

En dårlig Fabel



🍷 Ingrid Kaaber Pors 🍷

🍷 Fastaval 2020 🍷

Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	2
Fabeldyr i Fabelland	3
Den moralske 4. væg.....	3
At spille en fabel.....	4
Scenariets virkemidler	4
Scenernes 'stramme', røde tråd.....	5
Bipersoner	5
Scenariets opbygning.....	6
Fabelfortællingens scenekatalog	7
Karakterark	15
Handout.....	18

Skrevet og skåret af Ingrid Kaaber Pors.

Spilledertestet af Mads Egedal Kirchoff, spiltestet af Johannes Voss Jacobsen, Benjamin Hartkopf, Jakob Genderskov Kræfting, Christian Kierans, Malene Kolle Rasmussen og Paul Christian Dahl Sinding. I gav denne fabel den bedste ende.

Tak til Anders Frost Bertelsen, Stefan & Louise Skriver Lægteskov, Kristian Bach Petersen og Mads Egedal Kirchoff for rettelser, gode råd og dejligt feedback.

Og, ikke mindst, til Stefan & Louise for at sparke mig i gang, Cecilie Ebert Lauritsen, Blodoffer, familie, venner og bekendte for at holde mig til ilden.

Og til dig, for at overveje at spille dette scenarie!

Pitch: Da fabelkongen ikke inviterer 'de dårlige fabeldyr' med til bal, får den dovne Hare og Ræven nok af sure rønnebær.



Introduktion

*Hold kæft, hvor er jeg træt af at blive sat i bås!
At alt hvad jeg er, alt hvad, der gør mig til den*

*jeg er, bare er kogt ned til en latterlig lille linje.
En åndssvag pointe, om ikke at være som mig.*

*Jamen mange tak for det! Så fordi jeg kaldte
nogle bær bitre, når jeg ikke kunne nå dem, er
jeg for evig en bitter stodder, der fik hvad han
fortjente. Og nu er vi ikke engang inviteret til
kongens fest! Vi er mindst lige så vigtige som
alle de andre! Kom mine dårlige moraler, lad os
vise dem hvad vi dur til!*

'En dårlig Fabel' er et eventyrligt novelle-scenarie fyldt med action, humor og fortællelyst. Scenariet følger tre fabeldyr, der beslutter at partycrashe Fabelkongens fest, da de er de eneste der ikke er inviteret. Det er en underdog-historie der udformer sig til en Olsen Banden-agtig plan og heist, der efterhånden vil vise sig at hægte sig langt mindre på det enkeltes Fabeldyrs styrker, men snarere på, om de kan acceptere og overvinde deres individuelle moralske svagheder.

Scenariets struktur har en fast, rød tråd, med en fast intro, vendepunkt og slutsted. Dette ses i scenernes opbygning, som består af en skreven intro-beskrivelse og faste slutpunkter. Men hvad der sker indenfor de fortælle- og scene-rammer, er helt op til jer som spillegruppe at udforme, så det bliver allersjovest. Og så scenariet og Fabelland passer jer bedst.



Fabeldyr i Fabelland

Scenariet foregår i Fabelland, hvor alverdens Fabeldyr lever side om side under Fabelkongens herredømme. Det er et eventyrland med talende dyr, nyskelige landskaber og Fabelkongens prægtige slot, altid lige over horisonten.

Fabeldyrene har menneskelige træk (fint ord; antropomorfismetræk), a la Disneys "Robin Hood"-Univers, hvilket vil sige at de kan tale, snakke og bruge deres poter lige så smidigt som os mennesker (samt så meget andet). Dette gør at fabeldyrene, på trods af deres dyriske træk, opfører sig meget menneskeligt, både med følelser, tanker og logik. På det

mere praktiske plan betyder det for eksempel også, at fabeldyrene bor i huse, bager kager og klæder sig pænt på til bal-fest (eller smadrer dem begge).



Den moralske 4. væg

I Fabelland er alle indbyggere fuldt ud opmærksomme på at de er en del af deres fabler, hvor de bliver udsat for deres moralske fristelser igen og igen. Disse fabel-historier forløber ikke nødvendigvis altid som skrevet, men altid med samme resultat og rollefordeling (og dermed morale). Men hvor nogle moraler er nemme at gennemleve flere gange, er andres lod i livet trægt. For eksempel er det intet under, at ræven er godt træt af han aldrig nogensinde får sine rønnebær og bjørnen er efterhånden utrolig nedslået over hans velmenende gerninger tit gør mere skade end gavn.

Dette gør at det er en lille gruppe fabler, er efterhånden blevet kaldt 'de dårlige eksempler', da de altid ender med at være 'kiksede, nederen type' eller den 'man ikke bør være' i deres fortællinger. Andre fabeldyr er efterhånden begyndt at undgå de dårlige eksempler, i frygt for at deres morale sker for dem. Denne fordeling virker umiddelbart uretfærdig, men fabeldyrene lever igennem det, da de trods alt er lige så nødvendige som 'de gode fabeldyr' for at deres moralske lektie kan videreføres. Eller det troede de, indtil den dag de ikke blev inviteret med til festen.



