

# Verona

*Af Lærke Hvid Pedersen*

## **Forord**

*Verona* blev kørt på Con2 2013, og kan, viste det sig, spilles på mange måder.

Én gruppe spillede ret tæt efter oplægget, en anden ignorerede plottet og brugte heller ikke systemet ret meget. Begge dele fungerede fint.

Det centrale i scenariet er karaktererne, deres konflikter, problemer og indbyrdes relationer; resten er ting, du kan bruge, hvis du vil, og smide langt væk hvis du hellere vil det, og du er heldig nok til at have flok selvkørende drama queens af en spilgruppe.

Ligesom spillerne får lov at vælge og vrage imellem forskellige muligheder for deres karakterer, har du hermed som spilleleder forfatterens velsignelse til at vælge og vrage mellem forskellige ting i scenariet.

God fornøjelse.

## Dramatis Personae

### Karakterer

Benvolio – en Montague, fætter til Romeo.

Mercutio – slægtning til fyrsten, ven til Benvolio, bedste ven til Romeo.

Romeo – Montagues eneste barn og arving.

Tybalt – Capulets nevø.

### Akt 1

**Sampson** – tjener hos Capulet; kamphane

**Gregory** – tjener hos Capulet; kamphane

**Abraham** – tjener hos Montague; kamphane

**Balthasar** tjener hos Montague; kamphane

**Gamle Montague** – familiens overhoved, Romeos fader.

**Lady Montague** – Montagues hustru, Romeos moder.

**Gamle Capulet** – familiens overhoved, Tybalts onkel.

**Lady Capulet** – Capulets hustru, Tybalts tante.

**Escalus** – fyrste af Verona, slægtning til Mercutio.

Diverse borgere, tjenestefolk og vagter.

## Akt 2

### **Capulet**

#### **Lady Capulet**

**Julie** – deres unge datter.

**Bernardo Capulet** – meget aldrende slægtning, mager med høgenæse og streng mine. Kendt og hidsig duellant i sin ungdom.

**Lady Imogen** – hans ligeledes aldrende, kronisk misbilligende hustru.

**Margaret** – deres midaldrende datter. Pebermø med let pukkelryg. Ligner sin mor af sind.

**Octavia** – lidt yngre datter. Blev tidligt gift og tidligt enke. Har en ting for kønne, unge mænd.

**Signior Martino** – tøndeformet gråsprængt mand af stand.

**Lady Martino** – Martinos hustru; noget yngre end sin mand og forfløjen.

**Cressida** – deres ældste datter. Giftofærdig men surmulende og ikke særligt køn.

**Regan** – næstældste datter. Intrigant.

**Phoebe** – yngste datter, til sit første bal. Spændt.

**Grev Anselmo** – forarmet yngre adelsmand. Flot og desperat.

**Paulina** – hans ældste søster. Smuk og kølig.

**Nerissa** – hans yngste søster. Smuk og vild.

**Signior Placentio** – ældre adelsmand. Buldrende men kærlig fosterfar for sine niecer. Drikker for meget.

**Paulina** – ældste niece. Fornuftig. Pæn nok på den kedelige måde. Burde have været gift, men hendes onkel virker ikke ivrig efter give hende bort.

**Ophelia** – yngste niece. Æterisk og bleg. Også giftofærdig men fraværende og sær.

**Enkefru Vitruvio** – bred, mægtig og temmelig spydig. Velhavende og lidt oppe i årene. Værge for de to unge adelsfrøkener

**Rosaline** – køn, kølig, virker from og jomfrunalsk.

**Livia** – rebelsk og med på den værste. Hvis hun kan slippe væk.

**Lucio** – velstående købmand. Gift for nylig og meget forelsket.

**Helena** – hans unge hustru. Livlig, charmerende og lidt naiv.

**Signior Valentio** – Tybalts lidt ældre og enormt selvhøjtidelige fætter.

**Valentine** – Mercutios solide og autoritære storebror.

**Paris** – slægtning til fyrsten og dermed Mercutio og Valentine. Julies bejler og svigermors drøm.

**Angelica** – Julies amme. En fornøjet og ret vulgær, jævn kvinde.

Desuden **Sampson** og **Gregory** plus diverse andre tjenestefolk, vagter, borgere og naturligvis musikanter.

### Navneliste

**Aaron Adriano Angus Fortinbras Gratiano Horatio Iago Leonardo Lorenzo  
Marcus Nathaniel Orlando Osric Peter Petruchio Reynaldo Salerio Sebastian  
Stephano Thomas**

**Adriana Aemilia Beatrice Bianca Celia Cordelia Dorcas Emilia Francisca  
Gertrude Katharina Lavinia Miranda Portia Ursula Viola**

## Introduktion

Kære spilleleder

*Verona* er et resultat af overdreven konsumtion af litterær analyse og som sådan et stykke Shakespeare fan fiction. Scenariet tager udgangspunkt i dramaet *Romeo og Julie*, men har fokus på de fire primære, mandlige karakterer og interesserer sig ikke for romancen. *Romeo og Julie* handler om meget mere end forelskede teenagere. Det handler om æresbegreber, maskulinitet og om moderation og balance, som var centrale koncepter på Shakespeares tid: Kort sagt er kosmos et ordnet hierarki på både mikro- og makroplan. Ubalance på ét plan skaber ubalance på alle planer.

