

Hr. Vagner

NEVERMORE

Nevermore

– et scenarium for seks spillere og en spilleleder
skrevet til Fastaval 99
af Hr. Vagner

Tilegnet mindet om Edgar Allan Poe (1809-49)

Tak til: Kasper Nørholm

Prøvespillere: Adam og Susanne Bindslev, Anders Rindom Christensen,
Lars Kroll Kristensen, Christian Thorsen og Anders Udengaard

Redigering: Nicholas Demidoff

© *Hr. Vagner 1999*

Indhold

Indledning –	<i>side 5</i>
Scenariets opbygning –	<i>side 6</i>
Spilpersonerne –	<i>side 7</i>
Faserne –	<i>side 9</i>
Fase I –	<i>side 10</i>
Fase II –	<i>side 12</i>
Fase III –	<i>side 14</i>
Fase IV –	<i>side 16</i>
Fase V –	<i>side 17</i>
Fase VI –	<i>side 18</i>
Fase VII (valgfri!) –	<i>side 19</i>
Det samlede forløb –	<i>side 20</i>

*Take this kiss upon the brow !
And in parting from you now,
Thus much let me avow –
You are not wrong, who deem
That my days have been a dream;
Yet if hope has flown away
In a night, or in a day,
In a vision, or in none,
Is it therefore the less gone ?
All that we see or seem
Is but a dream within a dream.*

*I stand amid the roar
Of a surf-tormented shore,
And I hold within my hand
Grains of the golden sand –
How few ! yet how they creep
Through my fingers to the deep,
While I weep – while I weep !
O God ! can I not grasp
Them with a tighter clasp ?
O God can I not save
One from the pitiless wave ?
Is all that we see or seem
But a dream within a dream ?*

– Edgar Allan Poe, “A Dream within a Dream”.

Indledning

NEVERMORE er et scenarium dedikeret til den amerikanske forfatter Edgar Allan Poe. Det er min hensigt at fange den samme stemning i scenariet, som findes i Poes forfatterskab. Deri ligger naturligvis, at spilledere, som er bekendte med hans værker, vil have en fordel, når scenariet skal spilles. Har man ikke læst Poe, er dette en glimrende anledning til at gøre det, men det er ikke noget krav.

Edgar Allan Poe optræder ikke direkte i scenariet, men én af spilpersonerne er i realiteten Poe, blot med et andet navn. De andre spilpersoner er hans nærmeste omgangskreds, og der er ikke nogen roller, som er større end andre. Hvad der optræder af bipersoner i scenariet, overlades det helt til spillelederen at afgøre.

Poes forfatterskab afspejler i nogen grad hans eget liv. Dette scenarium er skrevet frit efter begge dele.

Fortællingen foregår i Baltimore i 1849, natten før den ovenfor nævnte spilperson dør. Syg og delirisk ligger han i sin seng, mens alle hans værste plageånd og spøgelses fra fortiden hjemsøger ham i form af bizare og makabre drømme.

Dette er fortællingen om Nathaniel Evermores sidste mareridt ...

Scenariets opbygning

Scenariet har seks spilpersoner og er inddelt i seks faser. Det er op til spillelederen, hvor lang tid hver fase tager at spille. Jeg vil foreslå, at udgangspunktet er cirka en time, men faserne behøver naturligvis ikke at være lige lange.

Der er også en valgfri syvende fase, som kan bruges til at runde scenariet af med.

Digtet på side 2 beskriver nærmest scenariets plot – *A Dream within a Dream* – idet hver fase (undtagen den sidste) er en drøm. Ideen er ganske enkelt, at hver fase slutter med, at en af spilpersonerne vågner op, og dermed starter en ny fase. Alt hvad der er sket i Fase I, er således noget, som den, der vågner op til Fase II, har drømt. Alt hvad der er sket i Fase I og II, er noget, som den, der vågner op til Fase III, har drømt, etc.

Alt hvad der sker i scenariets fem første faser, er altså noget, som den, der vågner op til Fase VI, har drømt – dvs. alt hvad der er blevet spillet indtil da, er Nathaniel Evermores drøm. Den sidste fase er virkeligheden – og den er ikke spor bedre end drømmen.