At spille en fabel

De fabler spillerne skal spille, er **de eneste der ikke er inviteret med til festen**. Karaktererne har umiddelbart kun hørt om hinanden før scenariets begyndelse, men har sluttet sig sammen, da de har et fælles mål: At partycrashe fabelkongens fest, koste hvad det vil. Til dette har de lagt en udspekuleret plan, hvor de stjæler/saboterer lidt af hvert indenfor byens mure, før de tager op til slottet. Dog bliver de fanget, men undslipper ved at samarbejde og overvinde deres svagheder. Herefter tilslutter de sig festen, men alle viser sig at være ret flinke, imens de opsætter deres saboterende planer. Når festen endelig går i gang, står de med det endelige valg. Vil de smadre festen totalt, fortryder de, så de andre kan få en god fest eller noget helt tredje? Efter scenariet er slut kan spillerne med fordel prøve at finde på en morale, der kan opsummere den galskab de lige har gennemspillet.

I Karakterarkene er der beskrevet karakterens fabel og dertilhørende morale, som giver et indblik i hvilken moralehistorie fabeldyret er udsat for konstant. Dog er det vigtigt at pointere, at fablerne er skrevet **om** dem, ikke **af** dem, så måske er dele af fabelen blevet overdrevet/underdrevet. Med andre ord, har spillerne frihed til at udvikle karaktererne, så de i sidste ende kan overvinde deres negative karaktertræk.

Alle er forsigtige omkring Bjørn, når hans godmodige sind ønsker at gøre en 'tjeneste'. For hvilken skade kommer han i virkeligheden til at udføre?

De bringer hver især deres styrker til at drive heistet fremad, men også hver deres svagheder, som nemt kan forpurre deres snedige planer.



Karaktererne:

I *En dårlig Fabel* spiller spillerne disse 'dårlige eksempler' som er de eneste der ikke er inviteret med til festen. De er som følger:

Ræven fra Ræven og Rønnebærrene:

Et af Fabellands snedigste dyr, men også måske også en af dem med det mest forbitrede temperament. Han er hjernen i flokken, da det er ham der får ideen om at smadre festen.

Haren, fra Haren og Skildpadden: Fabellands hurtigste fabeldyr, men taber altid, da dovenskab altid overkommer ham i sidste sekund. Han følger Ræven, i håb om at få en bid af festen (og blive dens midtpunkt), samtidig med at de smadrer den.

Bjørnen fra Bjørnetjenesten:

Den stærkeste Bjørn, men dens klodsethed gør dens hjælpsomhed typisk værre end god. Han følger også Rævs ideer, mest i håb om at bevise, at han er mere venlig end dum.



Scenariets virkemidler

'En dårlig Fabel' er bygget op omkring et samspil mellem spilleleder og spillere, hvor man fortæller en fortælling sammen. For at hjælpe dette på vej, er der flere virkemidler/regler i enkelte scener eller i løbet

af scenariet, som enten spillere eller spilleleder kan gøre brug af. De to mest prominente er ”Den perfekte plan”-virkemidlet og ”Fejl giver succes”-reglen, som er beskrevet i henholdsvis startscenen og ’Indenfor byens mure’.

Udover disse optræder der flere forskelligartede virkemidler og regler som er beskrevet under de scener hvor de er relevante.



Scenernes ’stramme’, røde tråd

Hver enkelt scene består af en beskrivelse, et klart startpunkt, slutpunkt og en til flere virkemidler/regler til at komme fra start til slut. Hvordan I som gruppe kommer fra start til slut i hver enkelt scene, hvilke virkemidler I gør brug af og de ting I fokuserer på, er helt op til jer. Ligesom spillerne har meget frihed til at tolke på deres karakterer, kan du som spilleleder fikle med, hvordan scenariet fyldes ud imellem scenernes start og slutpunkter. Scenariets struktur og dets scener kan umiddelbart virke meget fastlagte, men det er nærmere en rød tråd, som kan digtes videre på.



Bipersoner

Fabelkongen Leo og Ravn Ral optræder som to faste bipersoner i scenariet. Modsat alle de andre biroller, er de meget fastlåste i deres væremåde og attitude, da de optræder som karakterernes primære modstykke (og dermed motivation) til at crashe festen/komme ud af cellen i vendepunktet.

Kragen Ral Er den eneste fange nede i hullet, hvor karaktererne blive smidt ned i, når de bliver fanget i vendepunktet. Han er baseret på Fabeln ”Kragen og Fåret”, som handler om en krage der driller et får, ved at sidde på dets ryg. Fåret, frustreret, råber til sidst, at en hund ville bidde den i stumper og stykker, hvis kragen behandlede den på samme måde som den gør med fåret. Kragen svarer studst ”Og det er præcis derfor jeg driller dig, og ikke hunden.” moralen kan opsummeres således: ”Vælg dine fjender med omhu.”. Han overvindes af sin morale ved at drille de fangede karakterer, frem for at konfrontere hvem der i virkeligheden holder ham fanget nede i hullet.