Og Verona er i ubalance. (Dels er stedet beboet af italienere, som jo er en meget eksotisk og notorisk utilregnelig race i modsætning til de mere beherskede englændere, dels er der hedebylge, og ekstremt vejr – igen i modsætning til det mere fornuftige, jævnt grå engelske klima – skaber ekstreme reaktioner). I stykket kommer det til udtryk ved karakterernes noget impulsprægede handlemønstre, og bliver italesat i en lang, rablende monolog om fedronningen Mab, der både næres af menneskers uhæmmede passioner, opildner dem og straffer dem for samme. I det oprindelige stykke er Mab metaforisk; i dette scenarie manifesterer hun sig som en entitet og fortællingens Big Bad.

På det personlige plan styres et menneskes fysiske og især mentale balance af de fire kropsvæsker blod (sanguinsk), slim (flegmatisk), sort galde (melankolsk) og gul galde (kolerisk). Disse skal helst være nogenlunde afstemte, men den dominerende af dem bestemmer ens temperament.

De fire karakterer repræsenterer hver deres, og de vil derfor være stærke overfor dronning Mab, hvis de står sammen.

### At køre scenariet

Det er ret simpelt bygget op. Plottet er helt enkelt, at folk i Verona er alt for meget i deres følelsers vold, og det har nedkaldt dronning Mab over dem. Hun kræver en dødelig sjæl som sin pris for at tage derfra igen, men hun kan ikke selv tage den, den

skal tilbydes. Enten af personen selv eller af andre, der vil ofre ham.

Der er ret få scener udover dem, spillerne selv sætter. Dit job som GM er at skubbe tingene i gang, når spillerne ikke gør, lade dem være kreative, når det kører, og bremse dem, når det kører af sporet.

Enkelt, ikke?

Spillet indledes med, at spillerne præsenterer deres karakter med en dramatisk monolog.

Den første akt spilles efter drejebog, hvor du fortæller spillerne, hvad de skal i disse scener.

Anden akt foregår til maskebal i Capulets palæ. Her er ikke mere drejebog, spillerne mingler med hinanden og NPC'erne. Mabs tilstedeværelse fornægter sig ikke, det er som om, folk bliver enormt hurtigt berusede, mister deres hæmninger og kommer i deres passioners vold. Lad dem få noget drama og nogle konflikter med jaloux ægtemænd, krænkede onkler, irriterende slægtninge, liderlige eller intrigante kvinder. Eller, selvfølgelig, med hinanden.

Adelsfrøkenen Rosaline forsvinder fra festen, og karaktererne må finde hende. Det er Mab, der har taget hende og bruger hende som lokkemad.

Tredje akt foregår i haven, hvor Mab har fået Rosaline lokket hen og nu skjuler hende på bunden af karpedammen. (Bare rolig, Mab er magisk og pigen drukner ikke, før det passer dronningen).

Mab vil have en af karaktererne som sin pris. En af dem kan enten selv ofre sig, de andre kan ofre en, eller de kan nægte. De forskellige mulige udfald gennemgås detaljeret senere i teksten.

Stykket afsluttes med en dramatisk monolog fra hver spiller.

### Feerne

**Dronning Mab** – uberegnelig, smuk og grusom. Magtsyg. Optræder som en bleg kvinde med viltørt mørkt hår, meget røde læber og natsorte øjne. Tiltrækkes af kaos og utæmmede lidenskaber. Både oppisker og straffer samme. Tænk møgkælling

med borderline personlighedstræk og magiske kræfter.

Hendes følge:

**Leontes** – hendes løjtnant. Optræder som en smuk og urimeligt elegant mand i løvemaske. Er overlegen og besidderisk, tiltrækkes af og oppisker efter bedste evne jalousi hos dødelige.

**Titania** – optræder som en amazone med hjelm og spyd. Tiltrækkes af og opmuntrer vold og aggression. Vil skamme enhver ud for at være kujonagtig og ikke mand nok.

**Oberyn** – optræder som Mefisto. Tiltrækkes af begær, det være sig seksuelt, pekuniært eller andet. Taler blødt og hviskende.

**Puck** – klædt ud som lille, krølhåret skovalf. Er tiltrukket af umodenhed, pjatteri og uskyld. Er som den eneste ikke ondsindet, men måske nok barnligt amoralsk. Vil bare feste og have det sjovt, og kan tankeløst komme til at lække informationer.

De er der selvfølgelig ultimativt for at skaffe Mab den dødelige, hun kræver, men det betyder ikke, at de ikke har tænkt sig at have det sjovt undervejs. De menige feer vil hver især gå efter deres eget lille kink.

De fungerer systemteknisk som almindelige npc'er med den forskel, at hvis en af dem skades fysisk, skifter den form til en klassisk lille, bevinget fe og farer hurtigt bort.

Mab er stykkets dronning og one tough bitch: Trumfer virker ikke mod hende (se system senere), det gør kun højeste kort. Og Mab kan trække tre gange pr. tur. Hver gang.

