageopgave mere, hvor belønningen vil være, at de hver især får en stor belønning. Første Stedmoderens

belønninger plejer at være store, men også 'tilpasset' dem hun belønner. Første Stedmoderen vil uden tvivl blive imponeret, hvis de lykkes gruppen at afbryde en af de daglige opførelser af et af Eventyrene.*

Violas vil sabotere, ødelægge, genere og irritere Eventyrene. Det er på tide at vise Kongen, at alle i Darvinia ikke er enige, at mange føler sig forbigået, og at nogle er villige til at handle! Forhåbentligt holder hun en god brandtale, som virkelig får de andre op af stolen. Under alle omstændigheder er alle lette at få med på oprørsideerne.

Lad spillpersonerne komme godt i gang med at plotte, hvad de kan lave af aktioner. Måske har de en del spørgsmål til dig som spilleleder om verdenen, og hvordan De Store Eventyr er en meget vigtig del af Darvinia. Fortæl så godt du kan om, hvordan det hele hænger sammen, og digt gerne videre på ideerne i scenariet.**

På et tidspunkt kommer bartenderen **Maltinus** hen til deres bord med fem nye skummende fyldte ølkrus og fortæller den tragiske historie om, hvordan hans stjerne-restaurant blev lukket af myndighederne, mens han slår krøller på sit store buskede overskæg. Viola kender ham og stoler på ham, hun er stamkunde og har brugt kroen mange gange til andre møder. Maltinus ved mangt og meget om Darvinia, og du kan bruge ham til at give spillpersonerne ideer til aktioner.

Aktioner kunne være sabotage mod fremstillingen af vigtige rekvisitter, forgiftning af maden der bringes til filmbyerne, udskiftningen af det forgiftede æble i Snehvide med almindeligt, kidnapning af én af de mindre stjerner som ikke har livvagter, sprede satire-plakater, opsnappe informationer der giver dem en klemme på en af stjernerne, medhjælperne eller måske endda instruktøren, ødelægge nogle af rekvisitterne i en af filmbyerne, osv. Flere ideer følger i scenariets del 2, disse skal blot give dig et indtryk af, hvad en aktion kunne være.

Alt skal være muligt at aktionere imod, men vil nogen *ændre* på selve historien (og ikke blot ødelægge noget) i et af Eventyrene, fx kidnappe en stjerne og overtage rollen eller 'overtale' instruktøren til at ændre på historien, bør det fremgå af nogle af bipersonerne, at det er meget farligt og kræver mere erfaring og planlægning. I scenariets tredje del får spillpersonerne mulighed for at ændre på handlingen.

På kroen må der også gerne være tid til, at spillerne kan rollespille nogle af deres spillpersoners karakteristika lidt ud. Måske har de lyst til at falde i snak med nogle af bipersonerne, måske henvender kroens klientel sig til dem for at få dem til at rollespille lidt. Måske kommer Maltinus hen til dem igen med flere oplysninger. Du kan også bruge de andre bipersoner til at give spillerne ideer til småaktioner, - det er nærliggende for bipersonerne at falde i en hævn-gerrig snak, da de alle er bitre på samfundet og Kongen efter tidligere dårlige oplevelser. For alle bipersonerne gælder det dog, at det kun bliver ved snakken. Ingen tør handle, når det kommer til stykket.

Et evigt aktuelt samtaleemne i Darvinia er Eventyrene. Hvilke roller man selv har spillet, næsten har spillet, hvilke Eventyr der afvikles lige nu, om nogen har set dem, osv. Bipersonerne har alle en masse holdninger til Eventyrene og historier om deres egne oplevelser med/i Eventyrene.

Stygge kan (næsten) bare drikke løs på kroen, ulve bliver ikke fuld så let. Dværgen elsker barer, her er også mange andre mærkelige skabninger som han selv, og han får altid opmærksomhed, når han begynder at fortælle historier fra sine rejser. Albertus er som pusher måske på udkig efter købere til hans goods, mens Lykkebær nok mest af alt er meget opsat på at komme i gang, når hun hører Viola tale om at intervenere eventyr. Måske kender heksen i hjørnet af baren Lykkebær fra hendes natte-eksistens som heks, hvilket kan gøre Lykkebær nervøs for, at hun bliver røbet.

* *Afbrydes et Eventyr*

Det er op til dig som spilleleder at vurdere, hvornår en sabotage er så omfattende, at forestillingen må afbrydes. Finder gruppen fx på at bytte et af de almindelige æbler – som heksen selv bider i – i Eventyret om Snehvide ud med ét der får hende til at falde i dyb søvn, kan det være at forestillingen må aflyses indtil dagen efter, hvor hekse-skuespilleren igen kan vækkes. Det skal naturligvis ikke være alt for let at få en forestilling afbrudt.

** *En karriere som sabotør*

Det kan være vanskeligt for spillpersonerne at gennemskue, hvordan sabotageaktionerne skal gribes an. Det er derfor vigtigt, at Maltinus giver spillpersonerne nogle helt konkrete ideer til deres første skridt. Lad ham fortælle om tidligere sabotageaktioner, store som små. Han fortæller nostalgisk om dengang for mange år siden, hvor hovedpersonen i Tommeliden blev kidnappet, eller dengang hvor maden i øvelses-byen blev 'forgiftet' med diarrepulver, eller dengang hvor Askepots-skuespilleren bare ikke kunne passe skoen, som prinsen kom med. Ingen af gangene blev Eventyrene dog aflyst, og alle gangene blev de skyldige fundet og straffet hårdt. Han advarer gruppen om at tage sig i agt, holde sig godt skjult og skaffe sig en god sum penge til bestikkeser. Måske guider han gruppen i retning af bipersoner, som kan hjælpe gruppen med at skaffe info, penge eller rekvisitter (se bipersonlisten).

Hvis spillerne i stedet for at kaste sig over samtaler med bipersonerne begynder at snakke og intrigere løs i deres egen gruppe, skal de bare køre løs. Måske sender Lykkebær stjålne blikke til Albertus, måske bliver dværgen grebet af Violas tale og begynder at plapre løs om sine idealistiske visioner (som måske kan blive for meget for de andre), eller måske bliver Stygge pludselig provokeret af Albertus eller Klumpe. Det er alt for tidligt for konflikter eller opgør i gruppen, men måske vil nogle af spillerne allerede fra starten antyde en spænding overfor de andre. Det skal de have lov til ☺

Er spillerne træge i starten: Så lad Maltinus troppe op med friske øl og begynde at fortælle om Kongens undertrykkelse af befolkningen, om de mange udstødte i ghettoen som aldrig får en chance, osv. De andre bipersoner (især de to unge mænd, men også de to små grise) kan evt. overheøre samtalen, og pludselig fyldes kroen med en trykkende stemning, som kan ægge spilpersonerne til at tage affære og love, at de vil kæmpe for de undertrykkes sag.

Inkquisitionen kigger ind

Når du kan fornemme, at scenen er ved at ebbe ud, kommer Inkquisitionen forbi kroen. De går rundt blandt klientellet og spørger ind til rebelgruppen 'Rummelige Eventyr', mens de viser en dårlig håndtegning af Viola! De kender ikke andre af rebelgruppens medlemmer, endnu. Bliver gruppen afsløret og er nødt til at flygte? Klarer de frisag ved at handle hurtigt? Kan Albertus smalltalke Inkquisitionen til at forlade stedet? Kan Lykkebær charmere dem? Kan dværgen distrahere med sine historier? Kan Viola få bartenderen til at skjule dem i en fart?

Sidder spilpersonerne i baglokalet eller kælderens, kommer bartenderen og advarer dem, han ved at Inkquisitionen også vil kigge disse steder.

Inkquisitionen er en del af Ministeriet for Samfundsbevarende Fortællinger og består af fem store, frygtindgydende og arrede riddere/vagter, samt to ledere (good cop og bad cop, den ene er lille og snu og den anden er stor og grum). Vagterne går klædt i brynjer, mens de to ledere går i musketeragtig tøj. Inkquisitionens opgave er at finde frem til rebeller og oprørere, til alle dem som modarbejder opførelsen af De Store Eventyr og generelt arbejder imod Kongen.

For nylig fik Inkquisitionen nys om, at spilpersonerne havde oprettet en rebelgruppe ved navn Rummelige Eventyr, og de er nu ude efter spilpersonerne. Baggrunden for denne mere-end-normalt aktive indsats fra Inkquisitionens side skyldes, at Dét (årlige) Store Eventyr snart skal kåres og afvikles. Kongen vil derfor gøre en ekstra indsats for at fjerne oprørere og utøj, da han selv plejer at spille med i en birolle, eller sidde på forreste række som tilskuer. Her skal ingen uroligheder finde sted. At Dét Store Eventyr opføres for nærmest hele byens befolkning og mange tilrejsende betyder også, at der er mange huse står tomme og kriminelle har friere spil end ellers.

Spilpersonerne skal på en eller anden måde undslippe kroen, som er overgangen til næste del af scenariet, hvor de dels 'møder' Darwinias hovedstads ghetto og dels plotter og aktionerer mod De Store Eventyr.

2. del: Ghettogrimasser

Indledning

Del 2 er langt den største del af scenariet, hvor spillersonerne bevæger sig rundt i Darviniass ghetto og øvrige hovedstad, hvor de på én gang er eftersøgte og planlægger/udfører sabotage mod De Store Eventyr – mens de har forskellige personlige plots og relationer at følge op på.

Her er ingen kronologi i rækkefølgen af scenerne, da handlingen står meget åbent for spillersonerne, når de forlader kroen Bord Dæk Dig. Kapitlet er opdelt i afsnit om mulige aktioner og disses konsekvenser for Kongen og spillersonerne, et afsnit om de to Eventyr som finder sted netop nu, et afsnit om de øvelsesbyer (filmbyer) som Eventyrene opføres i, samt et afsnit om spillersonernes personlige plots. Brug flowcharts'ene og Darviniakortet til at orientere dig/jer efter.*

Det er i denne del af scenariet, at kapitlet 'Turen går til Darvinia' for alvor skal bruges, hvad angår lokationer i hovedstaden og bipersoner at møde. På mange måder er især denne – største – del af scenariet mere en setting end et scenarie. Delen har dog en klar afslutning, ligesom den også har en klar begyndelse.

Følg spillerne i deres valg af retning for scenariet. Holder de sammen som gruppe og fokuserer på aktionerne og underspiller de personlige intriger og plots, så lad dem gøre det. Fokuserer de på intrigerne og lader aktionerne komme i anden række, er det også fint.

Formålet med scenariets anden del er, at spillerne skal have det sjovt og mærke en vis spænding og dramatik, mens de bevæger sig rundt i Darviniass eventyrverden. Jeg forestiller mig, at delen vil vare 2-3 timer.

Aktioner

Første skridt

Om spillersonerne forlader kroen Bord Dæk Dig i vild flugt eller stille og roligt afhænger af dig og deres handlinger. Deres første handling vil muligvis være at finde et mere sikkert sted at opholde sig. Violas (og Stygges) bolig er i vild uorden, det er tydeligt, at Inkvisitionen har gennemrodet skuffer, skabe osv. Indtil videre kan de slå sig ned hos én af de andre (men Inkvisitionen kommer også snart her forbi), eller de kan finde værelser på kroer eller bekendte, som de tør stole på.

De næste dage kommer til at handle om at finde på aktioner, skaffe penge, oplysninger og rekvisitter som er nødvendige for at gennemføre aktionerne. De skal måske have skaffet oplysninger om, hvilke Eventyr der p.t. løber af stablen og ideer til at forpurre Eventyrene. Flere af spillersonerne har et lille netværk af kontakter som kan give oplysninger eller skaffe anvendelige hjælpemidler. Især Viola har kontakter, som kan skaffe informationer, mens især Albertus kan skaffe forskellige hjælpemidler. Contacts og andre interessante bipersoner i

* Flowcharts

Det ene flowchart plotlinien i gængs forstand, trods det meste af scenariet ikke har en tydelig rød tråd. Det andet flowchart er en oversigt over scener og relevante bipersoner til brug i den store del af scenariet, som indeholder megen valgfrihed for spillerne.

* Darviniakortet

Darviniakortet finder du bagerst i scenariet. En beskrivelse af kortets indhold finder du på side 14.

Darvinia finder du i kapitlet 'Turen går til Darvinia'. Bipersonerne beskrevet senere i dette kapitel er eventyrstjerner og ansatte i de to Store Eventyr, som spillerne specifikt plotter mod i denne del af scenariet.

Det kan være vanskeligt for spillerne at overskue den store valgfrihed, nu hvor de pludseligt er overladt til sig selv. To redskaber til at vænne spillerne gradvist til valgfriheden er dels løbende at lade dem føle sig forfulgt af Inkquisitionen, og dels at give dem konkrete ideer og inspiration til de første sabotageskridt.

Forfølgelsen forhindrer at spillerne overvældes af den store valgfrihed. Konkrete ideer til aktioner hjælper dem lidt på vej. Brug Maltinus fra kroen 'Bord dæk dig' eller andre af bipersonerne til at give dem ideer. Ræven Allegro har det med at være i en nærliggende ghettofyde, når spilpersonerne har brug for information. Fridi, Kirse, Grimus eller Belle kan gruppen støde ind i når som helst, og de kan hjælpe dem på vej med ideer.

Du kan også hjælpe spilpersonerne på vej mod ideer til aktioner ved at lade dem overhøre samtaler i en anden rebelgruppe, der også plotter mod Eventyrene eller Kongen. De kan overhøre almindelige borgeres samtaler om sabotager. De kan høre herolden tale om eller læse i avisen om et netop mislykket sabotageforsøg af rebelgruppen Politisk Korrekte Eventyr, som endte med, at alle blev sendt på Genopdragelse. Du kan også lade Violas 'overordnede' Stedmoder kontakte dem direkte med ideer.

Jeg har udover flowchartet vedlagt et **bilag med stikord til mulige scener** og brugen af bipersonerne. Scene-ideerne er opdelt efter, at spilpersonerne sandsynligvis først vil planlægge og bevæge sig rundt i ghettoen, dernæst forsøge at skaffe penge, info og rekvisitter, og så forsøge sig med sabotageaktioner. Brug bilagene som inspiration!

Aktionsideer

Det er frit for spilpersonerne, hvordan de vil lave aktioner mod Eventyrene, om de vil starte i det små eller forsøge sig med større aktioner fra starten. Et par ideer kan være:

- Sabotage mod rekvisitfremstilling
- Forgiftning af mad til øvelsesbyerne
- Udskiftning eller ødelæggelse af rekvisitter
- Kidnapning af mindre stjerne uden livvagt
- Kidnapning af familie eller venner til en eventyrstjerne
- Opsnappe info der giver klemmer på skuespillere, instruktør, scenearbejdere eller andre
- Sabotere scenen eller scenariet
- Forfalske skuespilleres id-kort
- Spredte satireplakater
- Falde i snak med arbejdere, instruktørassistenter eller skuespillere på øvelsesbyens kro og få dem til at tale over sig

Bipersonerne i kapitlet 'Turen går til Darvinia' kan hjælpe med disse ting på forskellige måder.

Hvis spilpersonerne overvejer at forsøge at ændre handlingen i et Eventyr, så lad bipersoner fortælle om, hvor galt den slags forsøg kan gå. Det er for risikabelt her i starten og slet ikke nødvendigt for at afbryde et Eventyr. Pointen er, at handlingsforændrende tiltag helst først skal finde sted i slutningen af scenariet.

Formålet med aktionerne er, at en af de daglige forestillinger af De Store Eventyr skal afbrydes. Det kan lyde banalt, men det vil afspejle Kongens

manglende kontrol med befolkningen, at de idealskabende Eventyr ikke kan afvikles.

Det skal *ikke* være let at sabotere et Eventyr. Kongen er klar over, at der eksisterer enkelte rebelgrupper, som enten vil ramme ham eller hans Eventyr. Derfor er der vagter ved filmbyerne, de store eventyrstjerner har livvagter, og der er kontrol med såvel mad som rekvisitter, før de tages i brug. Det er heller ikke let at overtale almindelige borgere, fabrikanter, eventyrstjerner eller andet godtfolk til at samarbejde med spilpersonerne, da alle for det første frygter Kongen og for det andet er mere eller mindre ensrettede af de Eventyrskabte normer.

Kreative og sjove aktioner bør belønnes. Spil med på deres ideer. Det skal dog ikke lykkes alt for hurtigt for spilpersonerne at få afbrudt et Eventyr.

Konsekvenser

Konsekvenserne efter et sabotageforsøg afhænger af, hvor meget du vil presse spillerne.

Inkvisitionen er altid mere eller mindre i hælene på spilpersonerne. Lad det optrappes som scenariet skrider frem. Går noget galt under et sabotageforsøg, går der ikke lang tid, før inkvisitionen er på pletten og leder efter spor. Stikkere kan angive spilpersonerne, hvis de ikke er forsigtige.

Lad dem støde ind i Fridi (den skizofrene Rødhætte) nogle gange i løbet af denne del af scenariet, indtil de måske får mistanke om, at hun er stikker for Inkvisitionen. Hvad gør de så ved hende? Hun ser jo så ung og uskyldig ud – og spiller desuden på, at Stygge er ulv, der jo skræmmer en lille Rødhætte fra vid og sans!