Når en spilperson vågner op (til det, som den pågældende tror, er virkeligheden) er det kun ham/hende, som kender til det, der hidtil er blevet spillet – der er jo tale om en drøm. Den pågældende ved imidlertid ikke, hvad det er, han/hun vågner op til – det ved kun de andre spillere. Dette opnås i praksis på den måde, at opvågnerens spiller sendes uden for spillokalet, mens spillelederen briefer de andre.

Formålet med denne procedure er at opnå noget, som er helt centralt i Poes forfatterskab, men som har vist sig vanskeligt at overføre til rollespil: Isolation, paranoia og vanvid. Det er min overbevisning, at disse “effekter” kan opnås med denne scenarieopbygning. Isolation, fordi ingen ved, om de selv har mareridt eller blot er bipersoner i en andens. Paranoia af samme årsag, samt det at

“fem mod én-modellen” nemt kan give fornemmelse af en sammensværgelse. Og endelig vanvid, som stiger i takt med, at en større og større del af spilpersonernes virkelighed bliver til fantasi, efterhånden som scenariet skrider frem.

Hen imod slutningen af scenariet må spillerne desuden forventes at vide, at det kun er et spørgsmål om tid, før én af dem vågner rigtigt – og så gælder det jo om at nå det, man skal nå.

Stemningen i scenariet er gennemgående uhyggelig, men hver fase bør være det på en måde, som er forskellig fra de andre. Én fase er gotisk dyster, en anden brutal og makaber etc.

Det vil i hver fase blive nævnt, hvem der vågner, hvilken stemning der bør tilstræbes, samt de mest nødvendige fakta. NEVERMORE indeholder ikke store mængder tekst, da det er et idébaseret scenarium. Hvis bare spillederen fanger ideen, har overblik og kan improvisere, så kører resten af sig selv.

Som tidligere nævnt indeholder scenariet ikke nogen beskrivelser af bipersoner. Det skyldes først og fremmest, at der bør fokuseres på spilpersonerne og deres indbyrdes forhold. Dertil kommer, at det præcise forløb i en fase kan være svært at forudsige, så spillederen bør have mulighed for til hver en tid at skabe de bipersoner, der er brug for.

Scenariet indeholder heller ikke kort eller udførlige beskrivelser af steder – også på dette punkt er det min erfaring, at spillederen er bedst tjent med at have frie hænder.

Spilpersonerne

Ved scenariets start får hver spiller udleveret en personbeskrivelse, som er delt i to. Den øverste del beskriver de ting, som ikke ændrer sig for den pågældende i løbet af historien, og den nederste del beskriver de ting, som kun gælder for den første fase.

I denne fase ved spillerne ikke noget som helst om drømme etc., men tror, at hele scenariet foregår i fasens rammer. De skal selvfølgelig heller ikke vide, at der er flere personbeskrivelser end den, de har fået.

Når Fase I er slut, sendes den spiller, hvis spilperson vågner, uden for lokalet. De andre bliver imens briefet af spillederen om, hvad der nu skal ske, og får så udleveret en ny personbeskrivelse, som erstatter den nederste del af den første. Dette gentages efter hver fase.

Spilpersonerne er henholdsvis **Nathaniel Evermore** (forfatter), **Vincent Simmons** (rigmand), **Jeremiah Hopkins** (læge), **Lenore von Schwartzwald** (adelskvinde), **Virginia Beckett** (sygeplejerske) og **Anna Smith** (ældre prostitueret).

Bemærk, at Lenore hedder Hopkins til efternavn i Fase VI og er gift med Jeremiah.

Spillederen bør studere personbeskrivelserne nøje, da de indeholder alle de vigtige oplysninger om spilpersonernes indbyrdes forhold i hver fase.

Da spilpersonerne i de forskellige faser enten er på fornavn eller efternavn med hinanden, vil jeg anbefale, at hver spiller laver et navneskilt med sin spilpersons fulde navn.

Faserne

I det følgende vil hver af de seks faser blive omtalt. Der er imidlertid nogle ting, som de har til fælles:

Hver fase starter med, at én af spillersonerne vågner. Alt hvad der er sket indtil da (bortset fra i første fase, selvfølgelig), er en drøm, som kun den pågældende kender. Han/hun ved til gengæld ikke, hvad der vågnes op til (det kan dog være, at spillederen løbende giver nogle oplysninger).