Undtagelsen er, hvis de alle fire karakterer står sammen imod hende: Så kan hun kun trække ét kort, spillerne kan også trække et hver, og der er bare en af dem, der skal trække højere end hende. Trumf virker dog stadig ikke. Joker, der ellers er spillets højeste kort, virker heller ikke mod Mab og tæller bare blankt, da det er *hendes* kort. Hemmeligheder røbet p.g.a. af jokeren, kender hun til.



Skades Mab forvandler hun sig også, og hendes følge forsvinder sammen med hende.

### Karaktererne

**Mercutio** er sangvinsk – det vil sige, at han er vild, udadvendt, passioneret og karismatisk. Karakteren bør ikke gives til den virkelig stille personlighed men heller ikke nødvendigvis til det allermest ekstroverte individ i lokalet, da han let kan blive for dominerende.

**Benvolio** er flegmatisk – han er den rolige, omgængelige lidt mere eftertænksomme type. Det kan være en god idé at give ham til en udadvendt spiller, som vil være bedre til at få denne ikke så aggressive karakter på banen.

**Romeo** er melankolsk – han er eftertænksom og reflekteret med depressive tilbøjeligheder, og så er han lidt af en navlepiller. Hvis du har en god drama queen i gruppen, burde han eller hun kunne få noget sjovt ud af Romeo. Alternativt, hvis du har en sand introvert siddende, kan det også godt fungere, hvis denne karakter bliver spillet lidt passivt og indadvendt.

**Tybalt** er kolerisk – han er en hidsig, aggressiv og temmelig stejl personlighed. Da karakteren er tilbøjelig til at gå amok, er det en god idé at give ham til den spiller, du vurderer, vil være *mindst* tilbøjelig til at gøre det; ideelt set en, der vil have det sjovt med Tybalts testosterontrip uden at miste blikket for historien og forsøge at flå det hele fra hinanden allerede i tredje scene.

Du kan jo spørge spillerne, hvad deres spillestil er, og hvilke typer karakterer, de plejer at kunne lide, og så fordele, som du finder bedst. Alternativt kan du kort fortælle, hvad der er at få, og så lade dem vælge, hvis du går ind for spillermedbestemmelse og den slags. Eller, du ved, du kan gøre det på din egen måde; dette er bare forslag.

### Introducer spillerne til scenariet

Beskriv for spillerne, hvilken setting de befinder sig i: Fortællingen foregår i den rige, norditalienske by Verona, på et ikke voldsomt specifikt historisk tidspunkt. Det er en verden af kårder, dueller, familieloyalitet, machismo, strenge fyrster, jomfruelige adelsfrøkener, dekadente bordeller, skarpe sociale skel, analfabetisk underklasse og overdådigt rig adel. Karaktererne hører til i sidstnævnte kategori. De er medlemmer

af byens tre mægtigste familier: Mercutio er en slægtning til Veronas fyrste, Romeo er arving og Benvolio nevø til overhovedet for Montague-klanen, en familie der i rang og status kun konkurrerer med familien Capulet, som Tybalt tilhører.

De befinder sig altså på toppen; de er unge, de er privilegerede, og de er overmodige. De kan uden problemer tyrannisere almindelige mennesker, hvis de vil, men det er værd at huske, at i deres egne kredse er de uden reel ejendom og autoritet – det ligger alt sammen hos deres ældre, mandlige slægtninge.

Montagues og Capulets ligger i fejde og har gjort det i generationer. Der er ingen egentligt substans i det, der er ikke længere nogen, der kan huske årsagen, men det forhindrer ikke, særligt unge, brushoveder i entusiastisk at opretholde den destruktive status quo. Nok især fordi de er bundet af et normsæt, der kræver, at en adelsmand til enhver tid forsvarer sin egen og/eller familiens ære. Hvis ens mandighed, status eller slægt fornærmes, må dette adresseres, hvis man ikke vil være skydeskive for hån og foragt. Dette gøres typisk ved at udfordre til duel. Hvis altså ikke der bare bryder et mere spontant og ureglementeret slagsmål ud.

### Noget om dueller

Der er regler. Det kræver en formel udfordring, som igen kræver en gyldig grund. (Hvad der anses for gyldig grund kan variere. Tybalt skal man f.eks. nok ikke kigge på på en forkert måde). At undslå sig er kujonagtigt og vanærende.

Man går ikke til angreb, før modstanderen har trukket våben, beskidte tricks er ikke acceptabelt, og så kæmper man i øvrigt sjældent til døden. Typisk duelleres der, til der er trukket blod, eller til den ene part overgiver sig. Dette kan dog naturligvis nemt gå galt, og derfor er dueller heller ikke sådan decideret lovlige. Har man tid og tålmodighed til den slags, kan dette omgås ved at bevæge sig uden for byportene, hvor fyrstens love ikke gælder.

Fyrst Escalus er nemlig godt træt af alt det pjat, han vil have ro og orden og ikke gadekampe i sin by, tak! Da han er Veronas absolutte hersker, hvis ord er lov, og som ikke er bleg for at true med dødsstraf også til de rige og mægtige, gør man klogt i at tage ham alvorligt.

## Stemning og drama

Husk spillerne på, at livsnerven i stykket er følelsesudbrud, fagter, melodrama og overreaktioner. (Uden at det bliver helt hysterisk). Det er jo en gang teater, det her. Og de spiller en flok rimeligt selvoptagede, impulsive unge mænd med ret høje tanker om egen status og betydning.