Umiddelbart vil jeg ikke lægge op til, at spilpersonerne bliver fanget og smidt i fængsel, gæbestok eller sendt på Genopdragelse, men har du en god ide til, hvordan de kan undslippe og fortsætte aktioneringerne, så brug den endeligt. Det kan være ganske spændingsfyldt at flygte fra et fængsel i Kongens borg eller en Genopdragelseslejr i udkanten af riget.

Gennem Kongens Nyhedsnetværk (KNN) kan spilpersonerne følge med i deres større aktioner. Herolder læser hver morgen, middag og aften nyheder op fra byens torve, og det er også muligt at købe en slags avis med nyhederne. KNN er naturligvis ren propaganda, og alt Konge-kritisk er bortcensureret. Kun større sabotageforsøg er nævnt heri, og de fremstilles naturligvis altid som 'fejl i sceneopsætningen eller stress blandt skuespillerne og ikke som reele sabotage-aktioner. De mindre af slagsen må spilpersonerne indhente info om resultaterne af ved at spørge sig frem.

Spilpersonerne kan også følge med i, hvordan deres aktionering skrider frem ved at holde øje med dusørplakaterne. Kongen har lister med rebelgruppernes navne hængende og dusør til personer, som kan give oplysninger om disse grupper. Som inkvisitionen får større og større kendskab til rebelgruppernes medlemmer, følger navne og eventuelt billeder på plakater med dusør nedenunder. Dusøren stiger, som spilpersonerne får flere aktioner gennemført. Går det helt galt, bliver der spredt flyers med de eftersøgte navne og billeder.

Ideer til Kongens reaktioner:

1. Antallet af vagter forøges ved vigtige Eventyr-lokationer (fx indgangen til øvelsesbyerne, ved scener, på fabrikker, mv.)
2. Antallet af vagter på gaderne forøges
3. Flere mundskænke, rekvisit-testere og andre sikkerhedsfolk hyres i øvelsesbyerne
4. Dusøren stiger på plakaterne

5. Spilpersonernes navne kommer på plakater
6. Billeder af spilpersonerne kommer på plakater
7. Inkvisitionen udspørger spilpersoners bekendte, arresterer dem måske, eller gennemroder spilpersoners bopæle
8. Inkvisitionen dukker pludselig op i nærheden af spilpersonerne
9. Inkvisitionen har fået et tip om spilpersonernes næste skridt og sidder på lur - men opdages af spilpersonerne, som flygter/planlægger om
10. Kongen sender spioner ud i ghettoen, som kontakter spilpersonerne

Af positive konsekvenser kan spilpersonerne lægge mærke til:

1. At dusører og antallet af vagter stiger viser, at en aktion lykkedes
2. Rygter spredes i ghettoen om rebelgruppens operationer. Er de succesfulde, er der større respekt om spilpersonerne. Denne anerkendelse vil de fleste nyde i første omgang. For nogle (fx Lykkebær) kan det også resultere i overvejelser om det er dén form for anerkendelse, hun ønsker, eller om det er den åbne 'berømmelse' som stjerne..
3. Succesfulde operationer kan resultere i, at ældre og sky bipersoner kontakter rebelgruppen (evt. gennem Maltinus) med gode råd eller en magisk genstand (se rekvisitlisten i kapitlet 'Turen går til Darwinia')
4. Første Stedmoderen sender måske nogle mønter eller rekvisitter som foreløbig belønning
5. Samtalerne på gader og i barer skifter fra at handle om 'åhh de store eventyrstjerner..' eller 'dengang jeg spillede med i..' til at handle om situationen i Darwinia, om Kongens mangel på kontrol, og om de ting som gør folk ulykkelige.

Snehvide og Klods-Hans

Der bliver løbende afviklet et eller to Store Eventyr for borgerne i Darwinia. Alle har pligt til som tilskuere at opleve hvert Eventyr mindst én gang, mens det afvikles, og for tiden bliver to af slagsen afviklet: Eventyret om Snehvide og Eventyret om Klods-Hans.

Sørg for at De Store Eventyr helt af sig selv tiltrækker spilpersonernes opmærksomhed. Der er altid muligheden for, at bipersonerne i samtaler med spilpersonerne kommer ind på 'dengang jeg var ung og deltog i Eventyret om ...'. Der hænger store plakater rundt i byen (også i ghettoen) med titler på de to Eventyr som p.t. afvikles og de deltagende stjerners navne. Der hænger også plakater med tid og sted for offentliggørelsen af sidste års bedste Eventyr. Dét Eventyr som vinder prisen som det bedste, skal efterfølgende afvikles for en stor del af befolkningen. De to Eventyr, som p.t. afvikles, deltager først i næste års konkurrence (pointen er, at det skal være et helt tredje Eventyr, som spilpersonerne i scenariets del 3, skal aktionere mod).

Hvilket af Eventyrene som spilpersonerne aktionerer mod er op til dem selv. Du er velkommen til selv at finde på andre Eventyr, som de også kan vælge at aktionere imod, så længe du selv nogenlunde kender handlingen og hovedpersonerne i det.

Jeg går ud fra, at du kender til den grundlæggende handling i Snehvide og de syv små dværge samt i Klods-Hans, ellers bør du skimme historierne (eller bruge eventyr du kender bedre til scenariet). Begge Eventyr har været afviklet et par uger i Darwinia og skal afvikles en uges tid endnu, før kåringen af sidste års bedste Eventyr finder sted. Dette Eventyr bliver efterfølgende opført én enkelt gang for størstedelen af Darwinias befolkning (scenariets del 3). Nedenfor følger en oversigt over Eventyrroller og rekvisitter, som kan være interessante

for spillpersonerne til de to Eventyr, samt en beskrivelse af de to øvelsesbyer og bipersonerne hvert sted.

Eventyret om Snehvide

Eventyret hedder egentligt Snehvide og de syv små dværge, men da dværge ikke har den store status i Darwinia, er de taget ud af titlen, selvom de naturligvis er med i Eventyret.

Roller i Eventyret:

- Snehvide, som er så skøn og smuk og ren
- Dronningen, Snehvides onde stedmoder som kan forvandle sig til en heks og er misundelig på Snehvides skønhed
- Dronningens jæger, som har til ordre at dræbe Snehvide, hvilket mislykkes
- Prinsen, som vækker den forgiftede Snehvide med et kys
- De syv små dværge, som bor i en træhytte i skoven, og består af:
 - Brille, som udover at bære briller er den ældste af dværgene, taler fumlede og arbejder som ædelstenskontrollør i minen
 - Søvnig, som udover altid at være træt har det længste skæg, ofte generes af en flue og arbejder som vognskubber i minen
 - Flovmand, som bliver rød i hovedet hver gang han bliver flov. Generer ofte Gnavpot
 - Prosit, som nyser hele tiden pga. hans blomsterallergi og har det korteste skæg
 - Gnavpot, som har den største næse og størst modvillighed mod at tage Snehvide ind, da hun ankommer til hytten, fordi hun er en kvinde. Inderst inde er han dog den, som bekymrer sig mest om hende
 - Lystig, som udover at grine hele tiden også er den tykkeste af dværgene
 - Dumpe, som ingen skæg har og er stum. Han går altid bagerst i rækken og arbejder med at rydde de ubrugelige diamanter af vejen

Rekvisitter og dyr:

- 'Forgiftet' æble
- Glaskiste
- Dværgenes mineredskeer
- Inventar til dværgehytte
- Udstyr til prinsen
- Prinsens hest

Scener:

- På slottet før Snehvide flygter
- I skoven på flugt og hos dværgene
- I dværgenes hytte
- I skoven på jagt efter heksen/dronningen

Alle scener bliver opsat samme sted, dvs. publikum skal ikke flytte sig under Eventyrets opførelse.

Eventyret om Klods-Hans

Roller i Eventyret:

- Gammel herremand, som er Klods-Hans' far
- Klods-Hans' to ældre brødre: Den ene er politisk bedrevidende (er oldermandsklog) og den anden er bedrevidende om alt muligt andet (kan aviserne og leksikonet udenad)
- Klods-Hans
- En række friere til kongedatteren

- En række skrivere og oldermænd
- En kongedatter

Rekvisitter og dyr:

- Heste til ældre brødre
- Ged til Klods-Hans
- Død krage, gammel træsko, mudder
- Fint tøj til frierne, gammelt tøj til Klods-Hans
- Udstyr til skriversne
- Inventar til slotsrummet

Scener:

- På herregården klar til afrejse
- På landevejen mod slottet
- På slottet til frieri hos kongedatteren

Øvelsesbyerne og 'indbyggerne'

De centrale lokationer og bipersoner finder du beskrevet i kapitlet 'Turen går til Darvinia'. Kun de såkaldte 'øvelsesbyer' (pendant til vores filmbyer) og tilhørende bipersoner bliver beskrevet her. Øvelsesbyerne er placeret i udkanten af hovedstaden afhængig af, hvilket Eventyr der er tale om. Da Eventyret om Snevide delvist finder sted i en skov, er øvelsesbyen placeret i udkanten af skoven, der støder op til hovedstaden. Stedet er den traditionelle placering for opførelser af Eventyr med en vis skov-setting og har et noget større areal end øvelsesbyen til Eventyret om Klods-Hans, som ligger inde i hovedstaden. Dette sted benyttes normalt til opførelser af 'by-eventyr'.

Disse byer består af barakker til bolig for stjernerne, store fællestelte til arbejderne, mindre telte til vagterne, lagertelte og -bygninger til rekvisitter, udstyr og garderober. Der findes en kro til spisning og underholdning for arbejderne, et aflukket kroområde for stjernerne, stalde til dyrene. Der er opsat en større scene og pladser til publikum - og alt det, som ellers er nødvendigt for at en sådan øvelsesby - eller by i byen - kan fungere. Den er samtidig effektivt bevogtet af Kongens soldater ved indgangene, og vagter patruljerer ligeledes inde i øvelsesbyerne og står vagt ved scenen, stjernernes områder og andre vigtige steder.

Rekvisitter og kostumer bliver leveret fra fabrikkerne i hovedstadens industrikvarterer. Måden laves af øvelsesbyernes egen kro, mens øl, vin og andet drikkeligt hentes ind fra bryggerier udefra.

Stemningen i øvelsesbyerne er præget af arbejdsomhed, engagement, spænding, og et vist stressniveau for de fleste. Skuespillerne har egne og andre forventninger at leve op til. Scenearbejderne, garderobefolkene, håndværkerne, kro-personalet, staldpersonalet og alle de andre arbejdere har nok at se til. Der er ikke fridage i den måned, som Eventyret opføres i.

I det lidt mere markante bipersongalleri finder vi blandt andet en eller flere troldmænd, der går til hånde i øvelsesbyen, som fx når personer skal fortrylles til fabeldyr (og tilbage igen), når en forvandling skal finde sted i selve Eventyret, når døde skal vækkes til live, når planter skal være levende, mv.

Forfattere er der selvsagt ingen af, da Eventyret jo er en evig klassiker, men instruktører og -assistenter løber rundt i evigt vigør for at sikre sig, at alting klapper og nyder opmærksomheden fra alle.

Embedsmænd fra Ministeriet for Samfundsbevarende Fortællinger styrer showet (som producere) og har det overordnede ansvar for, at alting forløber som det skal. De er ikke venlige, føler sig ganske hævet over befolkningen, arbejderne og skuespillerne i øvelsesbyen (men har en vis ømhed overfor de smukke

kvindelige eventyrstjerner) og har i det hele taget nok i dem selv – samt bekymringen om konsekvenserne af ikke at leve op til Kongens forventninger.

Der deltager ingen mennesker omtryllet til dyr (som Stygge) i Snehvide og Klods-Hans. Dyrene i Eventyrene er rigtige dyr.

Udover bipersonerne beskrevet ovenfor og bipersonerne beskrevet i kapitlet 'Turen går til Darvinia' kan spilpersonerne falde over disse:

Frøen Hubert er bymester i én af øvelsesbyerne (du bestemmer selv) og har haft det overordnede praktiske ansvar (som en slags overpedel) for stedet i mange år. Han ved, hvordan det hele foregår. Trods sin lille højde har han en markant skinger stemme, som får folk til at stoppe og lytte. Hubert vil for alt i verden ikke have problemer i 'sin' øvelsesby og ethvert optræk til ballade får ham til at tilkalde vagterne.

Den øverstbefalende embedsmand (gælder for begge øvelsesbyer) er højere end gennemsnittet med en høgenæse, et par spidse hjørnetænder, kridthvid hud og langt sort hår. Nogle undrer sig over, om det mon er et kriterium for at blive forfremmet som embedsmand, for det er et faktum at flere af Kongens tjenere har et sådan udseende. Han styrer øvelsesbyen med hård hånd, kender til næsten alle detaljer og rapporterer dagligt til Kongen gennem sin budbringer. Han har en mindre hær af lavere rangerende embedsmænd til at udføre hans befalinger.

Dumpe i Eventyret om Snehvide hedder til hverdag Arnhard, og Klumpe har truffet ham til en dværgekomsammen, da de var unge. De var begge politisk interesserede i det skjulte, men Dumpe mistede interessen for den slags, da han blev udvalgt til at spille med i en række Eventyr. Muligvis kan der skubbes til hans indre retfærdighedsfølelse omkring, at dværge bør have lige rettigheder?

Prosit i Eventyret om Snehvide hedder til hverdag Ergond og er Klumpes lillebror. De har aldrig haft et tæt forhold, da Klumpe jo tidligt blev sendt på børnehjem, og Klumpe ved formentligt ikke, at Prosit bliver spillet af hans bror, før han ser plakater med eventyrstjernernes navne eller billeder, eller ser skuespillerne selv.

De øvrige dværge har stjernerykker, de er creme de la creme i dét Eventyr, hvor dværge spiller hvad der kommer nærmest en hovedrolle. De sidder alle ofte i den aflukkede del af baren (delen for stjernerne) og deler gode øl og taler om deres tidligere jobs som skuespillere, mens de prøver at overgå hinanden.

Dronningen i Eventyret om Snehvide kan ikke fordrage Viola. Hun hedder i øvrigt Tusindfryd til hverdag. Viola og Tusindfryd kappedes om rollen som Snehvide, da de begge var unge. Viola fik som bekendt rollen, og Tusindfryd blev suppleant til Violas skadefryd. Da Violas bedrag senere blev afsløret, var det Tusindfryd som lo for sig selv. Opdager hun Viola, vil hun forsøge at gøre livet surt for hende. Hun falder let for unge charmerende mænd og har behov for anerkendelse af, at hun stadig holder sig godt trods alderen. *

I den lange række af friere til Eventyret om Klods-Hans befinder sig to personer, som Albertus kender fra prinseskolen. De var knap så succesfulde som (den snydende) Albertus og er kun nået til små biroller i Eventyrene. De ser begge op til prinseidealene og håber, at de en dag vil være prinsen på den hvide hest – eller såmænd bare Klods-Hans, hvis det er det der skal til for at få en jordlod ved havet. Mon de er mere møre for at bruge snyde-rekvisitter nu hvor de har mødt den barske virkelighed, end på skolen?

Klods-Hans' ene bror (den alvidende) har Lykkebær flirtet med under en fælles eventyrakademifest. Han hedder til hverdag Bernhard og er muligvis stadig varm på hende.

Instruktøren (Godfred) i det ene af Eventyrene (du vælger selv) var censor for Albertus, da det gik så grueligt galt for ham og hans manglende dyder blev opdaget. Begge husker uden tvivl hinanden. Godfred betragter sig selv som én af de allervigtigste personer i Darvinia, da han af selveste Kongen er hyret til at instruere et af disse umådeligt vigtige Eventyr. Han forlanger meget af skue-

* *Genkendelsens glæde?*

Husk at fortælle henholdsvis Viola, Lykkebær og Albertus, at de genkender henholdsvis Tusindfryd, Bernhard og Godfred, når det bliver relevant. Medmindre de ikke opdager dem, før det er for sent. Det samme gælder Klumpes bekendte Arnhard og Ergond (lillebror).

spillerne, er krævende og meget opsat på, at alting skal være perfekt ned i mindste detalje.

Personlige plots

Sideløbende med den 'store' fælles rebelhistorie udspiller de små historier sig i form af spilpersonernes små særheder og personlige plots. Det kan variere, hvor meget spillerne går op i disse, men jeg har forsøgt at lade dem spille en vis rolle i karakterbeskrivelserne, da motivationen for at deltage i disse ikke ufarlige aktioner skal være godt rodfæstet i personen.