Alle, der ikke vågner i den pågældende fase, bliver briefet af spillederen og får nye personbeskrivelser. Til gengæld ved de – som nævnt – ikke noget af dét, som den, der er vågnet, har drømt.

I sidste ende er det selvfølgelig Nathaniel Evermore, der har drømt det hele.

Det bærende element i hver fase er forholdet mellem spillersonerne, og her bør spillederen ikke blande sig mere end højst nødvendigt. Hans/hendes opgave er først og fremmest at åbne og lukke scenariet og – ikke mindst – at kæde faserne sammen. Det er her, spillederen må være i stand til at improvisere og gribe de bedst egnede øjeblikke til at skifte imellem faserne.

Det er vigtigt, at spillerne ikke føler, at de bliver trukket igennem et fastlagt forløb, men at det er den historie, de *selv* fortæller, som bliver ført over i noget nyt og uventet.

Hver fase bør slutte med, at den der skal vågne, befinder sig i en situation, som kan overføres til den næste fase og gøre opvågningen interessant.

Et eksempel kan være, at en spillerson bliver holdt fast af to andre, mens en tredje nærmer sig med en flaske gift. I det øjeblik, hvor den fastspændte bliver tvunget til at drikke giften, griber spillederen ind og bruger situationen til et faseskift – den fastspændte vågner fra sit mareridt, men konstaterer, at han/hun er spændt fast til en seng på en galeanstalt, mens en læge nærmer sig med en kanyle ...

Fase I

Miss Beckett vågner til denne fase. Da det er den første, bør spillederen ikke gøre noget stort nummer ud af det, men blot sige, at hun sidder og blunder i vognen, da hun og Mr. Hopkins ankommer til Evermore Manor. Da må lægen formodes at vække hende.

Det skal lige igen understreges, at spillerne ikke ved scenariets start skal kende noget til dets opbygning, dvs. drømme inden i drømme. De skal tro, at hele historien finder sted på den første lokation med de personbeskrivelser, som de først får udleveret.

Opvågningen til Fase II bør komme som en temmelig stor overraskelse.

Det er den 13. oktober 1849. Stedet er New England. Det er et rædsomt uvejr, da lægen og sygeplejersken ankommer sent på natten til det isolerede Evermore Manor, hvor resten af spillersonerne opholder sig.

De to kender hinanden, og de resterende fire kender hinanden. Det vil derfor være bedst for stemningen, hvis de to hold holdes adskilt nogle minutter, inden lægen og sygeplejersken ankommer.

Der er ikke noget galt i at spille introen *live*.

Når de to grupper mødes, må lægen og sygeplejersken godt blive gjort opmærksomme på, at de andre forekommer dem svagt bekendte. Forfatteren finder ligeledes lægen og sygeplejersken bekendte, men ved ikke helt hvordan.

Der er ikke andre mennesker på Evermore Manor.

Selve forløbet, altså handlingen, i fasen vil ikke blive beskrevet her. Der er tilstrækkelig information om den i personbeskrivelserne, og desuden er spillederens rolle i den henseende blot at være kulisse. Dog skal det nævnes, at lægen er den næste, som vågner. Det er derfor vigtigt, at han er den sidste, der fokuseres på som nævnt ovenfor.

Stemning: Den gotiske uhygge i denne fase er lige efter bogen – et gammelt knirkende hus, et øde landskab og masser af dårligt vejr. Der bør være en gennemtrængende fornemmelse af forfald; alt er gammelt og “dødt”. Det er, som om skyggerne er ekstra lange her og lever deres eget liv.

Inspiration til stemningen i denne fase kan f.eks. findes i novellen *The Fall of the House of Usher* og digtet *The Raven* af Poe.

Fase II

Mr. Hopkins vågner i denne fase, og hans spiller sendes ud, mens de andre briefes.

Mens lægen er ude, informeres de andre om følgende:

Det, som er spillet indtil nu, er noget, som lægen har drømt. Det er ikke sket i virkeligheden, så de ved ikke noget om det. Til gengæld ved de, at lægen er under et stort pres for tiden og derfor ikke tænker helt klart – faktisk tværtimod.