## System og regler

Læg dernæst siden med regler og listen med billedkortenes effekt (se de næste sider) på bordet, og lad dem ligge, hvor alle kan orientere sig løbet af spillet. Forklar systemet – eller læs højt – og forklar også, at man som i en duel forventes at kæmpe med ære og en vis portion sans for, hvad der er passende. Man kan ikke overtale fyrsten til at begå harakiri på åben gade, uanset hvilke kort der trækkes, men man kan måske overtale ham til at vise overbærenhed. På samme måde kan man ikke hoppe over en bygning, men måske nok klare at kravle op ad muren. GM bestemmer suverænt, hvad der virker rimeligt. (Kald dig bare Escalus). Når en NPC intimideres, overtales, forføres el.l., opnår spillerne typisk det, de vil have (igen inden for en eller anden form for rimeligheds grænser). Er det en anden karakter, der er udsat for det, bestemmer dennes spiller udfaldet. Bliver man forført, er man ikke *tvunget* til at kaste sig i armene på forføreren, men man vil i hvert fald opleve en, muligvis meget pludselig og forvirrende, voldsom tiltrækning, som man skal reagere på på en eller anden måde. På samme vis er det taberen i en eventuel kamp, der fortæller udfaldet. Dermed burde der ikke være nogen, der dør for hurtigt, men kun hvis man faktisk har nået et punkt, hvor det virker dramatisk passende – men det er dårlig stil at slippe fra et nederlag usårlig og med værdigheden i fuldstændig behold.

Hver karakter har en farve, der repræsenterer deres specifikke temperament, og som fungerer som en slags trumf.

Når man alle kortene igennem, blandes bunken blot på ny.

Til sidst fordeler du karaktererne, som du nu finder passende, og forbereder spillerne på, at når de er færdige med at sætte sig ind i dem, skal de introducere sig med en dramatisk monolog.

Man bør stå op, når man holder en monolog, og endelig være lidt melodramatisk, men den første behøver ikke at være lang og detaljeret. Det er mere for at få brudt isen.

# Systemet

Et spil kort lægges midt på bordet. Alle involverede trækker hver ét kort øverst fra bunken, når det skal afgøres, om noget lykkes, eller om en konflikt tabes eller vindes. GM trækker altid sidst. En spiller, der trækker sin farve, vinder altid. Ellers vinder højeste. Es er højest, 1 lavest. Er det spiller mod spiller, og begge trækker deres farve, vinder højeste. Står det lige, trækker man om.

Den, der taber, fortæller hvordan sagen udspiller sig.

Der findes tre slags handlinger, der kan trækkes for:

**Fysisk** – en kamphandling, en kraftanstrengelse, et spring, et kast etc.

**Social** - intimidere, overbevise, forføre, overtale.

**Mental** – huske, vide, bemærke, opdage.



Hvis trukket af spiller: Din handling lykkes – straks efter *skal* du reagere på en lidenskab; selvkontrol er ikke muligt. Eller også skal du afsløre en hemmelighed som nedenfor.

Hvis trukket af GM: Spillers handling lykkes ikke/NPC vinder. Spiller skriver sin karakters dybeste, mørkeste hemmelighed på en lap papir og giver det til GM.

Trækker man et **billedkort**, sætter man en scene – enten flash back eller nu og her - eller udfører en dramatisk monolog. Hvis GM trækker et billedkort, giver han/hun det til en spiller efter forgodtbefindende. En spiller, der allerede *har* haft mindst to billedkort, *kan* vælge at gøre det samme.

# Billedkort

- Konge – Positiv relation til en autoritetsfigur.
  - Dame – Kærlighed til/hengivenhed for en kvinde.
  - Knægt – Kærlighed til/hengivenhed for en mand.
- 
- Konge – sammenstød med en mand der er i en eller anden form for overlegen position.
  - Dame – sammenstød med en kvinde der er i en eller anden form for overlegen position.
  - Knægt – sammenstød med en rival.
- 
- Konge – Ydmyget/såret af autoritetsfigur.
  - Dame – Ydmyget/såret af en kvinde.
  - Knægt – Ydmyget/såret af en mand.
- 
- Konge – situation hvor du følte dig bange/utilstrækkelig i relation til en autoritetsfigur.
  - Dame – situation hvor du følte dig bange/utilstrækkelig i relation til en kvinde.
  - Knægt – situation hvor du følte dig bange/utilstrækkelig i relation til en ven eller en rival.

# Scenariets struktur

## Prolog

Karaktererne introduceres ved dramatisk monolog.

### **1. akt** – i Veronas gader

**Scene 1** – der spilles efter instruktion.

I denne scene medvirker primært Benvolio og Tybalt. Benvolio instrueres i, at han skal forsøge at standse slagsmålet. Tybalt gør naturligvis det modsatte og insisterer på at slå.

Scenen starter i Veronas støvede, varme gader, hvor h.h. Montague og Capulet tjenestefolk er oppe at toppes. Benvolio ankommer først, dernæst Tybalt.