Fabelkongen Leo er den, der ikke har inviteret karaktererne med til festen, og er baseret på fabeln ”Løven og musen”. I fabeln bliver en løve vækket af en mus, men lige før den æder den af harme, overbeviser musen den at lade sig gå, da ”den er et uværdigt byttedyr for sådan et majestætisk bæst”. Løven bliver senere fanget af et net, og venter den visse død, en musen hører den og gnaver den fri, og dermed genbetaler løvens nådige handling. Moralen kan opsummeres således: ”Nåde bringer sin fortjeneste, og ingen skabning er så ussel, den ikke kan hjælpe en større.” Leo har heller ikke lært af sin morale endnu, da den vælger ikke at invitere de ’dårlige eksempler’ med. Kommer det til at ændre sig?

Derudover optræder en række andre fabeldyr undervejs i scenariet, men de er beskrevet under de scener, hvor de er med.



Scenariets opbygning

Scenariet starter med, at fablerne får at vide, de ikke er inviteret til festen, i en monolog fra kongen. Herefter vælger spillerne hvilken karakter de gerne vil spille, og første scene starter.

Først skal de forcere bymuren, for at komme ind i hovedstaden, hvorefter de stjæler forskellige ting, de skal bruge til at smadre festen.

Dog bliver de fanget til sidst, og bliver konfronteret med deres moralske svagheder af en medfange.

De slipper dog ud igen med lidt snilde, da medfangen giver dem alle ledetrådene (indimellem de sure ord) til at komme ud.

Herefter finder de balsalen, og ser festen ikke er begyndt endnu. I løbet af dette tidsrum får de mulighed for at forpurre flere dele af festen, samt sætte deres vilde planer op. Men de bliver på samme tid konfronteret med de andre, mærkeligt flinke balgæster, som glæder sig helt vildt til festen. Måske begynder de at tvivle på, om det virkelig er en god ide, at smadre festen.

Om de beslutter at gennemføre dette, dikterer slutningen af scenariet, da Fabelkongen og resten af fabelskabets humør vil variere meget efter hvad de vælger.

Til sidst, i en mini-epilog, får spillerne mulighed for at udtænke en morale til den 'dårlige' fabel de lige har gennemspillet.



Introduktion:

Formål: At starte scenariet og udlevere karakterarkene.

Introducer spillerne til scenariet: Her er det mest gavnligt at lægge vægt på Fabellands Robin-Hood agtige setting, de gentagende moraler, at det er et nysseligt heist, som er opbygget på den fortælling og karakterspul, du som spilleleder og dine spillere opbygger sammen. Giv spillerne mulighed for at stille spørgsmål, og læs til sidst intromonologen op:

Intro-monolog (fortalt af Fabelkongen Leo):

"Og der var engang at fabelkongen inviterede til fest. Han inviterede alle undtagen jer tre. Ræv, du vil kun sprede dårlig stemning med din konstante bitterhed over nogle sure rønnebær. Bjørn, din velmenende dumbhed gør tit mere skade end gavn, og selvom du selv ved det, gør du det alligevel. Og Hare, på grund af din arrogance, kommer du altid til sidst. Og ærligt talt, er dit tomme praleri efterhånden ulideligt. Gør os en tjeneste, og bliv hjemme. Moralen er, at du ikke bliver inviteret til fest, når du er et dårligt eksempel."

De tre reagerede vildt forskelligt. Ræven lavede straks en bitter plan for at ødelægge festen. Haren fulgte straks med, i håb om at den endelig kunne være en fests midtpunkt. Og den godmodige bjørn, ville bare gerne bevise at den var mere venlig end dum.

Spillerne får til sidst udleveret karakterarkene og scenen skifter.

Startsscene: Bymuren og fabelplaner

Formål: Gøre spillerne vandt til de to første virkemidler og introducere hinanden for hinanden.

Muren tårner sig over jer, ca. 10 meter høj i solid kæmpesten. Vagterne er ingen steder at se, de er sikkert gået på pause. Det er tid til at kravle over muren. I har alle vidst at I skulle over muren, samt at I ikke kan gøre det alene. Så hvem er det de andre ser? Hvilken genstand har I taget med til at komme over muren?

De introducerer sig selv for hinanden ved brug af hver deres solomonolog, som er beskrevet nederst i scenen. Ift. rækkefølgen, starter **Ræven** selvfølgelig, da han har planen, efterfulgt af **bjørnen** og så **haren**, der kommer lidt for sent.

Efter de hver især har lavet deres monolog, giv dem lidt tid til at snakke sammen og påbegynde deres indbyrdes relationer. Dette kan sagtens gøres imens de prøver at klatre over muren, men det er vigtigt de begynder at samarbejde om tingene. Bagefter forcerer de bymuren ved brug af "Den perfekte plan" (beskrevet under monologen) og samarbejde imellem dem. Det er ikke synderligt vigtigt hvordan det skal gøres, bare så længe scenen ikke mister tempo og de bliver introduceret til hinanden.

Scenen slutter når: De er kommet over muren alle tre i god behold.

Monologens opbygning; Hver spiller fortæller en kort monolog i tredjeperson.

Der skal være et flashback, der introducerer os til rollen, deres fabel og svagheder. Det kan bare være en fortolkning af deres oprindelige fabel, men kan også være en lignende situation spilleren selv finder på.