De informeres derefter om rammerne for Fase II (som angivet nedenfor) og får deres nye personbeskrivelser, som de læser, inden lægens spiller slutter sig til dem, og som erstatter den nederste del af de første personbeskrivelser.

Husk, at overgangsfasen er vigtig – det er klart bedst, hvis der i slutningen af Fase I overgår lægen noget, som kan “overføres” til starten af Fase II.

Rammerne: Det er den 13. November 1849, og det gode skib Annabel Lee fra New York har kurs mod Europa. Det er en bidende kold nat, og vejret er utrolig dårligt. Stemningen om bord er mildt sagt trykket, fordi hele skibets besætning er døde eller forsvundet på mystisk vis. Det samme gælder mange af passagererne. De tilbageværende er efterhånden rystende enige om, at der er noget eller nogen om bord, som vil dem alle til livs.

Skibets eneste læge, Mr. Hopkins, er selv ramt af sygdom og er ved at blive gal. Han har sovet i tre timer, da han vågner ved, at alle de andre står omkring hans seng; de kunne høre, at han havde et mareridt, og er kommet for at vække ham.

Hvad spilpersonerne ikke ved: Det er lægen, der vil de andre til livs. Han er aldeles psykotisk og har kastet sin kærlighed på Lenore. Hver gang han fornemmer konkurrence, må han komme den til livs,

og han skyr ingen midler. Da han vågner, har han blackout og kan ikke huske noget af det, som er sket før hans drøm.

Spillederen bør i løbet af fasen gradvist give ham hans hukommelse tilbage, og også lade nogle af de andre spilpersoner opdage sandheden.

Slutspillet i denne fase bør fokuseres på lægen og Lenore. Hun er den næste, der vågner.

Stemning: Dette er en blodig fase. Der er mange ting og sager på et skib, som kan bruges til særdeles makabre gerninger. Nogle spilpersoner kan f.eks. opdage sømænd rundt omkring på skibet, som er blevet dræbt på de mest bestialske måder og siden gemt af vejen.

Det er mørkt og koldt. Der er høj søgang, og det sparsomme lys er flakkende. Lad evt. stormen ophøre i løbet af fasen, blot for at blive afløst af en tyk tåge.

I denne fase spreder panikken sig – især for Lenore.

Fase III

Lenore von Schwartzwald vågner i denne fase, og hendes spiller sendes udenfor. I denne fase er der ikke nogen egentlig briefing, spillerne skal blot have udleveret deres nye personbeskrivelse og have at vide, at datoen er den 13. december 1849.

Lenore er indlagt på en sindssygeanstalt i New York, selv om hun ikke er syg. Sagen er den, at hvis hun erklæres sindssyg, vil Mr. Simmons få fuld råderet over hendes formue (som er meget stor).

Nogle af de andre spilpersoner er kommet for at besøge hende, lægen arbejder på hospitalet, og de resterende spilpersoner er andre indlagte. De sidstnævnte ved ikke, at det er en sindssygeanstalt, og har derfor fået noget andet at vide i deres personbeskrivelse.

Som nævnt var Lenore ikke syg, da hun blev indlagt; det var Mr. Simmons' værk. Det er hun imidlertid begyndt at blive pga. den stærke medicin, hun får, som bevirker, at hun har rædsomme mareridt og har svært ved at skelne mellem drøm og virkelighed.

Husk på, at alt hvad der er sket indtil nu, er noget, som hun har drømt, men som også i nogen grad afspejler hendes syn på de andre.

Miss Smith er i denne fase en af de sindssyge. Lad hende opdage, at hun har umenneskeligt mange kræfter fysisk.

I denne fase er det eftermiddag. Gennem et vindue kan man se sorte træer, der står som silhouetter mod en hvid himmel. Blygrå skyer suser forbi, og man kan høre vinden suse ind gennem det utætte jernindfattede vindue. Af og til høres skrig fra andre celler langt væk. Her er koldt.

Mr. Simmons kommer på anstalten som Lenores gæst, men bør komme i en form for vanskeligheder, som bevirker, at han ikke vil blive lukket ud igen. Han er den næste, der vågner, så han skal være den sidste, der fokuseres på i denne fase.