Et fælles tema – snarere end plot – er **den indre konflikt** i hver af spilpersonerne mellem:

1. Enten at stræbe efter samfundets idealer
2. Eller at betragte sig selv som 'taber' og ikke i stand til at følge disse idealer (men stadig anerkende dem)
3. Eller at fravælge troen på disse idealer og i stedet kæmpe for andre idealer for samfundet

Øjensynligt er gruppen jo samlet om treeren, men flere af spilpersonerne er ikke afklarede. Klumpe er den mest radikale, en klar idealist som går ind for revolution, demokrati og lige rettigheder til alle. Stygge uden selvtillid/alkohol sig selv som en taber ude af stand til at ændre noget, men når selvtilliden er der, hælder han mod treeren i forhold til etteren. Lykkebær er slet ikke afklaret, hun vil først og fremmest hævne sig på et samfund, som ikke anerkender hende, men dybest set vil hun nok hellere bifaldes på scenen end i hemmelige grupper for sine evner. Hendes dilemma er mellem etteren og treeren. Violas dilemma indeholder alle tre muligheder. Hun har tidligere nydt status som eventyrstjerne, og spørgsmålet er åbent, om hun vil have mere af det samme (og Kongen) eller stige i graderne hos Stedmødrene. Albertus går efter rigdommen (og gældsafbetalingen) og ser ikke dilemmaet som noget større.

Forsøg at pirke lidt til dilemmaet gennem hele scenariet afhængig af, hvor meget spillerne går op i det. De endelige afklaringer kommer – hvis de kommer – først i sidste del af scenariet. I starten kan spilpersonerne være hårde på overfladen, men det er ret nyt og stort for dem rent faktisk at gøre oprør - og ikke bare tale om det! Albertus og Lykkebær er unge og har ikke prøvet noget lignende før. Stygge er den åbenlyse karakter at tage fat i, når desillusioner og taberhed skal frem. Han kan hænge i hjørnet af baren helt mut og alene, hvis afmagten overvælder ham. Klumpe derimod – og Viola som lederen – er mand for at dundertale for revolution gennem de små skridt!

Brug bipersonerne til at sætte fokus på dilemmaet, hvis spilpersonerne ikke selv tager temaet op. Ligeledes kan forandringerne i bybilledet og folks syn på spilpersonerne være en måde at fokusere på dilemmaet på. Motiverer det spilpersonerne til flere aktioner, når de hører folk tale om sabotage, oprør, 'hvad skal det hele dog blive til', kan man sove trygt i nat, og den slags på gaden? Gradvist kommer de fortrængte følelser og forbudte samtaleemner frem. Det giver ikke kun et indtryk af, at aktionerne virker, men også af at det skræmmer de tryghedsvante og undertrykte indbyggere i Darwinia. Vil spilpersonerne gå hele vejen?

Hævnplottet ligger i forlængelse af dette dilemma og er fælles for dem alle i større eller mindre grad. De har alle gode grunde til at deltage i rebelgruppen og ønske sig hævn over Kongen og samfundet. Dette kræver ikke så meget fokus fra din side for at holde kørende, da hele gruppens fælles mission baserer sig herpå. Så længe spilpersonerne løbene møder de undertrykte i ghettoen, de ulyksalige indbyggere, det opmærksomme lykkepoliti (PET), og Kongens selvoptagne befalinger er der ikke langt til hævntankerne.

Kærlighedsplots'ene er et mindre personligt plot hos Lykkebær og Stygge, men på forskellig vis. Begge har brug for et kys af en forelsket person, men for

at Lykkebærs forbandelse skal ophæves gælder, at hun også selv skal være forelsket i ungersvenden. Lykkebær vil nok først gå efter Albertus og måske endda visse bipersoner, før Stygge (eller Klumpe) værdiges et øje. Stygge kender til Lykkebærs forbandelse og vil derfor forsøge sig med hende. Lad det være helt op til spillerne at afgøre, hvor meget de vil gøre ud af kærlighedsplots'ene. (Kreative spillere vil spørge Albertus, om han kan skaffe 'forelskelses-potions' – eller ligefrem potions som kan fjerne deres skavanker - hvilket ikke er dårlige ideer. Lad det dog ikke være for let eller ske med det samme. Især potions som fjerner skavanker er meget vanskelige, hvis ikke umulige, at skaffe) ☺

De helt individuelle plots* er forskellige:

Lykkebær er ikke begejstret for, at andre vil finde ud af, at hendes smukke ydre forvandler sig til en mindre køn gammeludseende heks om natten. Desuden er hun den, som mest af alle i gruppen savner anerkendelse for sine evner. Hekseudseendet bliver vanskeligt at skjule, og det er heller ikke det værste i verden. Måske kan det ligefrem bruges konstruktivt? Anerkendelsesproblemet kan resultere i risikable aktioner for at få gruppens og ghettos anerkendelse, men måske er det ikke nok. Spørg ind til hendes følelser.

Stygges brug af alkohol kan lede til visse antydninger fra de andre, ligesom hans ret varierende humør kan. Væsentligst for Stygge er dog at blive menneske igen. Han håber at få belønning nok ud af missionen til dette. Samtidig kæmper han med dyriskheden – som alle forvandlede mennesker gør – som nogle gange tager over i ham, når han bliver vred (kan svare til at gå bersærk). Situationer hvor afmagten kommer frem kan fremprovokeres ved, at han ikke i længere tid får sine dramme, eller ikke får nok drukket. Det er ikke unormalt, og Viola er vant til hans humørsvingninger, men det er de andre ikke. Dyriskheden kommer frem, når han bliver meget vred, hvilket der skal en del til for. Dette kan fremprovokeres (også af de andre spilpersoner).

Viola har to tråde, som hun forfølger. For det første er hendes følelser for Kongen endnu ikke afklarede. Hun har i lang tid været forelsket i ham, men blev såret over hans dom over hende. For det andet vil hun have anseelse igen. Enten fra Stedmødrene ved at gennemføre denne mission succesfuldt, eller fra samfundet ved fx at snyde sig til en stjerneverole eller redde et Eventyr eller Kongen fra at terrorplot, eller ved at gifte sig med Kongen. Den første tråd kan skubbes til ved på et tidspunkt i scenariet at lade Viola ganske kort gå forbi Kongen, som opdager hende, bliver rød i kinderne og vil sige noget men uden at kunne. Det kan ske i forbindelse med et optog, hvor Kongen deltager i en parade gennem byens gader, som netop passerer forbi spilpersonerne, når de er på gaden. Den anden tråd kan du spørge ind til efter, at der er gået noget tid.

Klumpes personlige plot består ikke af de indre konflikter. Han kan engang imellem synke ned i tabertanker, men ved godt mod er han dybt optaget af aktionerne. Kongen skal styrtes. Hans største personlige plot er at holde de andre i samme retning og sørge for at de ikke giver op. Samtidig vil han gerne af med sin pukkelryg, anerkendes som forfatter og have lige rettigheder som mennesker, men det er mindre ting.

Albertus har en gæld, der vokser, hvis han ikke fuldfører missionen her. Han har vanskeligt ved at acceptere, at Stedmødrene har denne klemme på ham, og må ske ender han med at forpurre det hele i slutningen. Han har desuden svært ved at acceptere at være omgivet af tabere, hvilket i afmagtsstunder kan komme til udtryk i en masse højlydt brok. Allerhelst vil han bare deltage i Eventyrene, tjene en masse penge og rejse til et roligt sted. Hans mål var derfor altid prinserollerne.

* Individuelt – i stikord

Lykkebær

- Vil være Eventyrstjerne
- Forbandet – bliver heks om natten
- Savner anerkendelse
- Kys fra én forelsket i hende vil ophæver forbandelsen, hvis hun selv er forelsket i ham
- Kan færdes hos heksene uden problemer

Stygge

- Vil have menneskekrop
- Humørsvingninger, afmagt, alkohol
- Dyriskhed fremkommer ved vrede
- Kys fra én, som er forelsket i ham, vil ophæve hans fortryllelse
- Er en berømt i kennelen

Viola

- Vil have anseelse igen
- Had/kærlighedsforhold til Kongen

Albertus

- Vil være rig og/eller Eventyrstjerne
- Vil af med sin gæld
- Kan færdes i Tyvenes Laug uden problemer

Klumpe

- Vil revolutionere Darwinia
- Er en reel oprører
- Vil have anerkendelse for sine hemmelige eventyr

Hvad skal det ende med?

Scenariets anden del slutter, når spilpersonerne har været så foretagsomme, at de har formået at aflyse opførelsen af et af Eventyrene, bare en enkelt dag/gang. Det var aftalen med Første Stedmoderen, og det giver Kongen noget at tænke over.

Det bør ikke lykkes for spilpersonerne med det samme, men efter at de/I har moret jer med diverse sabotageforsøg, forfølgelse af inkquisitionen og personlig intrigeren er det på tide at fortsætte til sidste del af scenariet.

Spilpersonerne er nu formentligt kendt ved navn af inkquisitionen, og deres billeder er på plakaterne med dusør under. De bliver nu hidkaldt af Første Stedmoderen og får en opgave, som næste kapitel handler om.

Spilpersonernes personlige plotudvikling er ret åben og kan være gået forskellige veje. Det vigtigste er, at de har forholdt sig til deres indre konflikter, da disse først bør kulminere i næste og sidste del af scenariet.

Scenariet er i det hele taget meget åbent og med stor valgfrihed. Måske er spilpersonerne blevet grebet af verdenen og bipersongalleriet og har slet ikke brugt tid på kærlighedsplots eller måske endda ikke på de indre konflikter. Det er helt ok – og også for scenariets udvikling – så længe I morer jer.*

* *Er tiden sluppet op?*

Kan du i god tid se, at I har brugt for meget tid på at gå på opdagelse i Darvinia og haft (underholdende) problemer med forfølgelse, pengemangel, rekvisitskafning og sabotager til, at I kan nå den store afslutning med del 3, er her en ide til en afslutning efter del 2:

Spillerne skal fornemme/vide, at I slutter efter sabotagen i del 2, som afbryder en Eventyrforestilling, så de er med på klimakset.

Lad derfor Første Stedmoder kontakte spilpersonerne og fortælle to ting: Før det første har hun hørt, at selveste Kongen en given aften vil overvære opførelsen af dét Eventyr, som de planlægger at sabotere. Han har en række vagter med, men Første Stedmoderen har en klemme på dem, som hun har i del 3. For det andet vil hun give gruppen en belønning, hvis aktionen lykkes med Eventyret den aften, hvor Kongen er der. Det bør nu være tydeligt, at aktionen ender i et klimaks. En række mindre ting kan underbygge stemningen, fx en intensivering af de personlige intriger, Violas forhold til Kongen og forfølgelsen af Inkquisitionen.

Om Første Stedmoderen opfordrer til, at de ændrer på slutningen af Eventyret, er op til dig, og hvad tiden tillader. På den ene side går mange af gruppens sabotageforberedelser måske tabt, men på den anden side får Albertus og Lykkebær mulighed for at optræde på scenen igen.

*3. del: Grimme ællinger
eller stolte svaner?*

Aktioner

I scenariets tredje og sidste del skal der gerne være et afsluttende overdådigt – og formentligt overraskende – klimaks på det fælles plot, samt en afslutning på spilpersonernes personlige plots. Flere af disse mindre plots er nu mere eller mindre sammenvævede afhængig af, hvad spillerne har valgt at fokusere på.

Jeg forestiller mig, at denne del af scenariet varer 1-1½ time.

Første skridt

Det skal være spilpersonerne forundt at opleve nogle få succesøjeblikke efter, at det er lykket dem at få afbrudt et Eventyr. De fejres i nogle af ghettobarerne, hvor rygten hurtigt spredes om spilpersonernes (u)dåd. Enkelte ghettobeboere trykker deres hænder og giver dem gaver og takker dem for, at de har forsøgt at åbne indbyggernes øjne for situationen i riget. Gaverne varierer fra ubrugelige halskæder og et rustent sværd til ganske anvendelige rekvisitter og potions, se rekvisitlisten i kapitlet 'Turen går til Darvinia' eller find selv på nogle.

Trods spilpersonernes succesfulde aktioner kommer de hurtigt ned på jorden igen og bliver mindet om, at de ikke er meget mere end nul og niks i samfundet. De bliver hidkaldt af Første Stedmoderen i hendes nydelige og smagfulde hotelværelser på ghettoens fineste hotel. Hun oser af magt og distance til rebelgruppen, og det er vanskeligt ikke at blive grebet af frygten. Hun fortæller spilpersonerne, at hun har stået bag deres mission for at teste både dem og Viola, og at hun nu betragter dem som rede til en *rigtig* opgave.

Sidste års bedste Eventyr skal offentliggøres i disse dage, og Første Stedmoderen er allerede klar over, hvilket Eventyr der vinder: Eventyret om Tornerose. Vindereventyret skal opføres for stort set hele Darvinias befolkning lige efter offentliggørelsen, og derfor er forberedelserne til Eventyret allerede i fuld gang. Hun beder spilpersonerne om at ændre på handlingen og slutningen i Eventyret! De skal ikke blot sabotere Eventyret ved at udskifte en dims med en anden dims eller forgifte en skuespiller. En sådan aktion er aldrig hørt om før, og for spilpersonerne kan det ligne det rene selvmord. Alligevel er Første Stedmoderen ikke i tvivl: De skal nok klare det. Belønning, anerkendelse og frihed venter (hvis de slipper ud derfra uden at blive fanget).

Første Stedmoderens ganske krævende opgave kan for flere af spilpersonerne være dråben, som får dem til at ønske sig en anden retning på deres tilværelse (igen). Især Albertus og Lykkebær kan være ganske mobsede og vælger måske at forpurre gruppens planer. Viola kan tænke i samme baner, men vil uden tvivl fortsætte til sidste sekund, før hun kan finde på at afsløre gruppens mission og 'redde' Kongen. Albertus og Lykkebær kan dog også tænkes at hoppe med på ideen, fordi den kan give dem mulighed for at spille med i et Eventyr, som opføres for stort set hele Darvinias befolkning. Klumpe kan ikke tro sine egne ører! Han er aldrig selv kommet på så djævelsk en plan, han er helt solgt på ideen. Stygge ser nok sig selv som ikke havende andre muligheder end at hoppe med på vognen og håbe det bedste.

Første Stedmoderen lover dem en belønning for en succesfuld mission. Lad hende antyde at hun vil give guldmønter eller måske små ønsker fra hendes lampeånd Alikhazam. Hun er ikke konkret, men det er almen kendt, at man kan tage hendes ord for gode varer, når hun først lover noget.

Forsøger spilpersonerne på noget tidspunkt at diskutere og argumentere, rejser to store bull-dogs (mennesker i hundesikkert) sig op bag hende, og en kåbeklædt ældre herre med hvidt skæg kommer ind af en skjult dør. De tre står blot og lytter, mens Første Stedmoderen svarer spilpersonerne.

Aktionsideer

Hvis spillerne går i baglås over missionen, kan den hvidskæggede troldmænd opsøge dem med ideer. Første Stedmoderen fik måske ikke fortalt dem alting, og han giver gerne et råd eller to. De kan også blive opsøgt af interesserede ghettofolk, som vil hænge ud med deres nye idoler, eller de tager måske forbi Maltinus' kro, hvor han har nyheder til dem.

Vindereventyret opføres hvert år for størsteparten af Darviniens befolkning på en større scene med et større antal stå- og siddepladser til tilskuerne. Den ligger i udkanten af byen pga. dens størrelse. Det siger sig selv, at såvel den tilhørende øvelsesby som selve scenen er meget godt bevogtet efter den seneste tids aktioner mod Kongens Eventyr.

Hvordan ændre på handlingen? Jeg forestiller mig to muligheder: Enten via instruktøren eller via skuespillerne. Instruktøren kan måske 'overtales' til at ændre på manuskriptet. Eller han kan simpelthen erstattes af én af spillersonerne i passende forklædning. Klumpe har jo god erfaring med at skrive helt anderledes Eventyr, som her måske kan tages i brug. Skuespillerne kan måske også 'overtales' til at ændre på deres replikker og handlinger. Eller de kan simpelthen også erstattes af én eller flere af spillersonerne. Lykkebær vil måske med glæde spille Tornerose, ligesom Albertus måske ikke vil sige nej til en rolle som prins.

Hvordan ændre på handlingen uden at blive fanget? Ikke nok med at det kræver stor snilde at lægge en plan, som kan resultere i en ændring af handlingen. Når man så først står på scenen og afviger fra det klassiske Eventyrs handling, hvad gør man så? Hertil vil Første Stedmoderen eller hendes troldmand fortælle spillersonerne, at de kan sørge for, at vagterne under opførelsen af Eventyret ikke vil intervenere i handlingen. Det lyder næsten for godt til at være sandt for spillersonerne – hvis de presser på, får de måske vreden en forklaring ud af Første Stedmoderen:

Hun har i lang tid set frem til den dag, hvor en rebelgruppe har udvist nok snilde til, at hun vil tro på deres evner til at ændre på Vindereventyrets handling. I al hemmelighed har hun 'opkøbt' en del af Kongens vagters loyalitet, og hun kan sørge for, at det bliver 'hendes' vagter, som har tjansen ved opførelsen af Eventyret. Vagterne kan ikke garantere spillersonerne en sikker flugt, men de kan garantere, at ingen af publikum kommer ud, mens Eventyret står på, og at ingen udefra kommer ind. Det bør give spillersonernes motivation et skub.

Det er desuden almindeligt kendt, at Kongen altid er tilstede under opførelsen af Vindereventyret, og at han ynder at spille en mindre rolle i Eventyret. Kongen har sin livvagt stående ved siden af sin hævede siddeplads, og selvom disse ikke er kontrolleret af Første Stedmoderen, er de så få, at de kan holdes i skak af de øvrige vagter, som loyal overfor hende.