Larmen tiltrækker øvrige familiemedlemmer + Mercutio sammen med fyrst Escalus og hans folk. Kampen standses, og Escalus udspørger Benvolio om, hvad fanden der foregår. (Ingen er synderligt interesserede i Tybalts version). Arrig fyrste udsteder rundhændede dødstrusler.

**Scene 2** – der spilles efter instruktion.

I denne scene medvirker Romeo, Benvolio og Mercutio, som går derfra sammen.

Benvolio skal spille bekymret og ude på at få at vide, hvad der plager hans fætter.

Romeo spiller emo teen; han ender med at indrømme, at han er ulykkeligt forelsket i den smukke adelsfrøken Rosaline, der ikke gider have noget med ham at gøre.

Mercutio er inviteret til aftenens maskebal hos Capulets, og han ved, at Rosaline kommer.

Scenen skal ende med, at de enes om at gate crashe festen.

Der freestyles fra nu af.

## 2. akt – til maskebal

### Scene 1

*Her går festen i gang i Capulets luksuriøse palæ. Her er springvand, marmorsøjler, svulstige malerier, brokadestoffer, delikatesser, bladguld, god vin og folk i masker og kostumer. Selve huset ligger lidt tilbagetrukket bag en beskyttende mur. Her er frugthaver, damme og balkoner.*

Læg akt 2s npc-liste på bordet. Verona er ikke større, end at de fleste af det bedre selskab kender hinanden, i hvert fald af udseende, navn og ry.

Lad spillerne beskrive deres påklædning (masker obligatorisk for Romeo og Benvolio!) og deres følelser omkring den forestående aften. Hvad har de af ønsker og mål?

Tybalt åbner ballet med Rosaline. De andre ankommer og ser dem danse.

Lad dem mingle rundt, ram dem med nogle npc'er og lad dem starte noget drama. De menige feer begynder evt. at dukke op og spille deres egne spil. De vil slå på karakterernes lidenskaber og usikkerheder og forsøge at trække dem rundt ved næsen.

Tybalt opdager på et tidspunkt de andre – giv ham et skub, hvis ikke spilleren selv tager initiativ – og hvis han farer i flint, kommer onkel over og bremser ham. Gamle Capulet vil ikke have noget vrøvl til sin fest, har faktisk kun hørt gode ting om både Romeo og Benvolio, og giver i utvetydige vendinger Tybalt besked om ikke at lave nogen optrin. Han bliver hidsig, hvis han bliver modsagt.

Men man kan måske altid invitere nogen til en rask duel i haven, når onkel ikke kigger? Der er dog i hvert fald ingen, der når ud, før enkefru Vetrivio meget højlydt forlanger at få at vide, hvor Tybalt har gjort af hendes myndling?! Det ligner ikke den dydige Rosaline sådan at forsvinde, så hvad har han lokket hende ud i??

Romeo overhører dette.



## Scene 2

Tybalt er blevet sat til at finde Rosaline.

De andre insisterer muligvis, med Romeo i spidsen, på at hjælpe til, eller de laver en eftersøgning på egen hånd. Gæsterne er allerede ved at blive godt fulde, griner ad dem, kommer med sjofle kommentarer og tager det ikke særligt seriøst. De er ved at miste hævningerne:

**Margaret** – hader sin mor; mon der er nogen af karaktererne, der kan hjælpe med det? (Dette bør virke creepy).

**Octavia** – har en ting for kønne unge mænd.

**Cressida** – storm af tårer over altid at blive ignoreret. Der er aldrig nogen, der tænker på hende! What's a gentleman to do?

**Paulina** – vil giftes og væk fra kedeligt liv som onkels selskabsdame.

**Livia** – vil have noget sjov. Men enkefruen holder øje.

**Valentio** – vil gerne belære unge knægte. Endeløst. Bliver meget stødt, hvis de ikke lytter interesseret.

**Lady Martino** har set noget. Hun vil dog ikke sige hvad, før hendes eget problem er blevet løst. Grev Anselmo har på, erhmm mystisk vis som vi ikke skal komme nærmere ind på, tilegnet sig hendes meget genkendelige, ametystbesatte hosebånd, og presser nu penge af hende og truer med at gå til hendes ægtemand. Hun vil have sit hosebånd og et tavshedsløfte, så skal hun nok sige, hvor Rosaline gik hen.

### Scene 3

*Tingene begynder at blive decideret mærkelige. Folk er ikke bare – alt for hurtigt – fulde, de glemmer virkelig alle manerer. Sveder for meget, griner for højt, danser for tæt, tygger med åben mund og vinen løbende ned ad hagen, opfører sig indiskret.*

En eller flere af karaktererne vil antageligt konfrontere Anselmo. Han vil forsøge at forhandle; de kan godt få hosebåndet, men han vil gerne have noget til gengæld. Begge hans søstre er f.eks. både smukke og giftefærdige.

Hvis ingen af spillerne tager maddingen, vil der i stedet være en af feerne, der fortæller, at Rosaline gik med den krølhårede knægt (Puck) ud i haven. Ellers er det, hvad Lady Martino så.