Der kan nemt laves noget rigtig modbydeligt, men husk på, at de andre spilpersoner helst skal være den drivende kraft.

Stemning: Det bør ikke være vanskeligt at opbygge en ubehagelig stemning på et sindssygehospital i 1849. Her er klinisk, men alligevel beskidt. Overalt er der sikkerhedsforanstaltninger, som sikrer at ingen slipper ud – og at ingen uvedkommende slipper ind.

De indlagte behandles værre end affald, og her er masser af apparater og instrumenter, som snarere leder tankerne hen på tortur end på helbredelse. Alle stedets ansatte minder mere om sadistiske bødler end om læger og plejere.

Gør det klart, at hvis ikke man er sindssyg, når man kommer her, så bliver man det, før man slipper ud – *hvis* man slipper ud.

Fase IV

Mr. Simmons vågner, og hans spiller sendes ud, mens de andre briefes.

Denne fase foregår i en opiumshule et sted i New Yorks havnekarterer. Det er den 14. december 1849. “Beværtningen” her er et sted af værste skuffe, der ikke frekventeres af ordentlige mennesker. Den er orientalsk indrettet – med dunkel belysning fra røde lamper naturligvis – og luften er tyk af røg fra opiumspiper.

De forskellige spilpersoners roller i denne fase kan studeres nærmere i personbeskrivelserne; her skal blot nævnes, at de alle er påvirkede af opium og er blevet viklet ind i en mordgåde.

Det er første gang, Mr. Simmons prøver opium, og han er derfor ekstremt påvirket af det hårde stof. Alt hvad der hidtil er spillet, er hans opiumsinspirerede drømme.

Forløb: Det første stykke tid er ganske psykedelisk for alle pga. de stoffer, som de har taget. Lad det efterhånden gå op for dem, at det netop er en opiumshule, de befinder sig i; de behøver ikke at indse det på samme tid alle sammen.

Efterhånden som spilpersonerne finder ud af sandheden, opdager de også, at de er i knibe. I lokalet er der nemlig også et lig – med en stor kniv i ryggen – og de er ved at blive afhørt af politiet. Før spilpersonerne vågner helt af rusen, tror de dog, at de to betjente er henholdsvis en sømand og en stor abe.

I resten af fasen er alle kommet sig over rusen og har indset situationens alvor. Ingen kan bevise sin uskyld, da alle har noget af offerets blod på sig, og alle er mistænkt. Navnlige Mr. Simmons og Mr. Hopkins har en interesse i, at sagen ikke bliver offentlig, men også de andre frygter for deres skæbne.

Nu gælder det for alle om at tørre skylden af på en af de andre. Spillederen må sørge for, at spilpersonerne har mulighed for at indgå aftaler om f.eks. samstemmende vidnesbyrd. Den, som til sidst slæbes med af politiet, er den næste, som vågner – og det kan godt være en af dem, som tidligere er vågnet, dog helst ikke Nathaniel Evermore.

Fase V

Den, som vågner i denne fase, sendes ud mens de andre briefes.

Uanset hvem af dem det bliver, vågner den pågældende, mens han/hun er ved at blive slæbt i seng af to tjenere efter at være besvimeret ved middagsbordet (måske var der noget i maden?). Det bedste vil være, hvis enten **Miss Smith** eller **Miss Beckett** vågner, men det er som sagt op til spillederen.

De resterende spillere informeres om, at den pågældende i nogle sekunder forinden pludselig fik et tomt blik i øjnene, talte i vildelse og til sidst besvimede. Før denne episode var den pågældende helt normal (sagen er den, at nogen har forgiftet en portion mad, som var tiltænkt Lenore, og måske er kommet til at spise den selv). Han/hun har nu komplet hukommelsestab og kender kun sit eget navn. Hukommelsen vindes dog gradvist tilbage.

Denne fase foregår i Spanien, på slottet Casa Montresor, den 25. Juni 1849. Mr. Evermore og Lenore skal giftes dagen efter. De andre er gæster, som er ankommet tidligt.

Lad forfatteren og Lenore udspille deres store romance i denne fase, og lad de andre spilpersoner forsøge at forpurre deres lykke uden held. Det gør dog ikke noget, at de to elskende bliver opmærksomme på gæsternes intriger. Det kan i øvrigt også være, at nogle af gæsterne forsøger at komme hinanden til livs.