Hvad spillerne finder på af fælles – officiel – aktion for at ændre på Eventyrets gang kræver en vis planlægning. At ændre på Eventyret vil sige, at de er nødt til at stikke hovederne sammen og tænke over, hvordan handlingen så skal forløbe. For nogen af dem vil det være nok, at der bare laves ændringer. Kommer de frem til, at de selv vil spille med i Eventyret, vil de nok ikke gå med til hvad som helst. Klumpe derimod vil nok forsøge at få nogle ændringer med, som udtrykker demokrati, lige rettigheder, minoriteters rettigheder eller bare en god og tydelig gang Konge-kritik. Det kunne fx være, at prinsen var en dværg (for at vise at også minoriteter kan blive prinser og konger), eller at Eventyret ikke blot slutter med ægteskab mellem Tornerose og prinsen men også med at der udskrives valg til en ny regering(!), eller at profetien ikke handlede om at Tornerose skulle sove i 100 år, men at Kongen skulle vedtage lige rettigheder for alle racer, når Tornerose stikker sig på tenen, eller alt muligt andet radikalt Konge-kritisk. Viola og Stygge har formentlig ikke de store holdninger til, hvordan indholdet skal ændres. Måske bliver Stygge grebet af Klumpes holdninger om lige rettigheder for alle.

Eventyret om Tornerose

Her følger en oversigt over roller til skuespillerne, rekvisitter, dyr og scener.

Roller i eventyret:

- Konge
- Dronning
- Baby-datter
- Tretten feer
- Diverse tjenestefolk
- 15-årig prinsesse
- Gammel kone der spinder
- Diverse prinser som dør i tjørnehæk
- Prins som klarer sig gennem tjørnehæk

Rekvisitter og dyr:

- Diverse husdyr til slotsgården
- Diverse opdækning til festmiddag
- 12 guldtallerkener
- Rok med ten

Scener:

- Festmiddag med de 12-13 feer
- Tårnkammeret med spinderokken
- Alle falder i søvn
- Prinser som dør i tjørnehækken
- Prins som kravler gennem hækken, går rundt på slottet, finder Tornerose i tårnkammeret
- Prins og Tornerose går rundt på slottet, mens folk vågner

Øvelsesbyen og 'indbyggerne'

Øvelsesbyen ligger et lille stykke udenfor Darwinias hovedstad. Selve øvelsesbyen er på samme størrelse som de øvrige øvelsesbyer og har samme indhold af bygninger og bipersoner, mens scenen og publikumsområdet er noget større. Der er plads til 50.000 tilskuere på tribunerne, dvs. samme størrelse som et større fodboldstadion.

Bipersonerne herinde har øvet cirka en uge fra de fik at vide, at de skulle opføre Eventyret til nu, og alle har arbejdet i nærmest døgndrift på at gøre alting klart. Vores rebelgruppe kender ingen af skuespillerne eller arbejderne denne gang.

Det er bestemt ikke umuligt at snige sig herind med de mange hestevogntransporter, som hver dag kører til og fra stedet, eller forcere hegnene når vagterne er ude af syne om natten, eller hvad de nu finder på. Bevogtningen er som sagt stærkere end tidligere, men der er også travlere, og derfor vælger vagterne ikke at forstyrre de mange arbejdere med id-tjek og kontrolspørgsmål hele tiden. Det bør være muligt at blende in med arbejderne, evt. med den rette påklædning, selvom en ulv og en pukkelrygget dværg altid vækker en vis opsigt. Spil med på spillernes ideer!

Torneroserollen spilles af Lykkebærs storesøster. Storesøsteren besidder alle de rette dyder til rollen og har kun fået ros. Hun har en altid overbærende og du-kan-jo-ikke-gøre-for-at-du-ikke-har-det-godt-med-dig-selv-holdning til Lykkebær og bliver aldrig vred på hende. Hun bliver oprigtigt såret og skuffet og kan tale belærende til Lykkebær om de idealer, som man bør leve op til i denne lykkelige verden. Der er lykke til alle, som søger den, men man skal kæmpe hårdt og vedholdende for at nå den. Som hende selv.

Prinsen spilles af Gilbert. Der er få trickers i Darwinia, som er bedre til at snyde end Albertus, men Gilbert er én af dem. Han har aldrig haft udseendet med sig og læsper, men fra en af fabrikkerne har han en hemmelig aftale om leverancer

af en potion, som fjerner disse skavanker. I modsætning til Albertus er han i hverdagen dog ganske nervøs anlagt omkring, at nogle vil opdage ham og er ikke særlig social. Kun Lykkebærs storesøster kender til prinsens hemmelighed, men holder den hemmelig af sympati for den arme stakkel.

Instruktører, håndværkere, assistenter, vagter og troldmænd løber rundt i øvelsesbyen i en aura af professionel kaos og gør de sidste forberedelser klar. Det er samme typer af bipersoner som dem spillpersonerne har truffet i del 2's øvelsesbyer.

Opførelsen af Tornerose

De forventningsfulde Darvinia-indbyggere fra nær og fjern begynder at indfinde sig ved aftenstid. Der serveres et let måltid for alle udenfor øvelsesbyen. Når alle sæderne er ved at være fyldt op, annoncerer en herold fra scenen, at selveste Kongen vil afsløre, hvilket Eventyr der skal opføres som vindereventyr. Kongen træder ind fra en sidedør, strider op på scenen iført krone og lang rød fornem kappe og stiller sig på talerstolen. Han afslører til publikums store begejstring (selvfølgelig), at Eventyret om Tornerose skal opføres. Herefter sætter Kongen sig på sin tilskuertrope og gør tegn til, at forestillingen kan begynde.

Forestillingen forløber, som det klassiske Eventyr forløber, med mindre spillpersonerne har planlagt anderledes. Og det har de jo nok, så din improvisering kommer her på prøve. Hvad enten spillpersonerne har 'overtalt' instruktøren til at ændre på historien (og fået skuespillerne med på ideen), eller de har fået skuespillerne til at afvige fra manuskriptet, eller selv indtager scene og/eller instruktørstol, eller noget helt fjerde, er ikke til at spå om.

Når handlingen begynder at afvige, kan man mærke et sus gå gennem publikum, men ingen tør gøre noget. Alle følger forestillingen i spænding. Kongen giver diskret tegn til instruktøren om at gøre noget eller komme hen til Kongen, hvilket instruktøren ikke adlyder. Kongen sender halvdelen af sine livvagter hen til de øvrige vagter for at ordne sagerne, men livvagterne holdes tilbage af de øvrige vagter, som er i klart overtal. Kongen kan intet gøre og vælger at følge forestillingens gang, rød i hovedet af raseri. Han vælger ikke at råbe op, da det i endnu højere grad viser befolkningen, at han ikke har kontrol over hændelserne.

Hvad vælger spillpersonerne at gøre og afslutte Eventyret (og scenariet) med? Det afhænger for dem alle af spillernes fortolkninger af spillpersonernes personlige plots.

Personlige plots

Dilemmaet om den indre taber har formentligt været oppe at vende hos flere af spillpersonerne i disse meget afgørende stunder. Tror de, at de rent faktisk kan ændre på noget, eller er de bare døgnfluer. Forhåbentligt har de alle gejlet hinanden så meget op, at de alle tror på sig selv, og at de kan blive til noget: Om det så er de oprørske holdninger eller ønsket om at blive stjerne på samfundets præmisser, er næste spørgsmål.

Kærlighedsplottet synger på sidste vers. Hvis Stygge ikke har fået et kys af Lykkebær, er sidste chance måske gennem en pragtpræstation på scenen som skuespiller under Eventyret, alternativet er at give op og håbe på en stor belønning, hvormed han kan betale sig til en affortryllelse. Lykkebær er muligvis allerede faldet for Stygge eller Albertus gennem scenariet, men spørgsmålet er, om de er faldet for hende. Ellers er sidste chance at gøre noget ud af romantiske dialoger på scenen – eller måske før opførelsen?

Klumpe har formentligt sat alle sejl for at missionen her skal lykkes, og han er med en vis sandsynlighed ophavsmand til flere af ideerne til den ændrede handling. Han håber selvfølgelig på størst mulig anerkendelse efterfølgende for at have skrevet – og opført – et mere eller mindre nyt Eventyr i stedet for de klassiske. Det må være nok til hans store berømmelse!

Lykkebær skal i løbet af scenariets sidste del tage stilling til, om hun vil stræbe efter berømmelsen som skuespiller eller som rebel. Kan hun mon få begge dele? Jeg forestiller mig, at hun vil forsøge at få en hovedrolle i det ændrede Eventyr, men at hun ikke har lyst til at skuespille en meget radikal konge-kritik, hvis hun skal have en chance for at spille med i andre Eventyr efterfølgende. Måske kan instruktøren 'overtales' til at hun spiller rollen i stedet for den udvalgte Tornerose-spiller, uden at det får konsekvenser for hende efterfølgende, men at fremvise en stærk konge-kritik er noget andet. Lykkebær har i øvrigt et problem, hvis der går for lang tid, før Eventyret skal fremvises, da hun jo forvandles til en heks, når mørket falder på... Endeligt får hun en uventet overraskelse ved, at det er Tornerose-eventyret, som er vindereventyret, for her er det jo hendes egen storesøster i hovedrollen. Hvordan reagerer hun på det?

Viola skal her til sidst vælge mellem forelskelsen i Kongen eller den store gennemførte sabotage. Hun har formentligt ikke lyst til at spille med i Eventyret – trods det kribler for anseelse – men vil nok hellere styre slagets gang sammen med (eller mod) Klumpe fra sidelinien.

Albertus kan det krible i for at komme op på scenen, men muligvis har han sit liv kærere end det og vil bare have belønningen og komme sikkert væk herfra igen. Det kan også være, at han har skaffet sig en rolle som prins eller andet og måske da en aftale om løn i stedet for personen, der tidligere skulle spille rollen. Endeligt kan det også tænkes, at han har fået for meget af Stedmødrenes økonomiske klemme på ham – han er ikke vant til at andre har indflydelse over hans handlinger – at han simpelthen vil forpurre planen. Det er mindre tænkeligt, men noget der kan spørges ind til.

Stygge er som Albertus også optaget af at komme sikkert herfra igen efter endt mission. Han er måske også optaget af kærlighedsplottet, men har han opgivet Lykkebær, gælder det først og fremmest for ham at holde fjender på afstand og sikre flugtmuligheden.

Hvad skal det ende med?

Det kan jeg ikke svare på, men scenariet slutter, når Det Store Eventyr slutter. Har spillerne planlagt en sjov og spændingsfuld flugt, så tag eventuelt også den med, før du afslutter scenariet, ellers kan du bare fortælle om, hvordan flugten gik.

Fortæl herefter – ud fra Eventyrets slutning og spilpersonernes handlinger – hvordan det gik for hver af dem. Forblev de grimme ællinger, blev de stolte svaner – eller noget derimellem? Blev Lykkebær endelig stjerne eller anerkendt af sine nærmeste, eller begge dele? Blev Stygge til menneske igen? Fik Klumpe sin demokratiske afslutning? Smuttede Albertus med skøder på det halve kongerige eller fandt han andre værdier i livet? Fik Viola sin Konge – og han måske sin forløsning ovenpå de mange års undertrykte sorg over tabet af sin første dronning - eller gjorde hun op med ham? Og hvordan går det med Darvinia efter dette: Revolution, en bedre Konge eller ændrede intet sig for den ulykkelige og fremmedgjorte befolkning? *

** Belønningen*

Første Stedmoderens belønning afhænger naturligvis af, om opgaven lykkedes. Hvis gruppen (eller nogle i den) gennemfører mission og undgår at blive fanget, får de enten guld eller et mindre ønske opfyldt. Måske får Stygge en fortryllelse, som gør ham til menneske igen. Måske får Albertus eftergivet sin gæld. Måske får Lykkebær en optagelse på prinsesseskolen. Det er op til dig, hvad du synes passer til afslutningen.

Turen går til Darwinia

Darvinia er et lykkeligt land. Det mener Kongen, og det mener 100 % af landets glade indbyggere, - i hvert fald når de deltager i én af Kongens meningsmålinger. Det er bestemt ved lov, at man altid skal være lykkelig, og sådan har det været altid, så vidt landets indbyggere kan huske. Alle der færdes på gader og offentlige steder, gør derfor sit bedste til at fremstå som glade og tilfredse indbyggere. Man skændes ikke blandt andre, og opstår der uenigheder om en ting, gør alle sit bedste til at løse den i fred og fordragelighed. Darwinia ligner på overfladen et lykkeligt land, hvor alt er harmonisk, og ingen er utilfredse.

Alle er dog ikke så glade, som man skulle tro. Under overfladen lurer de almindelige dagligdagsskænderier, men også utilfredsheden med Kongens styre. Nogle af landets mere selvstændige indbyggere – og nogle af dem som ikke blev opdraget helt efter Kongens bestemmelser – er ganske kritiske overfor Kongens og hans love. Nogle holder deres utilfredshed for sig selv, det er jo livsfarligt at tale om den slags. Andre hvisker sammen i det skjulte, og enkelte taler endda om, hvordan samfundet kan omvælttes. Vores spilpersoner hører til den sidste type.

Darvinia er et eventyrland. Får du associationer til Shrek-verdenen, går du ikke helt galt i byen. Der er mange ligheder til samfundsopbygningen i vores romantiserede middelalderverden med kongeborg, riddere, en masse bønder, enkelte byer, drager, troldmænd, helte og så videre. Der er dog ingen religion eller kirker. Darwinia består af én større by, hvori Kongens borg ligger. Udenfor byen ligger marker, landsbyer og mindre fyrsteborge spredt i landskabet, og længere ude støder man på store ufremkommelige skove, uoverstigelige bjerge og hede ørkener. Alle disse steder lever der farlige vilde dyr, og kun sande helte bevæger sig derud. Det sker meget sjældent.

Darvinia er befolket med eventyrvæsner fra de klassiske eventyr. Dog med den forskel, at der ikke er én Askepot, kun én Klods-Hans eller kun syv små dværge. Der er hundredevis af dem. Eller rettere sagt er der faktisk *ingen*, som er den *rigtige* Snehvide, Rødhætte eller Store Stygge Ulv. Eventyrlandet Darwinias befolkning består nemlig af ganske almindelige mennesker, der alle drømmer om at blive stjerne i et af tiden store Eventyr i roller som fx Askepot, den 13. fe eller Klokkeblomst.

Kongen forsøger at styre Darwinia uden brug af vold. Han har naturligvis udstedt nogle love, som befolkningen egentligt bare skal følge. Det har dog ikke vist sig at være nok, så som et supplement til lovene, bliver der løbende afviklet Eventyr, som indbyggerne i Darwinia kan (skal) lade sig underholde og især oplyse af. Eventyrene udtrykker de idealer, som Kongen finder nyttige. Eventyrene er dem du kender fra Brødrene Grimm, Disney, H.C. Andersen, mv. – så længe de passer til en middelalderagtig eventyrverden.

Ikke nok med at befolkningen skal se De Store Eventyr blive opført som teaterstykker – at spille med i Eventyrene er hvad alle har mulighed for. Hvis de har talentet til det. Dette indebærer, at man skal bestå alskens prøver på eventyrakademierne (prinseskolen, prinsesseskolen, feskolen, fabeldyrskolen, m.fl.): Har man den rette højde, drøjde, personlighed, dyder, osv. er det muligt at deltage i De Store Eventyr, hvilket alle drømmer om, og på den måde 'opdrager' de mange indbyggere i landet sig selv efter Kongens idealer, idet man naturligvis skal afspejle fx Torneroses dyder for at få rollen som hende i Eventyret om Tornerose.

De klassiske Eventyr opføres igen og igen. Der må ikke komme ændringer i historierne, og der må for alt i verden ikke opfindes nye Eventyr. Hver gang fx Eventyret om Tornerose opføres er det med en ny rollebesætning, da man kun må spille med i det samme Eventyr én gang. Har man bestridt hovedrollen som fx Tornerose eller hendes prins, ja så belønnes man med en del af kongeriget og selvfølgelig hinanden, hvorefter man kan nyde sin tidlige pension. Alle andre end hovedpersonerne får naturligvis ikke en aflønning i den stil, tværtimod, det er løn nok i sig selv at deltage.

Selvsagt sker det for de færreste, at de får en hovedrolle med prins og land og det hele. Faktisk får de fleste ikke engang en rolle – eller måske kun en ubetydelig én. De mange der dumper eventyrakademiernes optagelsesprøver er de udstødte, dem som ikke er blevet opdraget godt nok med de rette dyder, dem som ender i Darwinias ghettoområder (hvis de ikke allerede bor der). Det er i ghettoen, at vi finder Viola, Stygge, Albertus, Lykkebær og Klumpe. De har alle klaret sig elendigt på eventyrakademierne eller snydt sig igennem for senere at blive opdaget og frataget deres roller i Eventyrene.

Viola

Lykken var...