Virkemiddel: Den perfekte plan. I løbet af scenariet kan en spiller nemt trække nødvendigt udstyr eller andet grej frem 'af den blå luft' som kan løse den situation de er endt i, ved hurtigt at nævne, "at dette havde de selvfølgelig planlagt i forvejen". Dette virkemiddel er umiddelbart ment til at stoppe spillerne i at planlægge deres heist forfærdeligt meget i løbet af scenariet, men i stedet give dem lov til at give den gas hele vejen.

F.eks. "Da vi alle vidste, at vi skulle klatre over muren, har jeg selvfølgelig taget noget med i forvejen. Jeg har selvfølgelig taget et reb med, til at hjælpe de andre op over muren."

Indenfor byens mure: Fælder og fabelplaner

Formål: At finde redskaber/genstande til at ødelægge festen med. Efter 2-4 scener bliver de fanget.

Læs højt: "*Alt går selvfølgelig efter planen. De har fire mål på Rævs liste, som er som følger:*

(lad ræv læse højt – giv ræv hand-outet bagerst i scenariet)

1. *Rønnebærnsnapsdistilleriet, hvor der kan stjæles sure rønnebær.*
2. *Bageriet, hvor kager kan smadres og **peberkager** pebres.*
3. *Gartneriet, hvor rækker af flotte buketter ligger klar til afhentning.*
4. *De kongelige køkkener hvor Kongens hof klargør kronen på værket: smørsvanen."*

Her er der et væld af muligheder til at finde måder til at ødelægge festen - på lovlig og ulovlig vis. De kan tage listepunkterne (scenerne) i den rækkefølge spillerne selv ønsker.

Fejl giver succes: Fortæl spillerne, at de selv dikterer, hvor meget de kan stjæle med denne simple regel: Jo mere karaktererne involvere deres svagheder (arrogance, bitterhed, dumhed), jo bedre går det dem og jo flere scener må de spille. Det er kun hvis det udfører et heist ORDENTLIGT, at de bliver fanget af byvagten.

Det lyder en smule paradoksalt, men jo ordentligere de gør de enkelte scener jo højere chance er der for de bliver fanget. De er jo dårlige eksempler, så når de gør det de kan, de dårlige heist hvor man bliver opdaget og fejler, så er de i sit es. Med andre ord er det ikke det vigtigste, om de får det de er ude efter, men nærmere om udførelsen er duelig eller uduelig.

Til spilleleder:

Hvert punkt på rævs liste er en scene, som er beskrevet nedenfor. Lige meget om de gør det ordentligt eller ej første gang, får de mulighed for at spille mindst to scener på rævs liste. De får maks 4 scener i alt. Derefter bliver de fanget af byvagten over al den ravage de har lavet, og scenen skifter.

Scenen slutter når: Når de har udspillet alle deres mulige scener, bliver de fanget af byvagten i den sidste scene, i stedet for at kunne nå at stikke af.

Vagterne er umiddelbart Kongens uniformerede schæferhunde. Hvordan de bliver fanget er op til dig som spilleleder, dog kan det anbefales at bruge vagternes lugtesans og fiskenet (og tilhørende spyd).

Rønnebærssnapsdestilleriet:

Der dufter svagt af rønnebær når i sniger jer ind i ladebygningen. På væggene snor rønnebærgrene sig op mod tværbjælkerne, hvorpå der hænger store hørsække lige udenfor rækkevidde. Destillermaskinen som er lavet af bronze, pludrer lystigt allerbagerst i lokalet, ved siden af et stort kar fyldt med rønnebærjuice. En vakkelvorn stige læner sig op ad indgangen, og mesteren virker til at være gået på pause, men det vides ikke hvornår han kommer tilbage. Et mørkerødt stempel farver hørsækkende: De hænger modne, og lige klar til 'hentning'.

((evt. lad ræv læse højt) læs højt) **Planen er simpel:** Smut ind i destilleriet, bland den søde snaps op med en sæk sure, sure rønnebær uden mesteren opdager jer, og smut ud igen.

Spørg: *Hvordan gør I det?*

Giv spillerne forskellige udfordringer, de skal klare, så de kan være nødt til at finde på hurtige løsninger. Find på forhindringer til deres løsninger, der udfordrer rollernes svagheder. Her er nogle eksempler...

Stigen er så vakkelvorn, at nogen er nødt til at holde den mens en anden klatrer op. Hvem gør det? De færdige tønder snaps lugter himmelsk. Slipper du hvad du har gang i for at smage? En meget spændende sommerfugl flyver forbi dit ansigt. Lade du dig distrahere af den?

Spørg spillerne direkte om de klarer deres del af planen.

For eksempel:

"Hare, du skulle jo holde øje med om destilleri-mesteren var på vej tilbage, men kan du holde dig vågen?"

"Bjørn, du skulle holde stigen, men den føles godt nok meget lille og vakkelvorn i dine store labber. Hvordan går det med det?"

Scenen slutter når: De stjæler rønnebærene og stikker af, på uduelig eller duelig vis

Bageriet:

Store vinduer med alverdens kager oplyser bygningen midt på byens torv. Et stort skilt pryder forsiden af bageriet "Honningbjørn og mus' delikatesser" akkompagneret med en velduftende lugt af peberkager og lagkageglasur. En stor bjørn står bag disken, og sætter skilte op med skriften "Skal med til fabelballet" på diverse kager, inklusiv en stor stak peberkager midt på disken. En lind strøm af mus piler ud fra køkkenet med stadig flere af småkagerne.