Denne fase slutter ikke med noget skrækkeligt, tværtimod: Væk forfatteren, i det øjeblik hans inderste ønske er lige ved at blive opfyldt.

Stemning: Det er sommer, det er nat, og luften emmer af romantik i bedste gotiske stil; spil på alle tangenter med hensyn til beskrivelse af omgivelserne og Mr. Evermores og Lenores lykke.

Når denne sekvens er lykkelig, så skyldes det, at forfatteren – som elsker Lenore over alt på jorden – vågner fra denne fase til scenariets sidste, som er den barske virkelighed. Denne fase skal altså stå i skarp kontrast til den sørgelige slutning.

Fase VI

Mr. Evermore vågner, og hans spiller sendes ud, mens de andre briefes.

Baltimore den 13. oktober 1849. Det er en mørk, grå eftermiddag, og det regner. De fem spilpersoner er alle dukket op på Mr. Evermores bopæl i hver deres ærinde. Her bliver de antastet af en betjent, som spørger, om de kender Mr. Evermore.

Betjenten kan nemlig oplyse, at Nathaniel Evermore lige er vågnet på et hospital efter at have ligget i koma i fem dage. Han blev fundet bevidstløs på gaden og er meget syg, men han vågnede for kort tid siden og fremstammede sin adresse. Derefter sagde han "Lenore" og mistede så bevidstheden igen.

Mr. Evermore vågner ved, at resten af spilpersonerne står omkring hans hospitalsseng.

Denne fase – som givetvis er virkeligheden – står i skarp kontrast til den forrige fase: Alt i forfatterens tilværelse er usselt. Han er fattig og syg, hans talent er ikke anerkendt af nogen, og hans elskede er lige blevet gift med hans eneste ven. De andre spilpersoners funktion i denne fase er at være hans plageånder på hver deres måde.

Ved prøvespilningen af scenariet viste det sig, at denne fase vanskeligt kan udfylde en hel time, men at den foregående til gengæld tog længere tid. Her er det igen op til spillederen at vurdere situationen.

Fase VII (valgfri!)

Denne fase er en afslutning, som kan benyttes, hvis spillederen ikke mener, at Fase VI vil føre til en ordentlig slutning på historien. Også her er det vigtigt, at der bliver lavet en spændende overgang.

Nathaniel Evermore vågner fra den forrige fase. Han ligger helt stille og kan ikke bevæge sig. Hans øjne er næsten lukkede, og umiddelbart over hans ansigt er en glasplade ved at blive dækket med jord – han ligger i en kiste og er ved at blive begravet levende.

Denne afslutning er meget i Poes ånd, men brug den ikke for enhver pris. Spillederen må vurdere, om det efter det eksakte forløb vil være en velegnet afslutning på historien. Meningen er selvfølgelig så, at alt hvad der er blevet spillet, er de vanvittige tanker, som flyver igennem hovedet på en person, som er endt i denne ulykkelige situation.

Denne fase er, som nævnt, kun en afrunding. Det bør ikke tage mere end nogle få minutter at spille den.

Det samlede forløb

1. **Virginia Beckett** vågner
– Evermore Manor
2. **Jeremiah Hopkins** vågner
– Det gode skib Annabel Lee
3. **Lenore von Schwartzwald** vågner
– Sindssygeanstalt
4. **Vincent Simmons** vågner
– Opiumshule
5. ? vågner
– Bryllup i Spanien
6. **Nathaniel Evermore** vågner
– Baltimore d. 13/10 1849, virkelighed.

OBS: Vær opmærksom på, at der *ikke* er en ny personbeskrivelse til den, der vågner op i en fase, undtagen i fase 5. Og vær sikker på, at spillerne får de rigtige personbeskrivelser til hver fase.

*And the Raven, never flitting, still is sitting, still is sitting
On the pallid bust of Pallas just above my chamber door;
And his eyes have all the seeming of a demon's that is dreaming,
And the lamplight o'er him streaming throws his shadow on the floor;
And my soul from out that shadow that lies floating on the floor
Shall be lifted – nevermore !*

– Edgar Allan Poe, “The Raven”.