..at være stjerne i Eventyret om Snehvide, da du var 20 år yngre end den midaldrende kvinde, som du ser, når du kigger i spejlet på væggen der. Du havde klaret dig fortrinligt på prinsesseskolen, bestod optagelsesprøven til Eventyret om Snehvide og blev udvalgt til selveste hovedrollen som Snehvide. Din lykke var sikret! Du nød begejstringen og berømmelsen, mens Eventyret stod på, når folk genkendte dig på gaderne, og når du blev inviteret til Kongens hofballer og andre sammenkomster med de kendte. Som hovedperson i et Eventyr blev du og prinsen gift og fik et slot med jordlod ved havet.

Ulykken var...

..at dine drømme ikke kun bestod i at blive eventyrstjerne. Du ville have mere. Du ville have ikke blot berømmelsen og et slot ved havet, men hele Kongeriget inklusive Kongen, som du var blevet forelsket i. Efter tre års ægteskab med din prins fra Eventyret forgiftede du ham og blev enke. Nu kunne du for alvor bejle til Kongen, som også selv var enke, og du fornemmede en tydelig opmærksomhed og interesse fra hans side under hans fester og i jeres korte samtaler.

Desværre blev det aldrig til mere end en kortvarig flirt. En aften hvor du (dvs. dine tjenestefolk) var barnepige for en nevø på dit slot, opdagede du ikke, at han havde placeret en lille ært under din madras i soveværelset. Du blev meldt til Inkquisitionen af dine egen familie, da de hørte om nevøens drengestreger.¹ Efter nogle korte tests – som du fejlede, da inkquisitionens kontrol var noget mere årvågen end kontrollen på prinsesseskolen – blev det klart for alle, at du aldrig havde haft evner og personlighed som en rigtig prinsesse, og fik du frataget slot, titler, stjernestatus, pension og smidt på gaden. Kongen selv var dommer i retssagen, hvilket sårede dig dybere end noget andet.

¹ Inkquisitionen hverdagsbetegnelse i ghettoen for den del af Ministeriet for Samfundsbevarende Fortællinger, som efterforsker snyd og bedrag blandt Eventyrenes skuespillere.

Ghettolivet er...

..du godt bekendt med efterhånden. De seneste 15 år har du boet i Darvinnias ghetto og været bitter på Kongen og samfundet. De første mange år spildte du på ghettobarer, hvor du fortalte historierne om din uretfærdige behandling, indtil ingen gad høre på dig længere. Da gik det op for dig, at du var blevet et nul, og at der ingen vej tilbage til berømmelsen eller Kongen var.

Du besluttede dig for en anden vej mod anerkendelsen og berømmelsen og søgte om optagelse i ghetto-mafioso Stedmødrene.² Du skiftede stil fra den blide og skønne idealkvinde til det hårde og beslutsomme bande-medlem. Efterhånden fik du oparbejdet et ry blandt Stedmødrene og i ghettoen som én man ikke skal blive uvenner med og én som holder, hvad du lover. Det har nu resulteret i, at du mangler én opgave for at blive optaget som fuldgældig medlem af Stedmødrene: At samle en rebelgruppe og sabotere et af De Store Eventyr.

Du er...

..en midaldrende kvinde uden familie, uden et hæderligt job og uden den berømmelse, som du tidligere havde. Gennem dine mange år på flasken i ghettoens skumlere barer stod du for alvor ansigt til ansigt med din egen utilstrækkelighed. Du har aldrig været god nok, hverken til at klare prinsesseskolens krav (uden snyd), eller til at leve op til din afdøde prins' dyder, eller til samfundets anerkendelse eller Kongens gunst. Din indre taber fyldte meget i dit sind.

Udadtil fremstår du som ambitiøs og målrettet, hvilket du på mange måder også er, når det går godt. I pressede situationer vender usikkerheden tilbage, og du begynder at tvivle på dine evner og formålet med det hele.

² Stedmødrene er den største og mest effektive ghetto-mafioso og består først og fremmest af en række ældre behårde kvinder, der styrer forskellige mindre bander med hård hånd. De er ikke interesseret i at vælte Kongen, men i at konsolidere deres magt overfor Kongen. Bliver Kongen væltet, opstår kaos og anarki, og i et mandsdomineret samfund er det ikke dem, som ender med magten.

Din drøm er den samme, som den har været i mange år: Du vil være kendt og respekteret. Vejen dertil har ændret sig lidt, da du nu er i gang med at gøre karriere i underverdenen og ikke på Eventyrscenens skrå brædder. Endnu er du dog ikke afklaret med, om en karriere blandt stedmødrene er den rette vej for dig, da det ikke afføder den samme åbne glæde og beundring blandt andre, selvom det bestemt skaber respekt. Alternativet med et comeback i Eventyret er dog så godt som udelukket ad den hæderlige vej, da bedragere ikke har adgang til Eventyrenes optagelsesprøver.

Dine følelser for Kongen er stadig ikke afklarede, og det nager dig efter så mange år. Du kan stadig betages af hans smukke ansigt på de mange plakater og få et sug i maven, når du ser ham på afstand ved optog og festligheder. De første år efter hans dom havde du en usigelig hævntrøst, derefter begyndte du at spekulere på, om han havde andre muligheder. Men hvorfor har han så ikke forsøgt at finde dig siden?

Du befinder dig derfor i et dilemma med tre uforenelige aspekter: For det første kan tvivlen på din egen tilstrækkelighed kaste dig i et dybt sort hul. For det andet kan bitterheden overfor samfundet og Kongen få dig til at gøre karriere i Stedmødrene. Og for det tredje kan din undertrykte følelse i Kongen få dig til at redde ham og Darwinia, hvis den får lov at blomstre. Og hvem ved, måske får du derved din ære og anseelse tilbage i samfundet?

Rummelige Eventyr er...

..en nystartet rebelgruppe, som du er leder for. Du har spredt et rygte om, at du søger medlemmer til rebelgruppen, som vil kæmpe for at revolutionere Darwinia – der skal være plads til alle, og det vil I sørge for. Kun du selv og Stedmødrene ved, at gruppens missions succes afgør, om du bliver optaget som fuldgældigt medlem af Stedmødrene eller ej.

Denne aften samles rebelgruppen for første gang for at diskutere, hvordan gruppens mission kan føres ud i livet: At sabotere Kongens Eventyr. Du vil starte med at præsentere dig selv og missionen igen. Og så vil du fortælle noget endnu mere motiverende: At hvis jeres sabotager imponerer Første Stedmoderen – lederen af Stedmødrene – så vil hun tilbyde jer en opgave, hvor der venter jer en stor belønning Du fik dog ikke belønningens størrelse at vide... Du ved, at Første Stedmoderen vil blive imponeret, hvis det lykkes jer at afbryde opførelsen af et af Eventyrene.

Du har forinden haft kontakt med fire personer (og tjekket deres baggrunde lidt ud), som alle møder op i aften:

Stygge er den eneste af de fire, som du kender i forvejen. Han har i mange år haft et selvtillidsproblem og et pillemisbrug, og du har i flere år taget dig af ham ved at betale for hans alkohol og give ham husly mod, at han udfører det beskidte arbejde for dig, når det er nødvendigt. Hans formidable lugtesans og intimiderende udseende holder desuden fjender i ghettomiljøet på afstand. Han er et menneske i ulveskikkelse (fortryllet), har et svingende temperament og har flere gange optrådt som ulv i Eventyrene. Stygge er med, fordi du har bedt ham om det.

Albertus er en yngre mand med et godt udseende. Rygtet på gaden siger, at han er særdeles adræt og fingernem som enhver god tyv. Han var især interesseret i gruppens arbejde, da han hørte om belønningens størrelse.

Lykkebær er den nuværende Askepots smukke lillesøster, men er smidt ud af både hjemmet og prinsesseskolen og bor nu i ghettoen som I andre. Hun er meget ivrig efter at få mulighed for at sabotere og genere det etablerede samfund. Hun kan være nyttig pga. sin store charme, og så kender du en af hendes hemmeligheder – om natten forvandles hun til en heks – der måske har nogle anvendelige evner, som I kan drage nytte af?

Klumpe er en pukkelrygget ældre dværg, som ynder at forfatte eventyr (hvilket er strengt forbudt), der bliver opført i kælderen på kroen Bord Dæk Dig. Han er meget politisk interesseret og er en god allieret at have med, når der skal udtænkes planer for jeres aktioner.

Det er vanskeligt at finde interesserede til rebelgrupper, da langt de fleste i Darwinia frygter Kongen og er dybt overbeviste om Eventyrenes idealer. Du må tage hvad du kan få af hjælpere, og det bliver ikke bedre end disse.

Du har i øvrigt et mindre netværk af kontakter, som mod betaling kan skaffe dig oplysninger, men ofte er de så langsomme og oplysningerne så usikre, at du selv ender med at indsamle dem.

Dine kontakter er...

Maltinus: Bartender på kroen 'Bord dæk dig'. Pålidelig og kender meget til Darwinias historie.

Grimus: Du kender ham fra ghettoens barer, hvor han ofte er at finde i de sene nattetimer. En gammel gnom der har været inde at spjælde for at fuske med sit bankarbejde.

Guldmave: En fed tudse der holder til i ghettoens kloaker. Har gode informationer, men de koster.

Første Stedmoder: Leder af ghettomafiosoen Stedmødrene. Hun er kold og beregnende og har det med at få sin vilje. Du frygter hende og har kun kontakt til hende, når det er strengt nødvendigt.

Stedmødrene: Du har ikke meget kontakt med de andre Stedmødre, og I konkurrerer snarere indbyrdes i mafiosoen end egentligt samarbejder. Flere af de andre 'rigtige' Stedmødre har deres egne større eller mindre grupper og netværk.

Du har gennem årene naturligvis kendt flere end disse, og du har i tidens løb trukket på mange personers forskellige tjenester. Efterhånden har du opbrugt dine bekendtes tålmodighed og tjenester uden selv at have leveret noget til gengæld, men man kan jo altid betale sig til informationer, rekvisitter, husly, osv. Ingen vil hjælpe uden at få noget igen.

Dine særlige evner er...

..ikke mangel!

Skuespil (på scene): 5

Initiativ: 3

Penge: 100 sølvmonter

Eventyrviden: 7

Hitpoints: 10

Turen går til Darwinia

Darvinia er et lykkeligt land. Det mener Kongen, og det mener 100 % af landets glade indbyggere, - i hvert fald når de deltager i én af Kongens meningsmålinger. Det er bestemt ved lov, at man altid skal være lykkelig, og sådan har det været altid, så vidt landets indbyggere kan huske. Alle der færdes på gader og offentlige steder, gør derfor sit bedste til at fremstå som glade og tilfredse indbyggere. Man skændes ikke blandt andre, og opstår der uenigheder om en ting, gør alle sit bedste til at løse den i fred og fordragelighed. Darwinia ligner på overfladen et lykkeligt land, hvor alt er harmonisk, og ingen er utilfredse.

Alle er dog ikke så glade, som man skulle tro. Under overfladen lurer de almindelige dagligdagsskænderier, men også utilfredsheden med Kongens styre. Nogle af landets mere selvstændige indbyggere – og nogle af dem som ikke blev opdraget helt efter Kongens bestemmelser – er ganske kritiske overfor Kongens og hans love. Nogle holder deres utilfredshed for sig selv, det er jo livsfarligt at tale om den slags. Andre hvisker sammen i det skjulte, og enkelte taler endda om, hvordan samfundet kan omvælttes. Vores spilpersoner hører til den sidste type.

Darvinia er et eventyrland. Får du associationer til Shrek-verdenen, går du ikke helt galt i byen. Der er mange ligheder til samfundsopbygningen i vores romantiserede middelalderverden med kongeborg, riddere, en masse bønder, enkelte byer, drager, troldmænd, helte og så videre. Der er dog ingen religion eller kirker. Darwinia består af én større by, hvori Kongens borg ligger. Udenfor byen ligger marker, landsbyer og mindre fyrsteborge spredt i landskabet, og længere ude støder man på store ufremkommelige skove, uoverstigelige bjerge og hede ørkener. Alle disse steder lever der farlige vilde dyr, og kun sande helte bevæger sig derud. Det sker meget sjældent.

Darvinia er befolket med eventyrvæsner fra de klassiske eventyr. Dog med den forskel, at der ikke er én Askepot, kun én Klods-Hans eller kun syv små dværge. Der er hundredevis af dem. Eller rettere sagt er der faktisk *ingen*, som er den *rigtige* Snehvide, Rødhætte eller Store Stygge Ulv. Eventyrlandet Darviniens befolkning består nemlig af ganske almindelige mennesker, der alle drømmer om at blive stjerne i et af tiden store Eventyr i roller som fx Askepot, den 13. fe eller Klokkeblomst.

Kongen forsøger at styre Darwinia uden brug af vold. Han har naturligvis udstedt nogle love, som befolkningen egentligt bare skal følge. Det har dog ikke vist sig at være nok, så som et supplement til lovene, bliver der løbende afviklet Eventyr, som indbyggerne i Darwinia kan (skal) lade sig underholde og især oplyse af. Eventyrene udtrykker de idealer, som Kongen finder nyttige. Eventyrene er dem du kender fra Brødrene Grimm, Disney, H.C. Andersen, mv. – så længe de passer til en middelalderagtig eventyrverden.

Ikke nok med at befolkningen skal se De Store Eventyr blive opført som teaterstykker – at spille med i Eventyrene er hvad alle har mulighed for. Hvis de har talentet til det. Dette indebærer, at man skal bestå alskens prøver på eventyrakademierne (prinseskolen, prinsesseskolen, feskolen, fabeldyrskolen, m.fl.): Har man den rette højde, drøjde, personlighed, dyder, osv. er det muligt at deltage i De Store Eventyr, hvilket alle drømmer om, og på den måde 'opdrager' de mange indbyggere i landet sig selv efter Kongens idealer, idet man naturligvis skal afspejle fx Torneroses dyder for at få rollen som hende i Eventyret om Tornerose.

De klassiske Eventyr opføres igen og igen. Der må ikke komme ændringer i historierne, og der må for alt i verden ikke opfindes nye Eventyr. Hver gang fx Eventyret om Tornerose opføres er det med en ny rollebesætning, da man kun må spille med i det samme Eventyr én gang. Har man bestridt hovedrollen som fx Tornerose eller hendes prins, ja så belønnes man med en del af kongeriget og selvfølgelig hinanden, hvorefter man kan nyde sin tidlige pension. Alle andre end hovedpersonerne får naturligvis ikke en aflønning i den stil, tværtimod, det er løn nok i sig selv at deltage.

Selvsagt sker det for de færreste, at de får en hovedrolle med prins og land og det hele. Faktisk får de fleste ikke engang en rolle – eller måske kun en ubetydelig én. De mange der dumper eventyrakademiernes optagelsesprøver er de udstødte, dem som ikke er blevet opdraget godt nok med de rette dyder, dem som ender i Darviniens ghettoområder (hvis de ikke allerede bor der). Det er i ghettoen, at vi finder Viola, Stygge, Albertus, Lykkebær og Klumpe. De har alle klaret sig elendigt på eventyrakademierne eller snydt sig igennem for senere at blive opdaget og frataget deres roller i Eventyrene.

Stygge

Lykken var...

..noget du gennem hele dit liv har drømt om men aldrig oplevet. Du var som alle andre opdraget til at skulle være lykkelig og ellers foregive at være lykkelig hele tiden, men der var ligesom aldrig rigtigt noget i dit liv at være lykkelig over. I dine positive stunder drømmer du stadig om lykken, men du har haft for mange nederlag til, at du i dine sortseende stunder for alvor tror på muligheden for en lykkelig tilværelse blandt andre mennesker. I disse stunder vil du mest af alt leve et roligt liv langt fra civilisationens fjendtligheder.

Ulykken var...

..til gengæld en stor del af dit liv, så snart du søgte ind til storbyen. Du voksede op hos en fårehyrdefamilie i en lille landsby, hvor du drømte om at søge om optagelse på et af hovedstadens eventyrakademier. Efter som ung mand at have dumpet alle eventyrakademiernes optagelsesprøver gik du til Oraklet og tog en personlighedstest, der viste, at du ville være superb til Eventyrenes dyreroller. Trods dyrerollernes ekstreme lavstatus i Darvinia søgte du ind på fabelskolen og blev optaget. Ved dyreroller trylles personen af instruktørens troldmand midlertidigt om til et dyr – uheldigvis blev du fejlfortryllet til en permanent ulvekrop. Du spillede hovedroller som Store Stygge Ulv i både Eventyret om Rødhætte og Eventyret om De Tre Små Grise, deraf tilnavnet Stygge, men alt du kunne tænke på var problemerne ved at have ulvekrop.

Du blev afhængig af alkohol for at holde humøret oppe. Det hjælper dog ikke på humøret, at ulvekroppen fører en vis dyrisk aggressivitet med sig, når du for alvor bliver vred – selvom du inderst inde er blidt som et lam – og som følge af dette og dit alkoholbehov er du både blevet kriminel og har siddet i fængsel flere gange. Alkoholmisbruget skal *ikke* rollespilles som dranker, men er blot nødvendigt for at undgå at blive indelukket og deprimeret. Ulve skal have drukket *rigtigt* meget øl, før det kan mærkes på dem.

Ghettolivet er...