### **3. akt – i haven**

#### Scene 1

*Nu er vi ude i naturen – sådan da – og det er feernes domæne, så de vil begynde at blive rigtigt aggressive.*

*Haven er oplyst af små lamper og egentligt yndig, men alligevel er der en sær, spøgelsesagtig stemning. Duften af blomstrende roser er næsten bedøvende, og lydene fra de mere eller mindre afklædte par, der skamløst tumler rundt i buskene er mærkeligt afdæmpede, som var de langt væk.*

Mens karaktererne afsøger haven, vil de menige feer støde til.

Titania vil enten se blod eller forsøge at forføre en karakter, der har optrådt aggressivt. Det vil sandsynligvis være enten Tybalt eller Mercutio. Hun kan evt. finde på at gå til angreb, hvis hun afvises.

Leontes puster til jalousi eller misundelse af enhver art karaktererne imellem. Enten med bemærkninger eller ved selv at lægge an på nogen, hvis det er relevant.

Oberynd er gået over til serious business. Han går rundt og hvisker karaktererne i ørene. Han vil skaffe dem, hvad deres hjerter begærer, hvis blot de vil skænke en af de andre til hans frue. Han har måder – og når han smiler, ser de hans lidt spidse tænder og aflange, katteagtige pupiller.

Puck pjatter rundt, ved ikke lige hvor han så Rosaline sidst, er slet ikke sikker på, at det var hende, han promenerede med, der er jo så mange piger. Til sidst indrømmer han dog, at hun er nede ved karpedammen.

## Scene 2

Nede ved karpedammen står dronning Mab, mellem åkanderne på det blikstille vand, uden at skabe en krusning.

Hun er ophøjet, nådesløs og vild, og hun vil have en af dem. Så skal de få Rosaline tilbage, og hun og hendes følge vil forlade Verona. Enten kan en af dem (Romeo vil jeg tro) selv tilbyde sig, eller de andre kan enes om, hvem der skal være hendes betaling. Hun vil intimidere, forføre, manipulere og højlydt bruge deres hemmeligheder imod dem, hvis hun har fået nogen, og Mab er svær at modstå. ***I denne fase gælder den narrative effekt af joker og billedkort ikke længere. Det er bare de højeste kort.***

Mulige udfald:

- 1) Romeo ofrer sig. Går det glat tager hun ham, og hun og hendes følge dykker ned under det sorte vand, som Rosaline derefter stiger op fra, omtåget og som i trance.

Lykkes det de andre at forhindre ham, vil Mab gå til angreb for at tage, hvad der er hendes. En modbydelig, nihalet kat materialiserer sig i hendes hånd.

- 2) Tre af dem – eller en eller to, hvis de ikke kan blive enige, og nogen bare pludselig beslutter at skubbe en anden ud i vandet til hende, mens han laver en passende dedikering - beslutter at ofre den fjerde.

Lykkes ofringen (man kan godt kæmpe imod), vil resultatet være som ovenfor. Gør den ikke, vil hun igen selv gå i aktion; offeret har nok ikke mange chancer.

- 3) De nægter og bliver ved med at nægte, til hun mister tålmodigheden og går til angreb. Same procedure as above.
- 4) De går til angreb på hende.

Konsekvenser:

Hvis det lykkes at skade Mab, vil både hun og hendes følge forvandle sig til små, vingede feer og fare bort.

Ved en succesfuld ofring dykker de under vandet og forsvinder.

Rosaline rejser sig fra dammen, og karaktererne kan følge den desorienterede frøken gennem en have med forvirrede mennesker, der er hastigt i færd med at vikle sig ud af hinandens favntag og hive deres tøj på plads.

Inde i villaen hersker der også en forlegen stemning af "nå, det er vist også ved at være sent, lad os gå hjem og aldrig tale om det her igen."

Hvis karaktererne flygter, vil orgiet i have og palæ være gået helt amok. Folk er nøgne, kopulerende, bader sig bogstaveligt talt i vin eller smører sig ind i mad, kravler rundt på alle fire, hviner og grynter, og der ligger mindst ét blødende lig på trappen. Overlevende karakterer indfanges også af fortryllelsen – lad spillerne beskrive, hvad de gør og hvordan natten går. Næste morgen findes Rosaline druknet i havedammen.

## Epilog

Hver spiller får en dramatisk monolog.

Eventuelt afdøde karakterer starter, fortæller eventuelt om deres sidste tanke, om hvordan deres lig bliver fundet og omverdenens reaktion.

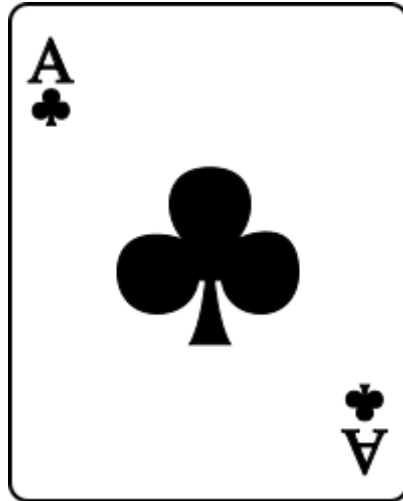
Hvis en af dem er blevet ofret, hvad vil hun så egentligt med ham?  
Forsvinder han bare?

Overlevende fortæller, hvilken betydning nattens begivenheder får for dem, og hvad der videre sker i deres liv.

# The End

# Benvolio

*”Put up your swords; you know not what you do.”*



Benvolio betyder ”velmenende”.