((evt. lad ræv læse højt) læs højt) **Planen er simpel:** Distraber bjørnen ved disken, snig jer ind i køkkenet og put al for meget peber i peberkagedejen.

Spørg: *Hvordan gør i det?*

Giv spillerne forskellige udfordringer, de skal klare, så de kan være nødt til at finde på hurtige løsninger. Find på forhindringer til deres løsninger, der udfordrer rollernes svagheder. Her er nogle eksempler...

Så snart I træder ind i butikken, opdager bjørnen bag disken jer. "Halloj og velkommen! Hvad kunne i tænke jer i dag?" I har ikke nogen penge på jer.

*Med al den peber i hænderne, får du en ustyrlig trang til at nyse. Undgår du at blive hørt?
Du ser de mange lækre kager musene har lavet i montren. Risikerer du at blive set, bare for en lillebitte smagsprøve?*

Spørg spillerne direkte om de klarer deres del af planen.

Eksempel:

”Bjørn, du ligner godt nok den bjørn meget. Imens du står vagt, spørger en kunde om du kan række dem en kage over disken. Hvad gør du?” Eller ”Ræv, imens du pebrer pebrkagerne, får du en ustyrlig trang til at nyse. Holder du det inde?”

Scenen slutter når: De overpebrer kagerne (og/eller laver andet kaos) og stikker af, på uduelig eller duelig vis.

Gartneriet:

Bierne summer til og fra bistaderne i hjørnet af haverne. Blomster i alle regnbuens farver blomstrer i nyskelige rækker, i skyggen af birketræer og små bede. Sollyset spejler sig i en klukkende dam, og bader gartneren i dagslys. Gartneren, en stor elefant med en bred stråhat over snablen, holder en snorkende siesta lige ved vandkanten. Bag ham og lige foran bikuberne, ligger der en enorm stak af flotte, flotte blomsterbuketter, der er klar til at blive transporteret til festen.

((evt. lad ræv læse højt) læs højt) **Planen er simpel:** Saboter blomsterbuketterne, uden den sovende gartner opdager det.

Spørg: *Hvordan gør I det?*

Giv spillerne forskellige udfordringer, de skal klare, så de kan være nødt til at finde på hurtige løsninger. Find på forhindringer til deres løsninger, der udfordrer rollernes svagheder. Her er nogle eksempler...

Så snart I nærmer jer, kan du mærke, at en bi sætter sig på din næse. Hvad gør du?

Når I går igennem haven, begynder din næse pludselig at klø helt vildt. Nyser du?

Bistaderne lugter sødt af honning. Er der nogle af jer der bliver fristet?

Bierne er efter jer. Hopper i ned i dammen for at skræmme dem væk? (plasket vil nok vække gartneren)

Spørg spillerne direkte, om de klarer deres del af planen.

For eksempel:

”Hare, det er godt nok dødssygt at holde vagt. Ville det ikke være gavnligt at ligge mere behageligt – måske i gartnerens hængekøje? Det eneste problem er, at han ligger i den...”

”Bjørn, de der blomster er altså for pæne til at blive ødelagt. Kunne man ikke i stedet bytte dem for noget af biernes honning?”

Scenen slutter når: De saboterer blomsterbuketterne og stikker af, på uduelig eller duelig vis.

De kongelige køkkener:

Lige ved siden af slottet ligger der et bindingsværkshus, hvori Kongens øverste kok hastigt klargøre det sidste til festmiddagen. Når I nærmer jer, flyver de dejligste aromaer jer i møde, men, selvom maven rumler sulten, skal I ikke ind i stueetagen. I skal ned i kælderen, for at sabotere kronen på madværket: Smørsvanen. En svane, sirligt udskåret af frossent smør, som nemt kan smeltes hvis man får den ud i solen... Man skal bare forbi de labyrintiske gange og undslippe overkokken når han tjekker på den.

((evt. lad ræv læse højt) læs højt) **Planen er simpel:** Snig jer ind i dybfryseren, for at sætte smørsvanen ud i solen.

Spørg: Hvordan gør I det?

Giv spillerne forskellige udfordringer, de skal klare, så de kan være nødt til at finde på hurtige løsninger. Find på forhindringer til deres løsninger, der udfordrer rollernes svagheder. Her er nogle eksempler...

Det er utroligt nemt at fare vild hernede. Kommer I på vildspor? (I så fald ender de nok i madkammeret – det helt forkerte sted)

Din mave kan ikke stoppe med at rumle. Det er kun et spørgsmål om tid, før nogen ovenpå hører det. I har lovet hinanden ikke at lede efter anden mad, men...

I hører fodtrin som kommer ned ovenfra. Hvor/hvordan gemmer I jer?

Spørg spillerne direkte om de klarer deres del af planen.

Eksempel:

"Nu står du med den tunge smørsvane, der langsomt smelter mellem jeres poter. Får I den ud uden at glide i det smeltede smør?"