..du ved at være vant til. Du boede indtil sidste år i ghettoens 'kennel' (i daglig tale betegnelsen for det kvarter, hvor personer fejlfortryllet til dyr bor), hvor du blandt de andre fejlfortryllede var stjerne pga. dine roller i Eventyrene. Du blev til sidst smidt ud af din udlejer pga. manglende huslejebetaling. Alle dine penge gik til spiritus. De seneste år har du ikke haft roller i Eventyrene og heller ikke en egentlig indtægt fra et hæderligt job. På baren Bord Dæk Dig mødte du for et par år siden Viola, en midaldrende kvinde som er medlem af ghetto-mafiosoen Stedmødrene, og I lavede en aftale om, at hun ville betale din sprut og give dig husly mod, at du udfører forefaldende beskidt arbejde for hende. Dette har resulteret i mindre fængselsstraffe, men hver gang du er kommet ud, har Viola taget sig af dig igen.

Du har ingen venner i ghettoen og meget få bekendte. Du hænger ud med tilfældige personer (dyr/mennesker) på ghettoens barer, når du ikke hjælper Viola med hendes foretagende. I ghettoens kennel (

Mennesker i dyreskikkelser bliver set ned på i Darvinia, og Stygge er ingen undtagelse. Samtidig overtager 'dyret' eller 'dyriskheden' mere og mere af menneskets personlighed, som tiden går, hvilket kan være risikabelt for Darvinnias øvrige indbyggere og er én af grundene til, at mennesker i dyreskikkelser bor samlet i kennelen. For Stygge betyder det, at ulvens aggressivitet, fysiske styrke og lugtesans bliver stærkere med tiden.

Du er...

..et menneske med ulvekrop. Du går oprejst på to ben som andre mennesker og bruger forpoterne som hænder. Inderst inde er du blidt som et lam, et får i ulveklæder, og du har aldrig ønsket at gøre nogen ondt.

Du kan være intimiderende pga. udseende og højde, og du har en formidabel lugtesans og en vis fysisk styrke. Det er muligheden for at virke fjendtlig og farlig, som du benytter snarere end vold, når du skal udføre beskidt arbejde for Viola, da du altid har været modstander af vold. Du kan dog blive meget aggressiv pga. ulvekroppen, når du først bliver vred, men der skal heldigvis meget til. I sådanne situationer er du enkelte gange kommet i slagsmål, hvilket du har skammet dig over bagefter.

Din klage over troldmandens fejlfortryllelse blev afvist af Ministeriet for Magiske Medvirkende, og lige siden har dit mål været at blive menneske igen. Det kræver en større opsparing, som du kan betale en troldmand eller heks med speciale i fortryllelser. Indtil videre er din opsparing ikke-eksisterende, da din 'løn' fra Viola går til alkohol på ghettoens barer. For nylig gik du igen til Oraklet, denne gang for at blive spået om mulighederne for at blive menneske igen, og du fik en glædelig nyhed: Et kys af en forelsket kvinde kan kurere dig!

Det gode ved alkoholen er, at den holder humøret og din selvtillid oppe. At sprutten giver dig selvtillid betyder, at du *tror* på dig selv, og at du har et håb om, at du nok skal få din menneskekrop igen. Selvtilliden og optimismen fra alkoholen gør dig glad og behagelig at omgås, og du kan endda være stolt over dine roller som ulv i Eventyrene. Du tør nogle gange drømme om en lykkelig tilværelse ved at spare op til et lille hus på landet eller ved havet med kone.

I dit indre har du voldsomme problemer med selvtilliden og fremtids-udsigterne, når alkoholen ikke flyder i dine årer. Så bliver du indelukket, får selvmedlidenhed og kan ikke komme væk fra de håbløse tanker om dit liv. Hvad du mest af alt har brug for er måske nogle venner og ikke barenes fulderikker at tale med dine problemer om? Udadtil kan du virke intimiderende og decideret farlig at komme på tværs af.

Du er ikke stolt af det beskidte arbejde, som du udfører for Viola. Du kan dog undertrykke de amoralske dele af arbejdet, så længe du ikke har muligheder for at komme ud af det. Dit håb er, at du med belønningen fra din medvirken i rebelgruppen Rummelige Eventyr kan frigøre dig fra Violas job/aflønnning og betale for en affortryllelse.

Rummelige Eventyr er...

..en nystartet rebelgruppe, som Viola er leder for. Officielt (i dybeste hemmelighed) er formålet at revolutionere Darvinia. Der skal være plads til alle, og det skal rebelgruppen sørge for. Du synes godt om formålet, og endnu mere om belønningen, men ved også, at gruppens missions succes afgør, om Viola bliver optaget som fulgyldigt medlem af Stedmødrene eller ej. Det holder du naturligvis for dig selv.

Denne aften samles rebelgruppen for første gang for at diskutere, hvordan gruppens mission kan føres ud i livet: At sabotere et af Kongens Eventyr. Du ved fra Viola, at tre andre udover du selv vil møde op:

Albertus er en ung mand, som du nogle gange har set på gaden, hvor han pusher forskellige ting. Du er aldrig blevet klar over, hvad det er han sælger. Rygterne siger, at han er en fingernem lomme- og indbrudstyv.

Lykkebær er en charmerende og meget smuk yngre kvinde. Viola har fortalt dig, at Lykkebær er blevet smidt ud af prinsesseskolen og er meget engageret i at hævne sig på samfundet. Godt for rebelgruppen. Desuden fortalte Oraklet dig, at Lykkebær er forbandet, en forbandelse som kun kan ophæves ved et kys af én, som hun er forelsket i. Chancerne er små for, at nogen vil falde for en ulv, men kunne det blive dig, ville din forbandelse også blive ophævet...

Klumpe er en pukkelrygget ældre dværg, som du det seneste års tid har mødt nogle gange på kroen Bord Dæk Dig. Han forfatter forbudte eventyr og virker meget intelligent og ivrig efter at komme i gang med missionen.

Endeligt er der **Viola**, som du har boet ved og arbejdet for et par år. Hun holder altid, hvad hun lover overfor dig, og I har et godt samarbejde. Du ved, at hun har været medlem på prøve i ghetto-mafiosoen Stedmødrene i nogle år, og at hun håber på snart at opnå rigtigt medlemskab. I har ikke været alt for heldige med alle jeres lyssky operationer, du og Viola, og du kan fornemme, at hun ikke har mange chancer tilbage for at udføre en succesfuld mission som kan resultere i rigtigt medlemskab. Du vil gerne hjælpe hende. Samtidig ved du, at hun i sin ungdom har flirtet med selveste *Kongen*, da hun nogle gange har talt i søvne om sine tidligere kærlighedsfølelser for ham.

Dine kontakter er...

...ikke mange!

Maltinus: Bartender på kroen 'Bord Dæk Dig'. Altid venlig og giver ofte en dram på husets regning. Viola taler godt om ham.

Bondo: En ræv fra kennelen som konstruerer og sælger våben. Ikke til at stole på, men har gode varer.

Du har gennem årene naturligvis kendt flere end disse, og især i kennelen (den del af ghettoen, hvor mennesker i dyrekroppe bor, der har lidt samme skæbne som dig selv) er du selv et kendt ansigt. Du har dog aldrig dannet venskaber med andre fra kennelen. Efterhånden har du opbrugt dine bekendtes tålmodighed og tjenester uden selv at have leveret noget til gengæld, men man kan jo altid betale sig til informationer, rekvisitter, husly, osv. Ingen vil hjælpe uden at få noget igen.

Dine særlige evner...

Udholdenhed (fysisk): 7

Udholdenhed (beruselse): 5

Skuespil (på scene): 3

Lugtesans: 8

Nærkamp: 5

Puste og pruste*: 6

Initiativ: 7

Penge: Ingen

Hitpoints: 25

*Du har lært at superhyperventilere omvendt i castingen til Eventyrenes ulveroller, og du kan i 5-10 sekunder puste så kraftigt at fx vinduer kan gå i stykker. Risikoen for at besvime efterfølgende er 25 pct. (1-5 på d20).

Turen går til Darvinia

Darvinia er et lykkeligt land. Det mener Kongen, og det mener 100 % af landets glade indbyggere, - i hvert fald når de deltager i én af Kongens meningsmålinger. Det er bestemt ved lov, at man altid skal være lykkelig, og sådan har det været altid, så vidt landets indbyggere kan huske. Alle der færdes på gader og offentlige steder, gør derfor sit bedste til at fremstå som glade og tilfredse indbyggere. Man skændes ikke blandt andre, og opstår der uenigheder om en ting, gør alle sit bedste til at løse den i fred og fordragelighed. Darvinia ligner på overfladen et lykkeligt land, hvor alt er harmonisk, og ingen er utilfredse.

Alle er dog ikke så glade, som man skulle tro. Under overfladen lurer de almindelige dagligdagsskænderier, men også utilfredsheden med Kongens styre. Nogle af landets mere selvstændige indbyggere – og nogle af dem som ikke blev opdraget helt efter Kongens bestemmelser – er ganske kritiske overfor Kongens og hans love. Nogle holder deres utilfredshed for sig selv, det er jo livsfarligt at tale om den slags. Andre hvisker sammen i det skjulte, og enkelte taler endda om, hvordan samfundet kan omvælttes. Vores spillersoner hører til den sidste type.

Darvinia er et eventyrland. Får du associationer til Shrek-verdenen, går du ikke helt galt i byen. Der er mange ligheder til samfundsopbygningen i vores romantiserede middelalderverden med kongeborg, riddere, en masse bønder, enkelte byer, drager, troldmænd, helte og så videre. Der er dog ingen religion eller kirker. Darvinia består af én større by, hvori Kongens borg ligger. Udenfor byen ligger marker, landsbyer og mindre fyrsteborge spredt i landskabet, og længere ude støder man på store ufremkommelige skove, uoverstigelige bjerge og hede ørkener. Alle disse steder lever der farlige vilde dyr, og kun sande helte bevæger sig derud. Det sker meget sjældent.

Darvinia er befolket med eventyrvæsner fra de klassiske eventyr. Dog med den forskel, at der ikke er én Askepot, kun én Klods-Hans eller kun syv små dværge. Der er hundredevis af dem. Eller rettere sagt er der faktisk *ingen*, som er den *rigtige* Snehvide, Rødhætte eller Store Stygge Ulv. Eventyrlandet Darviniens befolkning består nemlig af ganske almindelige mennesker, der alle drømmer om at blive stjerne i et af tiden store Eventyr i roller som fx Askepot, den 13. fe eller Klokkeblomst.

Kongen forsøger at styre Darvinia uden brug af vold. Han har naturligvis udstedt nogle love, som befolkningen egentligt bare skal følge. Det har dog ikke vist sig at være nok, så som et supplement til lovene, bliver der løbende afviklet Eventyr, som indbyggerne i Darvinia kan (skal) lade sig underholde og især oplyse af. Eventyrene udtrykker de idealer, som Kongen finder nyttige. Eventyrene er dem du kender fra Brødrene Grimm, Disney, H.C. Andersen, mv. – så længe de passer til en middelalderagtig eventyrverden.

Ikke nok med at befolkningen skal se De Store Eventyr blive opført som teaterstykker – at spille med i Eventyrene er hvad alle har mulighed for. Hvis de har talentet til det. Dette indebærer, at man skal bestå alskens prøver på eventyrakademierne (prinseskolen, prinsesseskolen, feskolen, fabeldyrskolen, m.fl.): Har man den rette højde, drøjde, personlighed, dyder, osv. er det muligt at deltage i De Store Eventyr, hvilket alle drømmer om, og på den måde 'opdrager' de mange indbyggere i landet sig selv efter Kongens idealer, idet man naturligvis skal afspejle fx Torneroses dyder for at få rollen som hende i Eventyret om Tornerose.

De klassiske Eventyr opføres igen og igen. Der må ikke komme ændringer i historierne, og der må for alt i verden ikke opfindes nye Eventyr. Hver gang fx Eventyret om Tornerose opføres er det med en ny rollebesætning, da man kun må spille med i det samme Eventyr én gang. Har man bestridt hovedrollen som fx Tornerose eller hendes prins, ja så belønnes man med en del af kongeriget og selvfølgelig hinanden, hvorefter man kan nyde sin tidlige pension. Alle andre end hovedpersonerne får naturligvis ikke en aflønning i den stil, tværtimod, det er løn nok i sig selv at deltage.

Selvsagt sker det for de færreste, at de får en hovedrolle med prins og land og det hele. Faktisk får de fleste ikke engang en rolle – eller måske kun en ubetydelig én. De mange der dumper eventyrakademiernes optagelsesprøver er de udstødte, dem som ikke er blevet opdraget godt nok med de rette dyder, dem som ender i Darviniens ghettoområder (hvis de ikke allerede bor der). Det er i ghettoen, at vi finder Viola, Stygge, Albertus, Lykkebær og Klumpe. De har alle klaret sig elendigt på eventyrakademierne eller snydt sig igennem for senere at blive opdaget og frataget deres roller i Eventyrene.

Lykkebær

Lykken var...

..den store opmærksomhed, som du fik af dine medstuderende på prinsesseskolen, feskolen og stedsøsterskolen, og ikke mindst fra jævnaldrende af det andet køn fra andre eventyrakademier. Hele din barndom havde du stået i skyggen af din storesøster og hendes fortræffelige dyder, men da du efter grundskolen kom på disse eventyrakademier fik du pludselig den fortjente opmærksomhed. Du var smuk, dygtig og mere ligefrem end mange af de andre, hvilket hurtigt gjorde dig populær.

Ulykken var...

..at du ikke var dygtig til de ting, som skolerne anså som vigtige for at kunne klare sig gennem prøverne. Nok var du intelligent, men ikke flittig. Nok var du en god skuespiller, men ikke til at følge manuskriptet. Nok var du god til at samarbejde, men hovedsageligt på tomandshånd med prinse-studerende om helt andre ting end hvad skolen gav jer af opgaver. Det resulterede i en tabt dyd, der som andre dyder ikke kunne genoptrænes.

På grund af alle disse ulyksaligheder blev du (venligt men bestemt) smidt ud af først prinsesseskolen, så feskolen, så stedsøsterskolen og alle andre skoler, som du efterfølgende søgte ind på. Dine rige forældre og storesøster skammede sig, og du blev smidt ud hjemmefra med en forbandelse fra din mor: Hver midnat forvandles du til en hæsleg heks, som varer til morgenlyset bryder frem. Forbandelsen ophæves først i det øjeblik, at du kysser en mand, som er forelsket i dig, og som du også selv er forelsket i.

Du har nu fået dig et værelse i Darwinias hovedstads ghetto, hvor du for håndører spiller roller i hemmelige (forbudte) eventyr, som progressive eventyrforfattere fra ghettoen skriver.

Ghettolivet er...

..et lorteliv. Du er vant til fine rammer fra et adeligt hjem i den bedre del af byen, mens der her er beskidt og kriminalitet og ingen til at vaske og stryge dit tøj.

Den smule berømmelse og anseelse du får af at spille med i de forbudte eventyr er intet sammenlignet med, hvad du fik på eventyrakademierne eller drømmer om at få på den rigtige eventyrscene ligesom din storesøster (som spillede Tornerose i det seneste Eventyr om Tornerose) fik.

Du har ikke skabt dig nogen egentlige venner her i dine nye omgivelser, men det havde du på den anden side heller ikke på skolerne, da du skiftede meget og mere gik efter popularitet end egentlige venskaber. Du har altid haft det vanskeligt med at vise tillid til andre, da du sjældent som barn er blevet vist tillid.

Du er...

..stadig en ganske ombejlet ung kvinde omkring de tyve år, men din mors forbandelse har sat en effektiv stopper for din flirten med de unge mænd. Hvad ville folk ikke mene om dig, hvis de fandt ud af, at du bliver en gammeludseende vortebefængt kvinde, når klokken slår tolv? Efter din mors forbandelse forbarmede din far sig en smule over dig og gav dig nogle potions med, som kan modvirke hekseudseendet i en time. Du har én tilbage.

Du har i øvrigt bemærket en sideeffekt ved din forbandelse. Du kan når som helst forvandle små genstande (10x10x10 cm.) til kager ved at røre dem, som du efterfølgende straks må spise.

Udadtil er du viljestærk, smuk og charmerende, god til at omgås andre mennesker og viser aldrig svaghedstegn. Men i dit indre lurer tvivlen og usikkerheden. Du er begyndt at tvivle på dine evner og drømme og med god grund, for hvornår har du haft hvad der skulle til for at blive til noget

på skolerne og i samfundet? Populariteten var ikke vedvarende, og venner har du ingen af.

Nogle gange munder din tvivl ud i en stærk trang til at hævne dig på omgivelserne og din familie efter de mange ydmygelser og vise alle, at du i det mindste kan noget – noget stort! I et bittert og hævngherrigt øjeblik hørte du om en nystartet rebelgruppe kaldet Rummelige Eventyr, som du meldte dig ind i for at ændre på samfundet og alle de idealer, som du ikke selv besidder.

Dit dilemma består ikke kun i kampen mellem den indre taber og den indre rebel, men også i drømmen om at blive stjerne, som du ikke har kunnet ligge fuldstændigt fra dig. Hvis du fik muligheden for at stå på en scene foran et *rigtigt* publikum i modsætning til kælderpublikummet til de forbudte eventyr, ville du have vanskeligt ved ikke at gribe chancen og vise verden, hvad du kan.