Dit temperament er *flegmatisk*: du er mild, omgængelig, intuitiv/følsom samt lidt doven og ikke den modigste unge mand i Verona.

Du er en tillidsvækkende fyr: Én gang i løbet af spillet kan du trække om, hvis et forsøg på at overbevise eller overtale nogen ikke lykkes. Du vælger, om modstanderen også trækker et nyt kort.

Du forsøger at holde fred og tale folk til fornuft, eftersom der ikke er andre til det. Men du kan nu godt lide en god fest og en mulighed for at lade ansvarligheden fare.

Du er en Montague, nevø til Lord og Lady Montague samt fætter og ven til deres eneste barn, Romeo. Din anden nære ven er Mercutio, en slægtning til Veronas fyrste.

## Baggrund

*Der er forskellige mulige forklaringer på, hvorfor Benvolio agerer, som han gør. Vælg dem, du finder interessante at spille på, og streg de andre ud. Du må ikke have selvmodsigende sætninger tilbage til sidst.*

Benvolio prøver at holde fred, fordi han godt kan se, at fejden er tåbelig og destruktiv.

Benvolio prøver at holde fred, fordi han er bekymret for at venner og slægtninge skal komme til skade og/eller i problemer med loven.

Benvolio prøver at holde fred, fordi han er moden og selvsikker nok til at sige fra.

Benvolio prøver at holde fred, fordi han er en kujon, der ikke tør slås.

Benvolio prøver at holde fred, fordi hans onkel og tante forventer at han passer på de andre. Han er i virkeligheden enormt træt af den rolle, men er jo ikke i position til at sige fra.

Benvolio holder meget af sin fætter, er bekymret og ønsker virkelig at muntre ham op.

Benvolio holder meget af Mercutio og synes, han er en fest at være sammen med.

Benvolio er virkelig træt af Romeos selvoptagede klynkeri og ville ønske, at han ville tage sig sammen, men er nødt til at gøre gode miner.

Benvolio er virkelig træt af Romeos selvoptagede klynkeri og ville ønske, at hans fætter indså, at Benvolio elsker ham og ville gøre alt for at få et smil frem på hans ansigt.

Benvolio er virkelig træt af Mercutios føren sig frem og spydige bemærkninger, men er nødt til at gøre gode miner.

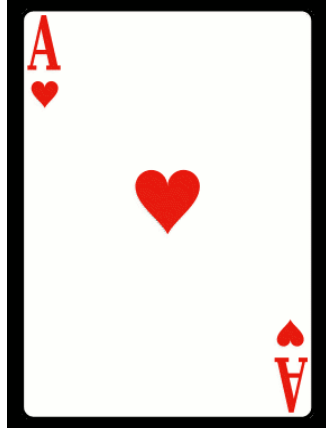
Benvolio synes, at Tybalt er en aggressiv idiot.

Benvolio beundrer i virkeligheden Tybalts frygtløshed. Og er måske lidt jaloux.

*Noget at overveje:* Hvorfor bor Benvolio i Verona hos sin onkel?

# ***Mercutio***

*"I'll not budge for no man's pleasure, I."*



Mercutio betyder "kviksølv".

Dit temperament er *sangvinsk*: Du er energisk, selskabelig, karismatisk og underholdende, men også vild og uansvarlig.

Du er vældigt intelligent og klar over det: Én gang i løbet af spillet kan du trække om, hvis en mental handling ikke lykkes, eller hvis et forsøg på at intimidere nogen fejler. Du vælger, om modstanderen også trækker et nyt kort.

Du er en kvindefjendsk kyniker, du er spydig og kan være temmelig vulgær.

Du er en slægtning til Escalus, Veronas fyrste, og som sådan neutral i fejden, men dine bedste venner er Lord Montagues søn Romeo samt dennes fætter Benvolio.



## Baggrund

*Der er forskellige mulige forklaringer på, hvorfor Mercutio agerer, som han gør. Vælg dem, du finder interessante at spille på, og streg de andre ud. Du må ikke have selvmodsigende sætninger tilbage til sidst.*

Mercutio er kvindefjendsk og hånlig overfor romantisk kærlighed, fordi han på et tidspunkt fik sit hjerte knust.

Mercutio er kvindefjendsk og hånlig overfor romantisk kærlighed, fordi det ødelægger hans venskaber – bros before hos!

Mercutio er kvindefjendsk og hånlig overfor romantisk kærlighed, fordi han selv er hemmeligt forelsket i Romeo.

Mercutios kynisme skyldes, at han er begavet nok til at gennemskue verdens almindelige dårskab og andres illusioner.

Mercutios kynisme skyldes, at han i virkeligheden er ret følsom og har brug for en facade at gemme sig bag.

Mercutio betragter livet som en komedie og er vældigt fornøjet med det.

Mercutio betragter livet som absurd teater og pines over meningsløsheden inde bag sine vittige bemærkninger.

Mercutio sætter stor pris på Benvolio.