"Ræv, du har svært ved at koncentrere dig over låsen, når det dufter så godt af madtærte. Det ville jo ikke skade at finde den først, vel? (den er nok i madkammeret)"

"Hare, der dufter lækkert af småkager i madkammeret. Kommer du til at spise dig trilletyk?"

Scenen slutter når: De smugler smørsvanen ud i solen (eller andetsteds varmt) og stikker af, på duelig eller uduelig vis.

Vendepunkt: Fanget

Formål: At provokere spillerne til at overvinde deres svagheder og finde deres samarbejde igen.

Med en bjæffende latter, smides I ned i et hul i gulvet. Med et blødt 'dunk' lander I to [ræv, hare] oven på bjørn, da han blev skubbet ned først. Med en skarp lyd lukker den risten sig over jer, og efterlader jer kun med lysstriberne mellem tremmerne. Væggene er kælderkolde og helt glatte. "He. I kan bare prøve at slippe ud." En raspende stemme lyder fra det fjerneste hjørne. "Den eneste vej ud er lige over jer." Gule øjne skinner skummelt mod jer. "Og med jeres fejl, har I ingen chance for at komme ud."

Som I ømmer jer, er det tydeligt at jeres held er løbet op. Vagterne har taget alle jeres ting, og I kan for nemme at jeres fejl ikke længere vil give succes. For at kunne komme ud herfra kan I ikke længere udnytte jeres fejl og mangler.

Til spilleleder:

I denne scene virker ”Fejl giver succes”-reglen og ”Den perfekte plan” ikke. I stedet skal de lytte til Ral, som giver dem hintsene, som de har brug for. Lad dem endelig snakke sammen med Ral, samt forsvare og beskyjde hinanden for, hvorfor planen gik galt. Lad dem dog blive venner igen, før scenens slutning.

I denne scene spiller du kragen Ral. Hans morale kan opsummeres som: *”Vælg dine fjender med omhu.”* (hele fabeln kan læses under ’biroller), hvor han vælger at drille de svage, frem for dem der holder ham fanget. Ral vil provokere spillerne, og splitte dem ad, ved at hovere over deres individuelle svagheder. Dog afslører han imellem sine skældsord, hvordan de kommer ud (stable sig oven på hinanden, for at nå lemmen).

Fx: *”Bjørn, du er for dum til at fatte, at ræven næsten kan nå, hvis du stiller ham på dit hoved. Og ræv, du er for bitter til at tænke tanken selv, din skide ’humørspreder’. Og hare, sidst, men ikke mindst, du er for arrogant til at lade dig blive båret i ræven mund til at nå det sidste stykke op til risten.”*

Der er en stige lige ved siden af hullet, sammen med jeres røvede genstande (hvis nogle). Vagterne er ingen steder at se. Hvis de tilbyder Ral at tage med, nægter han. ”Han vil hellere være i mørket, end sammen med de andre som har kaldet ham et dårligt eksempel.”

Scenen slutter når: De provokerer Ral nok til at afsløre hvordan de kommer ud, og udfører instrukserne (stable sig oven på hinanden, for at nå lemmen).

Før ballet: Nye venner, nye tricks

Formål: Nu indenfor slotsmurene, er det kun et spørgsmål om tid før de finder balsalen. Hvis de har en fantastisk plan, er det nu den skal sættes op.

De finder alle deres festødelæggende genstande lige udenfor fængselshullet. Vagterne er ingen steder at se. Festen er nok lige ved at starte.

Efter en smule søgen, finder i balsalen. Der er en scene i midten af rummet, høje balkoner pryder sidevæggene. Et bjerg af stablet krystal glimter i sollyset ved madbordet med punch og kage. Kongens trone står bagerst i lokalet. Og juvelen: En (måske smeltet) smørsvane. Ingen har lagt mærke til jer endnu. Hvad er jeres plan?

Alle virker umiddelbart venlige overfor dem (”Ej, kom i også? Hvor hyggeligt!”).

Efterhånden som de ’ødelægger/partycrasher’ festen møder de flere godmodige, nervøse gæster der hver især glæder sig til festen, af forskellige årsager. Deres formål er tofold: For de første, er de beregnet til at vække sympati og så tvivl i spillerne, ved indirekte at stille spørgsmålet: **’Er det virkelig en god ide at ødelægge festen?’**, men samtidig skal de give hver enkelt fabel valget mellem at udleve deres fabel igen, eller overvinde deres narrativ (fx kan Haren vælge at blive kompetente med skildpaddebutleren igen, eller lade være).

De skal have tre (eller flere) små scener med gæsterne beskrevet nedenfor (mindst en til hver gæst), hvor de enten interagerer med dem selv, overhører dem eller de snakker med spillerne. Gæsterne er som følger:

1. Skildpadde-butleren, som med stor tålmodighed har samlet bjerget af krystalservice.
2. Kragen og rønnebærpunchen.
3. En meget sød bjørn (måske med navnet Yvonne), som synes at Bjørn er meget sød.

Udover disse gæster, er du mere end velkommen til at tilføje nogle, du føler ville passe ind. For eksempel en græshoppe der spiller violin, vaskebjørne i køkkenet og så fremdeles. Kun fantasien sætter grænser.