Måske du bare har brug for nogle, som forstår dig? Men det er vanskeligt at søge venner, kærlighed og forståelse, når man aldrig har haft den slags i sit liv. Du har altid haft vanskeligt ved at vise andre tillid, hvilket ikke lettes af, at dit ego er meget stort.

Rummelige Eventyr er...

..en nystartet rebelgruppe, som du netop har meldt dig ind i. Dens formål er at revolutionere Darvinia. Der skal være plads til alle, og det skal rebelgruppen sørge for. Du synes godt om formålet og håber at kunne vise omverdenen og gruppen dine evner gennem jeres aktioner.

Denne aften samles rebelgruppen for første gang for at diskutere, hvordan gruppens mission kan føres ud i livet: At sabotere et af Kongens Eventyr. I dukker fem personer op til aftenens møde:

Viola er en midaldrende kvinde, som vist nok er medlem af ghetto-mafiosoen Stedmødrene. Det er hende som har indkaldt til mødet i rebelgruppen, og du mindes at kunne huske hende som stjernen i Eventyret om Snehvide fra du var helt lille. Hvorfor mon hun nu bor i ghettoen og ikke et slot?

Klumpe er en pukkelrygget ældre dværg, som du faktisk har mødt før. Han har skrevet et af de forbudte eventyr, som du har medvirket i og er en venlig og meget engageret person. Du er som de fleste i Darvinia ikke særligt begejstret for personer med handicap, men den seneste tid har fået dig til at revidere dit syn på en række af dine holdninger.

Albertus er en charmerende ung fyr, som du aldrig har set før.

Stygge er et menneske i ulveskikkelse, ét af de uheldige individer som ved skæbnens ironi ikke er blevet fortryllet tilbage til at være menneske igen. Du har set ham et par gange i kroen Bord Dæk Dig, hvor du har deltaget i de forbudte eventyr. Han har altid hængt i baren med et lidt sørgmodigt udtryk i øjnene, som om han vist heller ikke er tilfreds med sin tilværelse.

Dine kontakter er...

...ikke mange!

Din familie har du stadig. De har ikke megen tiltro til dig og dine evner længere og forsøger at undgå at have noget med dig at gøre.

Heksesamfundet lidt udenfor byen har du flere gange bevæget dig ud i for at finde en kur mod din forbandelse, men uden held. Du har ingen tætte bekendte her, men kan færdes her uden problemer.

Dine særlige evner er...

Heksekunster (kageforvandling): 10

Skuespil (på scene): 7

Charme: 4

Viljestyrke: 3

Initiativ: 4

Hitpoints: 13

Penge: 3 sølvmonter

Du har én potion tilbage, som kan modvirke hekseudseendet en time.

Turen går til Darwinia

Darvinia er et lykkeligt land. Det mener Kongen, og det mener 100 % af landets glade indbyggere, - i hvert fald når de deltager i én af Kongens meningsmålinger. Det er bestemt ved lov, at man altid skal være lykkelig, og sådan har det været altid, så vidt landets indbyggere kan huske. Alle der færdes på gader og offentlige steder, gør derfor sit bedste til at fremstå som glade og tilfredse indbyggere. Man skændes ikke blandt andre, og opstår der uenigheder om en ting, gør alle sit bedste til at løse den i fred og fordragelighed. Darwinia ligner på overfladen et lykkeligt land, hvor alt er harmonisk, og ingen er utilfredse.

Alle er dog ikke så glade, som man skulle tro. Under overfladen lurer de almindelige dagligdagsskænderier, men også utilfredsheden med Kongens styre. Nogle af landets mere selvstændige indbyggere – og nogle af dem som ikke blev opdraget helt efter Kongens bestemmelser – er ganske kritiske overfor Kongens og hans love. Nogle holder deres utilfredshed for sig selv, det er jo livsfarligt at tale om den slags. Andre hvisker sammen i det skjulte, og enkelte taler endda om, hvordan samfundet kan omvælttes. Vores spilpersoner hører til den sidste type.

Darvinia er et eventyrland. Får du associationer til Shrek-verdenen, går du ikke helt galt i byen. Der er mange ligheder til samfundsopbygningen i vores romantiserede middelalderverden med kongeborg, riddere, en masse bønder, enkelte byer, drager, troldmænd, helte og så videre. Der er dog ingen religion eller kirker. Darwinia består af én større by, hvori Kongens borg ligger. Udenfor byen ligger marker, landsbyer og mindre fyrsteborge spredt i landskabet, og længere ude støder man på store ufremkommelige skove, uoverstigelige bjerge og hede ørkener. Alle disse steder lever der farlige vilde dyr, og kun sande helte bevæger sig derud. Det sker meget sjældent.

Darvinia er befolket med eventyrvæsner fra de klassiske eventyr. Dog med den forskel, at der ikke er én Askepot, kun én Klods-Hans eller kun syv små dværge. Der er hundredevis af dem. Eller rettere sagt er der faktisk *ingen*, som er den *rigtige* Snehvide, Rødhætte eller Store Stygge Ulv. Eventyrlandet Darwinias befolkning består nemlig af ganske almindelige mennesker, der alle drømmer om at blive stjerne i et af tiden store Eventyr i roller som fx Askepot, den 13. fe eller Klokkeblomst.

Kongen forsøger at styre Darwinia uden brug af vold. Han har naturligvis udstedt nogle love, som befolkningen egentligt bare skal følge. Det har dog ikke vist sig at være nok, så som et supplement til lovene, bliver der løbende afviklet Eventyr, som indbyggerne i Darwinia kan (skal) lade sig underholde og især oplyse af. Eventyrene udtrykker de idealer, som Kongen finder nyttige. Eventyrene er dem du kender fra Brødrene Grimm, Disney, H.C. Andersen, mv. – så længe de passer til en middelalderagtig eventyrverden.

Ikke nok med at befolkningen skal se De Store Eventyr blive opført som teaterstykker – at spille med i Eventyrene er hvad alle har mulighed for. Hvis de har talentet til det. Dette indebærer, at man skal bestå alskens prøver på eventyrakademierne (prinseskolen, prinsesseskolen, feskolen, fabeldyrskolen, m.fl.): Har man den rette højde, drøjde, personlighed, dyder, osv. er det muligt at deltage i De Store Eventyr, hvilket alle drømmer om, og på den måde 'opdrager' de mange indbyggere i landet sig selv efter Kongens idealer, idet man naturligvis skal afspejle fx Torneroses dyder for at få rollen som hende i Eventyret om Tornerose.

De klassiske Eventyr opføres igen og igen. Der må ikke komme ændringer i historierne, og der må for alt i verden ikke opfindes nye Eventyr. Hver gang fx Eventyret om Tornerose opføres er det med en ny rollebesætning, da man kun må spille med i det samme Eventyr én gang. Har man bestridt hovedrollen som fx Tornerose eller hendes prins, ja så belønnes man med en del af kongeriget og selvfølgelig hinanden, hvorefter man kan nyde sin tidlige pension. Alle andre end hovedpersonerne får naturligvis ikke en aflønning i den stil, tværtimod, det er løn nok i sig selv at deltage.

Selvsagt sker det for de færreste, at de får en hovedrolle med prins og land og det hele. Faktisk får de fleste ikke engang en rolle – eller måske kun en ubetydelig én. De mange der dumper eventyrakademiernes optagelsesprøver er de udstødte, dem som ikke er blevet opdraget godt nok med de rette dyder, dem som ender i Darwinias ghettoområder (hvis de ikke allerede bor der). Det er i ghettoen, at vi finder Viola, Stygge, Albertus, Lykkebær og Klumpe. De har alle klaret sig elendigt på eventyrakademierne eller snydt sig igennem for senere at blive opdaget og frataget deres roller i Eventyrene.

Albertus

Lykken var...

..de fantastiske øjeblikke, hvor alting lykkedes for dig under optagelsesprøverne til Eventyret om Askepot, og du blev udvalgt til at spille prinsen. Lykken var de dejlige år på prinseskolen, hvor du succesfuldt klarede de mange prøver og udfordringer, som I prinsespiger blev udsat for. Det var en tid, hvor alting lykkedes for dig, hvor du boede hjemme hos dine velstillede købmandsforældre og indfrieede deres høje forventninger til dig.

Ulykken var...

..da dine manglende prinsefærdigheder blev afsløret under opførelsen af Eventyret om Askepot. Det var nu også en dårlig dag. Du vidste det allerede fra morgenstunden. Desværre fik du ikke taget de rette forholdsregler, da Eventyret skulle opføres, og du glemte at medbringe dine dansesko til showet. Konsekvensen var tydelig under opførelsen, da du ikke har den fjerneste rytme i kroppen. Dit bedrag blev afsløret, og da dit værelse blev gennemrodet af Inkquisitionen,³ fandt de mange af de andre snyderekvisitter, som havde gjort din studietid på prinseskolen til en leg.

Du fik frataget din rolle i Eventyret og dit eksamensbevis, fik et år i fængsel og et år i Genopdragelseslejr.⁴ Du havde ikke et hjem at vende tilbage til, da dine forældre satte dig på gaden uden en krone på lommen. Det var en del af dommen, at du skulle bosætte dig i ghettoen som alle andre med blakket baggrund.

³ Inkquisitionen hverdagsbetegnelse i ghettoen for den del af Ministeriet for Samfundsbevarende Fortællinger, som efterforsker snyd og bedrag blandt Eventyrenes skuespillere.

⁴ Genopdragelseslejrene ligger spredt i Darvinia, hvor forskellige aktiviteter skal træne de indsatte i at respektere Eventyrenes idealer og fungere som almindelige borgere i Darvinia. Det lykkes sjældent.

Ghettolivet er...

..ikke din ønsketilværelse. Du har de seneste 3-4 år levet et kummerligt liv i ghettoen som pusher af en stribe meget anvendelige men dybt ulovlige rekvisitter, der kan hjælpe selv de mindst talentfulde personer gennem eventyrakademiernes og Eventyrenes prøver.

Du kender et par af arbejderne på rekvisitfabrikkerne, som smugler gode og mindre gode rekvisitter af forskellig art ud til dig mod betaling, hvorefter du prøver at sælge rekvisitterne videre på ghettoens sorte marked. Det har ikke været muligt for dig at finde et job, da skuespilstalent ikke rækker langt i ghettoen. Rekvisitsalget har ikke givet dig nogen større indtægt, tværtimod lånte du en større sum penge af Stedmødrene – den største og mest effektive af ghattobanderne – til at købe de første af rekvisitterne og til at betale for dit overforbrug.

Du kan nemlig ikke forene dig med en tilværelse som ghattobeboer og har for de lånte penge købt tøj og mad, ligesom du tidligere har været vant til. Da du ikke kan acceptere at være omgivet af tabere her i ghettoen, tager du jævnligt til butikker og fester i de rigere bydele. Ganske vist har du tabt ansigt og ære ved at have snydt dig fremad, men du er ligeglads med folks reaktioner og kan sagtens more dig til festerne.

Du er...

..en en dygtig (og ofte heldig) tyv og trickster. Med din charme, dine fingerfærdigheder og talemåder formår du at gøre alle bløde i knæene, forvirrede over hvad du siger eller så dybt optaget af samtalen, at de ikke opdager, at du nupper gulduret fra inderlommen.

Trods dine manglende prinsedyder var det altid prinserollerne, som du drømte om og gik efter. Du har aldrig haft et større skuespil talent, men med dit store snydetalent skulle du blot én gang igennem til en prinserolle, hvorefter den store indtjening og et slot ved havet var hjemme. Det virkede så let, og nu er det så fjernt. Allerhelst ville du bare tjene en masse penge og sikre dit store forbrug.

Du savner at stå på scenen og mærke suset fra publikum, og du savner konkurrencen og spændingen fra optagelsesprøverne - selvom du mest af alt savner den økonomiske luksus fra dine forældres hus. Spænding får du engang imellem i ghettoen, når du er nødt til at stjæle lidt mad eller noget værdifuldt, hvilket du dog forsøger at holde til et minimum, da det ikke er den type, overlevelsesagtige, spænding du savner.

Desværre har du en gæld, der vokser, hvis du ikke fuldfører missionen her. Det er vanskeligt for dig at acceptere, at Stedmødrene en klemme på dig i form af dit store og voksende lån (pga. renterne). Du har altid fundet en vej til at slippe udenom folks krav og forventninger til dig, så du kan leve så frit som muligt, men denne økonomiske klemme kan du ikke komme udenom. Når du en sjælden gang føler afmagten overvælde dig, er det ofte på grund af den økonomiske håbløshed end på grund af fængselsstraffen og vanæren.

Du har ikke den mest solide rygrad og går oftere efter guldet end æren. Eventyrenes idealer siger dig intet, og selvom du er bitter over din skæbne, er det ikke værre end, at du hellere vil være rig end ofre alt for en nobel sag.

Rummelige Eventyr er...

..en nystartet rebelgruppe, som du netop har meldt dig ind i. Dens formål er at revolutionere Darwinia. Der skal være plads til alle, og det skal rebelgruppen sørge for. Formålet kan ikke rage dig mindre, men du kan spille med uden problemer, da belønningen er stor nok til, at du kan betale dig fri af din gæld til Stedmødrene, og spændingen ved opgaven er tiltrækkende.

Denne aften samles rebelgruppen for første gang for at diskutere, hvordan gruppens mission kan føres ud i livet: At sabotere et af Kongens Eventyr. I dukker fem personer op til aftenens møde:

Viola er en midaldrende kvinde, som er medlem af ghetto-mafiosoen Stedmødrene og går for at være en hård kvinde. Det er dog ikke Viola, men Første Stedmoderen, lederen, som du har lånt penge af. Viola har indkaldt til mødet i rebelgruppen.

Klumpe er en pukkelrygget ældre dværg, som du ikke har mødt før. Du har dog hørt om en lille forfatterskare her i ghettoen, som skriver og opfører forbudte eventyr, hvor en pukkelrygget dværg skulle være iblandt. Du føler dig i modsætning til de fleste i Darwinia ikke hævet over handi-cappede.

Stygge er et menneske i ulveskikkelse, ét af de uheldige individer som ved skæbnens ironi ikke er blevet fortryllet tilbage til at være menneske igen. Du har set ham et par gange på gaden, og han går for at være en barsk håndlanger for Violas på hendes mere lyssky opgaver.

Lykkebær har du aldrig truffet eller hørt om før. En lækker lille sag. Du vil gætte på, at hun for nyligt at flyttet til ghettoen af nogle af de samme grunde, som du endte her på grund af.

Dine kontakter er...

Gonnor arbejder i to af revisitfabrikkerne i udkanten af byen og smugler nogle gange halvdefekte rekvisitter (se nedenfor) ud til dig, som du køber af dem og videresælger.

Bruno færdes ofte på byens lossepladser, hvor han finder genstande, som han videresælger til dig.

Allegro er ghettoens snedigste ræv. Du kender intet til hans baggrund eller bopæl, men han har en evne til at være i nærheden, når du har brug for info. Men det koster.

Tyvenes Laug i ghettoen kan du færdes i uden problemer, men du bryder dig ikke om dette skumle sted.

Dine særlige evner er...

Fingerfærdighed (generelt): 4

Lommetyveri: 5

Indbrud: 5

Held: 4

Skuespil (på scene): 7

Initiativ: 8

Hitpoints: 20

Penge: 2 sølvmonter

Du har et par rekvisitter, som du endnu ikke har fået solgt:

- Frog-box (2 stk.)

- Folde-ud-bønnestage

- Dansesko

Turen går til Darwinia

Darvinia er et lykkeligt land. Det mener Kongen, og det mener 100 % af landets glade indbyggere, - i hvert fald når de deltager i én af Kongens meningsmålinger. Det er bestemt ved lov, at man altid skal være lykkelig, og sådan har det været altid, så vidt landets indbyggere kan huske. Alle der færdes på gader og offentlige steder, gør derfor sit bedste til at fremstå som glade og tilfredse indbyggere. Man skændes ikke blandt andre, og opstår der uenigheder om en ting, gør alle sit bedste til at løse den i fred og fordragelighed. Darwinia ligner på overfladen et lykkeligt land, hvor alt er harmonisk, og ingen er utilfredse.

Alle er dog ikke så glade, som man skulle tro. Under overfladen lurker de almindelige dagligdagsskænderier, men også utilfredsheden med Kongens styre. Nogle af landets mere selvstændige indbyggere – og nogle af dem som ikke blev opdraget helt efter Kongens bestemmelser – er ganske kritiske overfor Kongens og hans love. Nogle holder deres utilfredshed for sig selv, det er jo livsfarligt at tale om den slags. Andre hvisker sammen i det skjulte, og enkelte taler endda om, hvordan samfundet kan omvælttes. Vores spilpersoner hører til den sidste type.

Darvinia er et eventyrland. Får du associationer til Shrek-verdenen, går du ikke helt galt i byen. Der er mange ligheder til samfundsopbygningen i vores romantiserede middelalderverden med kongeborg, riddere, en masse bønder, enkelte byer, drager, troldmænd, helte og så videre. Der er dog ingen religion eller kirker. Darwinia består af én større by, hvori Kongens borg ligger. Udenfor byen ligger marker, landsbyer og mindre fyrsteborge spredt i landskabet, og længere ude støder man på store ufremkommelige skove, uoverstigelige bjerge og hede ørkener. Alle disse steder lever der farlige vilde dyr, og kun sande helte bevæger sig derud. Det sker meget sjældent.