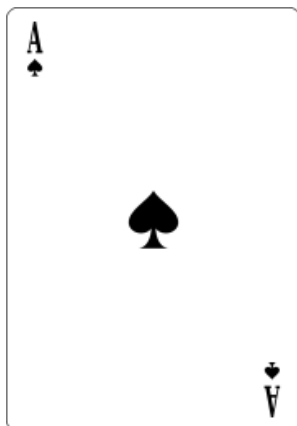
Mercutio anser Benvolio for at være et acceptabelt publikum i mangel af bedre.

Mercutio gør grin med Tybalt, fordi han synes, Tybalt er en nar.

Mercutio gør grin med Tybalt, fordi han er tiltrukket af ham og lægger røgslør ud.

# Romeo

*”Under love’s heavy burden do I sink.”*



Romeo betyder ”pilgrim”.

Dit temperament er *melankolsk*: Du er tænksum og reflekterende, men også selvcentreret og depressiv.

Du har et godt omdømme og er generelt tiltalende: Én gang i løbet af spillet kan du trække om, hvis et forsøg på at overbevise, overtale eller forføre nogen ikke lykkes. Du vælger, om modstanderen også trækker et nyt kort.

Du er ikke særligt interesseret i fejder og slagsmål, men er derimod en romantisk ung mand, der læser kærlighedsdigte og er dybt ulykkelig over at blive afvist af den smukke Rosaline.

Du er søn og arving til Lord Montague. Din bedste ven er Mercutio, en slægtning til Veronas fyrste, og du har også et nært forhold til din fætter Benvolio, der bor hos jer i din faders hus.

## Baggrund

*Der er forskellige mulige forklaringer på, hvorfor Romeo agerer, som han gør. Vælg dem, du finder interessante at spille på, og streg de andre ud. Du må ikke have selvmodsigende sætninger tilbage til sidst.*

Romeo er virkelig inderligt forelsket i Rosaline.

Romeo er en søgende ung mand og forelsket i *ideen* om forelskelse og uovervindelig kærlighed.

Romeo er en forkælet, overprivileret snothvalp, der pisker en stemning op, og nyder den opmærksomhed han får ved at være et tudefjæs.

Romeo forsøger at distancere sig fra sine upassende og mere end venskabelige følelser for Mercutio.

Romeo synes, at fejden er meningsløs og irriterende.

Romeo længes efter at lægge ungdomslivets uansvarlighed bag sig.

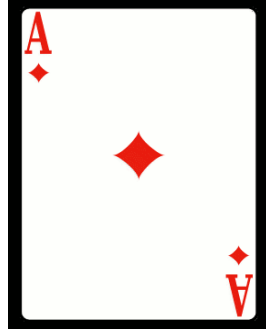
Romeo plages af meningsløshed og har selvdestruktive tilbøjeligheder.

Romeo savner nogen til at holde om ham.

Romeo er enormt liderlig men vil gerne have det til at lyde mere ædelt.

# Tybalt

”...peace? I hate the word, as I hate hell, all Montagues, and thee.”



Tybalt er navnet på kattekongen i et berømt eventyr. Katte er ikke dyr med god pr: De opfattes som udspekulerede og feminine.

Dit temperament er *kolerisk*: du er ambitiøs, energisk, direkte, voldelig, hidsig og skrupelløs.

Du er en dygtig duellant: Én gang i løbet af spillet kan du vælge at trække om, hvis du taber en kamphandling. Du bestemmer, om modstanderen også trækker et nyt kort.

Du er aggressiv og arrogant overfor andre mænd men en gentleman overfor kvinder. Du er forfængelig og *meget* ærekær – eller også er det bare en undskyldning for at slå.

Du er en Capulet, nevø til Lord og Lady Capulet samt fætter til deres eneste barn, den unge pige Julie. Du har ikke rigtigt nogen nære venner, men du har et godt forhold til din tante samt til Julies gamle amme Angelica, og et høfligt forhold til Mercutio. Han omgås ganske vist Montagues, men han er jo en slægtning til Veronas fyrste.

## Baggrund

*Der er forskellige mulige forklaringer på, hvorfor Tybalt agerer, som han gør. Vælg dem, du finder interessante at spille på, og streg de andre ud. Du må ikke have selvmodsigende sætninger tilbage til sidst.*

Tybalt er en selvovervurderende bølle, der godt kan lide at hævde sig på andres bekostning.

Tybalt er i virkeligheden dybt usikker, og overdriver derfor sin maskuline poseren.

Tybalt dyrker fejden, fordi han føler, at han er nødt til at bevise sin loyalitet overfor sin familie.

Tybalt er, som kattenavnet antyder, en enspænder af natur, der oprigtigt føler det nødvendigt at forsvare sit territorium.

Tybalt er i virkeligheden ret ensom, fordi han ikke kan finde ud af at forholde sig til andre mænd på anden måde end ved at konkurrere med dem.

Tybalts tante er en moderskikkelse for ham.

Tybalt har en affære med sin tante – og et anstrengt forhold til sin onkel.

Tybalts forhold til andre mænd er problematisk, fordi han er seksuelt tiltrukket af dem og ikke kan håndtere det.

Tybalt beundrer Mercutios vid og sjove indfald. Og er måske lidt misundelig på det.

Tybalt synes, at Mercutio er flagrende og pisseirriterende.

*Noget at overveje:* Hvorfor bor Tybalt i Verona hos sin onkel? Hvorfor blev han udstyret med sådan et belastet navn?