Scenen slutter når: Så snart de indikerer de ikke har flere planer at udføre FØR festen starter og har spillet de fire gæstescener. Her cutter spilleleder, og kongen brøler festen i gang.

Den langsomme skildpaddebutler – Harens nemesis

De møder den langsomme skildpadde (fra Haren og Skildpadden) der henter glas til/stabler krystalbjerget meeeget langsomt. På trods af sin fart, fortsætter han stædigt med at stable bjerget af krystal. Han lægger et enormt stykke arbejde i det. Skildpadden taler meget langsomt.

Kragen og rønnebærpunchen – Rævens nemesis

Kragen krydrer sin rønnebærpunch med yderste forsigtighed. Den tøver let, hvis Ræven kommer over. ”Med min punch vil jeg bevise, at rønnebær smager godt! De er langt fra bitre, hvis man behandler dem rigtigt.”

Hunbjørnen – Bjørnens nemesis

Hunbjørnen mangler en dansepartner til ballet, og har lagt øjnene på Bjørn. Hun har hørt om en meget klodset bjørn, men det kunne jo umuligt være ham... vel?

Slutscene: Partycrash!

Formål: Festen er i gang, og deres planer begynder at virke. Beslutter de at smadre den to-talt?

Festen går så smat i gang, efterhånden som de sidste gæster smutter ind i salen. Musik begynder at spille, og folk kigger sultent efter maden. Fabelkongen går rundt og hilser på alle, med et stort smil under løvemanken. Alle virker som de hygger sig.

Dette er jeres sidste chance for at trække jer ud, og bare nyde festen i stedet for at smadre den. Partycrasher i festen?

Hvis de er uenige: Hvis der er uenighed blandt spillerne/karakterene, så lad dem diskutere det imellem hinanden, før de svarer Hvis der slet ikke kan komme enighed, og de går hvert til sit, vil Kongen kræve at 'Nej-sigerne (dem der ikke smadrer festen) skal finde de(n) sidste der stadig vil smadre festen, for de(n) skal smides i kachotten/komme med en undskyldning.

Hvis spillerne diskuterer med Kongen, kan man med fordel kigge på Kongens fabel (under biroller), som kan opsummeres således: *"Nåde bringer sin fortjeneste, og ingen skabning er så ussel, at den ikke kan hjælpe en større."* Måske har Kongen en mus i sin krave til at minde sig om det? Og måske ender Kongen med at være den, der undskylder?

Hvis ja, får spillerne lov til at beskrive, hvordan de og deres planer smadrer festen. Udover dette bliver krystalbjerget smadret på en eller anden måde, punchen korrumpes (enten med vælten eller ekstra ingredienser) og alle distraheres væk fra scenen. **Foreslået Ja-slutning, hvis de beslutter at stikke af samtidig:** Giv dem passende modstand med vagter eller gæster, og beskriv flygtigt hvordan deres planer smadrer festen. Lad dem stikke af med denne beskrivelse som afslutning: *I flyver grinende over hængebroen med en eksplosion i ryggen. Efterhånden som I nærmer jer udkanten af bymuren, hører i et ørersønderrivende lovebrøl bag jer. "Se, det er lige præcis sådan noget her der gør vi ikke inviterer jer!" Fabelkongens brøl vibrerer gennem jeres krop. "Kom aldrig tilbage, I dårlige fabler!"*

Foreslået Ja-slutning, hvis de beslutter blive, og se kaosset udfolde sig:

Beskriv hver enkelt plans endegyldige kaos, med larm og skrig. Til sidst maser selveste fabelkongen sig gennem mængden, efter udført ravage. Med vrede i øjnene puster han sin løvemanke op og brøler:

- *"Se, det er lige præcis sådan noget her, der gør, at vi ikke inviterer jer!"*

Hvis nej, beskriver spillerne hvordan de prøver at undgå folk bliver ofre for deres planer/gemme deres meget åbenlyse fest-ødelæggelsesgrej. For eksempel hvis punchen blev forsuret, stopper de folk fra at drikke af den.

Foreslået Nej-slutning: Til sidst ender fabelkongen ovre hos dem, med betænkelighed i øjnene. "Måske var jeg forkert på den. Det må I undskylde."

Epilog: Hvad er moralen?

Formål: At afslutte scenariet med den form det blev skrevet som: 'En (dårlig) Fabel'

I har nu taget på et eventyr med tre skæve eksistenser. Hvad blev moralen, hvad er deres nye fælles fortælling?