Darvinia er befolket med eventyrvæsner fra de klassiske eventyr. Dog med den forskel, at der ikke er én Askepot, kun én Klods-Hans eller kun syv små dværge. Der er hundredevis af dem. Eller rettere sagt er der faktisk *ingen*, som er den *rigtige* Snehvide, Rødhætte eller Store Stygge Ulv. Eventyrlandet Darwinias befolkning består nemlig af ganske almindelige mennesker, der alle drømmer om at blive stjerne i et af tiden store Eventyr i roller som fx Askepot, den 13. fe eller Klokkeblomst.

Kongen forsøger at styre Darwinia uden brug af vold. Han har naturligvis udstedt nogle love, som befolkningen egentligt bare skal følge. Det har dog ikke vist sig at være nok, så som et supplement til lovene, bliver der løbende afviklet Eventyr, som indbyggerne i Darwinia kan (skal) lade sig underholde og især oplyse af. Eventyrene udtrykker de idealer, som Kongen finder nyttige. Eventyrene er dem du kender fra Brødrene Grimm, Disney, H.C. Andersen, mv. – så længe de passer til en middelalderagtig eventyrverden.

Ikke nok med at befolkningen skal se De Store Eventyr blive opført som teaterstykker – at spille med i Eventyrene er hvad alle har mulighed for. Hvis de har talentet til det. Dette indebærer, at man skal bestå alskens prøver på eventyrakademierne (prinseskolen, prinsesseskolen, feskolen, fabeldyrskolen, m.fl.): Har man den rette højde, drøjde, personlighed, dyder, osv. er det muligt at deltage i De Store Eventyr, hvilket alle drømmer om, og på den måde 'opdrager' de mange indbyggere i landet sig selv efter Kongens idealer, idet man naturligvis skal afspejle fx Torneroses dyder for at få rollen som hende i Eventyret om Tornerose.

De klassiske Eventyr opføres igen og igen. Der må ikke komme ændringer i historierne, og der må for alt i verden ikke opfindes nye Eventyr. Hver gang fx Eventyret om Tornerose opføres er det med en ny rollebesætning, da man kun må spille med i det samme Eventyr én gang. Har man bestridt hovedrollen som fx Tornerose eller hendes prins, ja så belønnes man med en del af kongeriget og selvfølgelig hinanden, hvorefter man kan nyde sin tidlige pension. Alle andre end hovedpersonerne får naturligvis ikke en aflønning i den stil, tværtimod, det er løn nok i sig selv at deltage.

Selvsagt sker det for de færreste, at de får en hovedrolle med prins og land og det hele. Faktisk får de fleste ikke engang en rolle – eller måske kun en ubetydelig én. De mange der dumper eventyrakademiernes optagelsesprøver er de udstødte, dem som ikke er blevet opdraget godt nok med de rette dyder, dem som ender i Darwinias ghettoområder (hvis de ikke allerede bor der). Det er i ghettoen, at vi finder Viola, Stygge, Albertus, Lykkebær og Klumpe. De har alle klaret sig elendigt på eventyrakademierne eller snydt sig igennem for senere at blive opdaget og frataget deres roller i Eventyrene.

Klumpe

Lykken var...

..de tider på børnehjemmet, hvor du frit kunne lade fantasien udfolde sig, mens du fortalte historier for de andre børn. Dengang var der ingen, som forbød dig i at finde på dine egne historier og eventyr. Det var også lykken, da du i en stor del af din ungdom rejste rundt i andre riger end Darvinia og fortalte såvel dine egne som Darviniens historier for de nysgerrige personer fra helt andre eventyrverdener.

Ulykken var...

..når de andre børn på børnehjemmet gjorde nar af dine handicap. Puklen på din ryg var stor allerede fra dine første år, og din stammende tale når du var ivrig kunne du ikke kontrollere så godt som barn, som du kan i dag.

Ulykken var også at vende hjem fra din lange rejse til et Darvinia, hvor fri fantasi ikke længere var tilladt, og hvor alle lykkeligt skulle – og stadig skal – lytte til og overvære de samme klassiske Eventyr gang på gang. Det er meget bedrøveligt, at der ikke længere er plads til nye Eventyr i Darvinia.

Og mest af alt er ulykken, at Darvinia regeres af en diktatorisk monark, som ikke respekterer minoriteters rettigheder og samtidig forlanger en ensrettende opdragelse af alle til at efterleve de idealer, som Kongen enevældigt og uden diskussion har bestemt skal gælde i Darvinia.

Ghettolivet er...

..er på mange måder et friere liv end livet i resten af hovedstaden og resten af Darvinia. Du var ikke i tvivl om, hvor du ville slå dig ned, da du kom hjem fra din rejse⁵ (der var heller ikke så mange muligheder, da handicappede hurtigt forvises til afsides landsbyer eller ghettomiljøet i hovedstaden). I ghettoen er kontrollen fra lykkepolitiet ikke så skrap som i

⁵ Din rejse førte dig til andre eventyriger såsom 1001-nat-eventyrverdenen mod sydøst, og de indiske og kinesiske eventyrverdener endnu længere mod øst, hvis nogen spørger.

andre dele af hovedstaden, og her er et undergrundsmiljø for såvel alternative kunstnertyper som politisk interesserede personer – og du karakteriserer dig selv som både kunstner og rebel.

Du kom hjem fra din rejse for et par år siden og var ivrig efter at fortælle om dine oplevelser. Ret hurtigt fandt du ud af, at alt ikke var tilladt at sige, men i de politiske og kunstneriske undergrundsmiljøer i ghettoen var der lyttere. Du skriver nu små eventyr, som er forbudte at vise i offentligheden, men som bliver opført i hemmelige lokaler på barer i ghettoen, blandt andet i kælderen til kroen Bord Dæk Dig. Dine eventyr har handicappede og andre racer end mennesker i hovedrollerne og handler nogle gange om, at en enevældig og undertrykkende konge bliver styrtet til fordel for folkestyre i form af demokrati. Andre gange er kvinderne det stærke køn, men dette vinder dog sjældent gehør selv i disse alternative kredse.

Dine eventyr er Konge-kritiske og politiske. Derfor var du glad for at opdage, at der i hovedstadens ghettomiljø eksisterer rebelgrupper, som kæmper for forskellige mærkesager. Rebelgruppen Politisk Korrekte Eventyr kæmper for eksempel for de tre små grises ret til at bære bukser, mens den nyopstartede rebelgruppe Rummelige Eventyr kæmper for, at Kongens Eventyr skal vise meget tydeligere, at der er plads til alle. Da formålet er fuldstændigt sammenfaldende med de visioner, som du selv har, meldte du dig straks ind i rebelgruppen og kan ikke vente til dens første møde i aften.

Du er...

.. ivrig efter at handle politisk på andre måder end gennem dine hjemmelavede eventyr, som kun vises for en lille skare mennesker i ghettoen. Du vil påvirke flere mennesker med dine holdninger og visioner, som jo er til alles bedste. Du tror på en større retfærdighed og på at gøre det gode for alle. Det gode er for dig ting som demokrati i stedet for Kongens diktatur og ligestilling i stedet for undertrykkelsen af alle dem med andre holdninger end Kongens. Og hvem kunne ikke tænke sig den slags visioner gennemført? Der er kun ét rigtigt at arbejde henimod: Kongen skal styrtes.

Trods din eventyrlyst og visionære holdninger kan du til tider falde ned i et indre sort hul, hvor fortvivlelsen overvælder dig. Du blev sendt på børnehjem af forældre, som ikke ville kendes ved dig på grund af dit handicap. Du er på børnehjemmet, som ung og gennem hele dit liv blevet hånet på grund af dit handicap. Din ansøgning til dværgeskolen blev afvist på grund af dit handicap, da du søgte om optagelse efter grundskolen. Du er stadig tydeligt pukkelrygget, men din stammende tale kan du kontrollere, så det kun er, når du er mest ivrig, at du stammer. Som ung lavede du lister over dem, som hånede dig, men nu har du indset, at den slags personfikseret hævn ikke hjælper hverken dig eller dem. Tværtimod er det samfundet, som må omvælttes.

Trods et tilbagevendende sortsyn på dig selv og dine evner, er du det meste af tiden dog en glødende idealist. Du har aldrig brudt dig om idealerne i Kongens Eventyr, og du har aldrig forstået, at så mange i Darvinia ikke stiller spørgsmålstegn ved dem.

Du er ikke helt afklaret med dig selv om der efter Kongens fald skal indføres demokrati med det samme, eller om der i nogle år bør være et overgangsstyre, hvor du sidder i regeringen med andre af samme holdning. Det er jo vigtigt, at nogle oplyste mennesker sætter retningslinierne for de nye opdragelsesidealer og de nye regler i samfundet. Den slags vil du gerne diskutere med de andre politisk interesserede i ghettoen - når I er udenfor Inkquisitionens og lykkepolitiets hørevidde vel at mærke.⁶

Du er ganske intelligent, selvom førstehåndsindtrykket af mange er det modsatte pga. dit dværge- og handicapudseende. Du er ved at være oppe i årene, selv for en dværg og begynder også at se gammel ud med et langt halvgråt skæg.

Rummelige Eventyr er...

..en nystartet rebelgruppe, som du netop har meldt dig ind i. Dens formål er at revolutionere Darvinia. Der skal være plads til alle, og det skal rebelgruppen sørge for. Formålet er som taget ud af dine eventyr, og du kan ikke vente med at komme i gang, selvom du er klar over, at Darvinia ikke kan revolutioneres på én dag.

⁶ Inkquisitionen hverdagsbetegnelsen i ghettoen for den del af Ministeriet for Samfundsbevarende Fortællinger, som efterforsker snyd og bedrag blandt Eventyrenes skuespillere. Lykkepolitiet er hverdagsbetegnelsen for PET, Politiet for Eksemplarisk Tilfredshed, som kontrollerer befolkningens lykke og tilfredshed på gaderne.

Denne aften samles rebelgruppen for første gang for at diskutere, hvordan gruppens mission kan føres ud i livet: At sabotere et af Kongens Eventyr. I dukker fem personer op til aftenens møde:

Viola er en midaldrende kvinde, som er medlem af ghetto-mafiosoen Stedmødrene og går for at være en hård kvinde. Hun er gruppens leder og har taget initiativ til mødet.

Stygge er et menneske i ulveskikkelse, ét af de uheldige individer som ved skæbnens ironi ikke er blevet fortryllet tilbage til at være menneske igen. Du har set ham et par gange på gaden, og han går for at være en barsk håndlanger for Violas på hendes mere lyssky opgaver. Du har dog også set ham hænge ud på kroen Bord Dæk Dig med et sørgmodigt blik i øjnene. Der er ingen tvivl om, at han støtter gruppen sag, da han jo pga. sin dyreskikkelse i manges øjne har meget lav status i Darvinia.

Lykkebær er en charmerende og meget køn yngre kvinde, der medvirker i de forbudte eventyr, som vises i kælderen i kroen Bord Dæk Dig. Hun har blandt andet medvirket i ét af dine, hun har et stort skuespilstalent. Du har hørt rygter om, at hun er blevet smidt ud af prinsesseskolen og er meget engageret i at hævne sig på samfundet. Godt for rebelgruppens sag.

Albertus er en ung mand, som du nogle gange har set på gaden, hvor han pusher forskellige ting. Du er aldrig blevet klar over, hvad det er han sælger. Rygterne siger, at han er en fingernem lomme- og indbrudstyv.

Dine kontakter er...

Gokke: Afdanket æsel på absint, som deler din trang til at forfatte eventyr for ghettoens undergrundsmiljø. Kender til tidligere sabotageforsøg.

Alibaba: Indvandrer. Tjener til føden som taxachauffør med sit flyvende tæppe. Dets hastighed har reddet dig ud af knibe flere gange. Det koster.

Dine særlige evner er...

..ikke mangel!

Eventyrviden: 5

Viden om politik: 8

Initiativ: 1

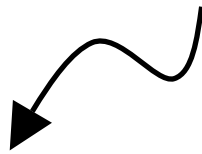
Hitpoints: 16

Penge: 5 sølvmonter

Flowchart

På kroen 'Bord Dæk Dig'

- Rebelgruppen samles
- Inkvisitionen kigger ind
- Flugten fra kroen



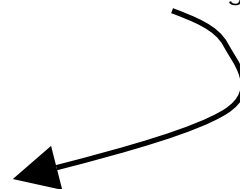
Planlægning, forfølgelse og sabotage

- Planlægning – men hvor er der 'helle'?
- Informationer, penge og rekvisitter skal skaffes
- Sabotageaktioner mod Eventyrene om Snehvide/Klods-Hans
- Forfølgelse af Inkvisitionen
- Personlige plots
- Første Stedmoderen: Belønning i form af ny opgave



Den sidste store aktion

- Planlægning igen
- Skal der skaffes nye rekvisitter?
- Inkvisitionen bliver nærgående
- Eventyret om Tornerose afvikles – og saboteres?



The End

- Epilog: Grimme Ællinger eller stolte svaner?

Oversigt og ideer

- til scener og bipersoner i del 2 og 3

Ideer til scener

Forberedelser til aktioner

- Spilpersonernes hjem: Gennemrodede, måske vagter på lur
- Penge: Bankindbrud, villaindbrud, lån fra Guldmave
- Rekvisitkøb: Fra contacts, fra indbrud i fabrikker eller sælgere
- Info-skafning: fra contacts, fra overhørte samtaler, fra KNN

Ghettoen

- Kennelen: Her sælges info og våben, Stygge er stjerne her
- Lossepladsen: Farligt sted, led ikke efter rekvisitter på egen hånd
- Heksesamfundet: Utrygt sted, Lykkebær kan færdes frit, Oraklet
- Fabrikker: Bevogtet, mange lowlife arbejdere, mange rekvisitter
- Indvandrerbydel: Alibaba, lampeånder, flyvende tæpper
- AF: Kan evt. skaffe jobs i øvelsesby, akademi, ministerium (fx som gadefejer eller rengører), hvor det kan være svært at komme
- Barer og tyve-laug'et: Masser af info-muligheder

Finere bydele

- Kongeparade på gaden: Kongen ser Viola, rødmer, hvad gør hun
- Eventyrakademier: Ingen af spilpersonerne er velsete her
- Banker og villaer: Velbevogtede, men indeholder gode sager

Aktionsideer

- Sabotage mod rekvisitfabrik, så der ikke leveres til Eventyrene
- Forgiftning af mad til øvelsesby eller til nogle af stjernerne
- Ødelæggelse eller udskiftning af central rekvisit
- Kidnapning af Eventyrstjerne eller vedkommendes familie
- Klemmer på skuespillere, instruktør, scenearbejdere
- Ændring af slutningen (del 3): Ved en klemme på instruktør eller på stjerner, eller ved at udskifte stjernerne med dem selv

Kongens reaktioner

- Nyheder fra KNN (herolder og aviser)
- Flere vagter på gaderne og ved øvelsesbyerne
- Dusøren stiger på 'wanted'-plakater
- Inkquisitionen bliver mere nærgående
- Spioner eller stikkere (fx Fridi) udleverer dem

Oversigt over bipersoner

Contacts

- Maltinus: Sabotage-info (Viola, Stygge)
- Gokke: Æsel. Sabotage-info (Klumpe)
- Grimus: Gnom. Bank-info (Viola)
- Allegro: Ræv. Diverse info (Albertus)
- Guldmave: Tudse. Diverse info (Viola)

- Gonnor: Rekvisitfabriksarbejder (Albertus)
- Bruno: Lossepladsroder (Albertus)
- Bondo: Ræv. Våbensalg (Stygge)
- Alibaba: Indvandrer. Flyv. tæppe (Klumpe)

Styrings-bipersoner

- Fridi: Rødhætte-skizofren. Spion for Kongen
- Allegro: Altid på pletten med al slags info
- Maltinus: Stor viden om Darwinia og sabotage
- Oraklet: Giver (u)tydelige hints
- Første Stedmoder: Opgaver, evt. hjælp
- Inkquisitionen: Forfølgelse og pres
- Vagter: Pres og kamp

Tilfældige møder

- Gamle sabotører: Sabotage-info
- Lampeånder: Ønskeopfyldelse
- Guldmave: Pengeudlån
- Kongen: Violas flirt
- Belle: Dådyr. Sød, uskyldig, manipulerende
- 'Stjernerkendere': Info om Eventyr

I øvelsesbyerne (del 2)

- Hubert: Frø. Bymester/pedel. Tåler ikke uro
- Øverste embedsmand: Ondsindet og lumsk
- Godfred: Instruktør. Største ego i Darwinia
- Tusindfryd: Dronningen. Bekendt til Viola
- Dumpe: Dværg. Bekendt til Klumpe
- Prosit: Dværg. Klumpes lillebror
- Klods-Hans' bror: Bekendt til Lykkebær

I øvelsesbyerne (del 3)

- Tornerose: Lykkebærs storesøster
- Prinsen: Gilbert. Læspær. Dygtig trickster
- Samme typer bipersoner som i del 2