(Der er ikke noget rigtigt svar, ej er det nødvendigt at finde på et nu. Evt. kan spillerne bare tage det med sig videre)





Morale: "En lille og vågen er bedre end en stor og doven"

Haren fra Haren og Skildpadden

*Haren fandt konkurrencen al for nem,
Imens så moslede skildpadden sig frem.
Men haren tænkte, at sejren var let,
Den blev på sin ryg, den var 'træt'.
Den åd lidt spinat og slukkede sin tørst,
Den vidste, at den kom først.
Hvor langt mon skildpadden er nået!
Jeg når det da sagtens - men tiden var gået.
Da den nåede frem, det er virkelig sandt,
da så den at skildpadden vandt.*

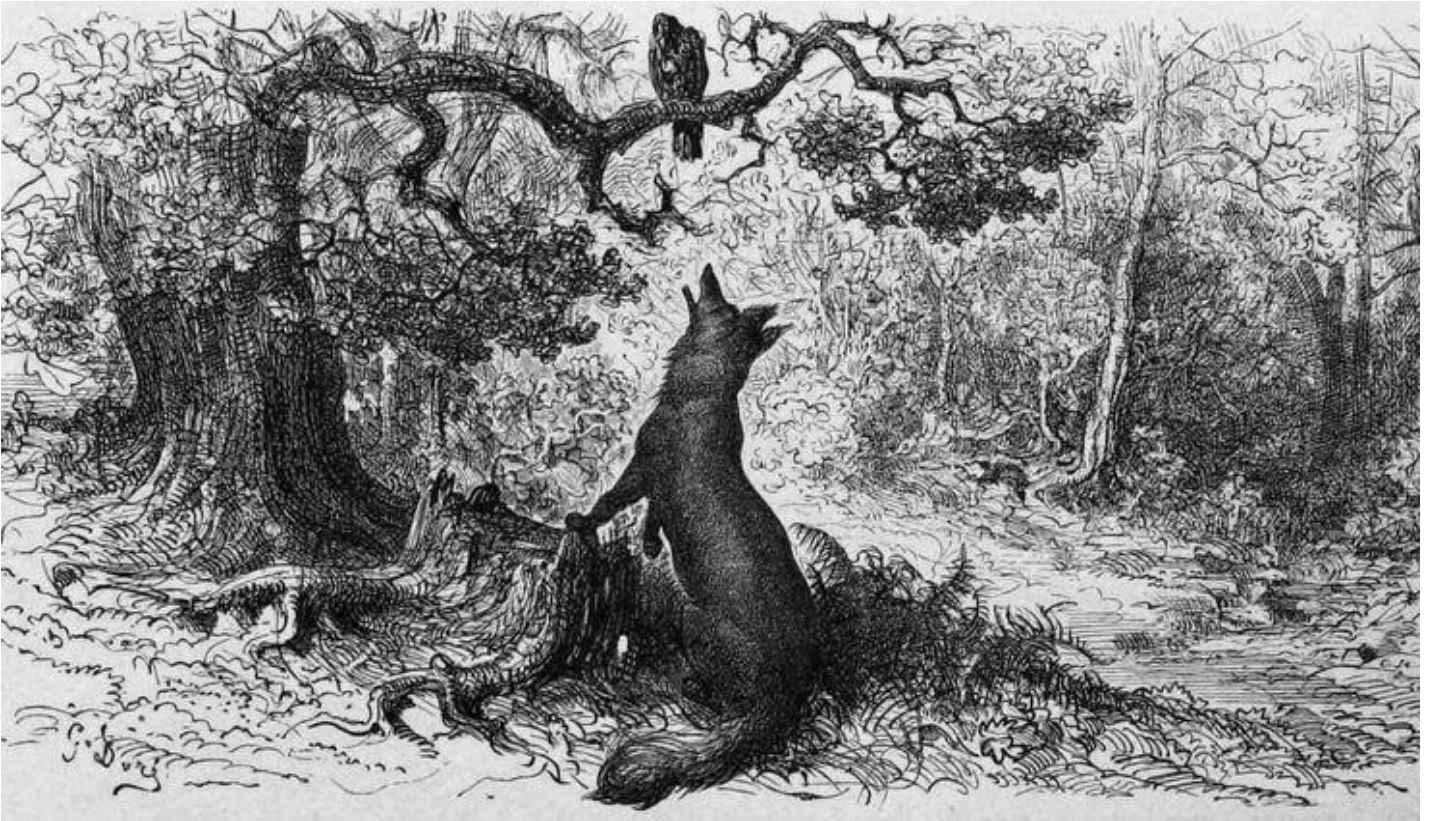
I gruppen er du: Det hurtigste, smidigste fabeldyr

Svaghed: Din dovenskab og arrogance

Hvad følte du i sekundet du fik at vide, at du ikke var inviteret:

Ej altså! Bare fordi jeg kom for sent en enkelt gang! Eller, måske mere end en, men i forstår hvad jeg mener! De kan umuligt holde en fest uden deres stjerne, det hurtigste fabeldyr! Lad os følge den gamle ræv, og vise at vi er lige så gode (og seje) som alle de an

🍷 Ræven 🍷



Morale: *"Skuffelsens bær er altid sure"*

Ræven fra Ræven og Rønnebærrene

*"De er sure," sir ræven om rønnebær,
for dem kan den ikke nå,
så kalder den dem for grønne bær,
som ikke er værd at få."*

I gruppen er du: Det klogeste og smidigste fabeldyr

Svaghed: Du er berømt for dit forbitrede temperament.

Hvad følte du i sekundet du fik at vide, at du ikke var inviteret:

Det manglede jo bare. Først bliver vi dømt som 'dårlige', og nu bliver vi udelukket fra alt det sjove der kommer med jobbet. Jeg skulle have vidst det, da vi først hørte rygterne 'om en fabelfest'. Og de forventer sikkert, at vi ikke gør noget. Ligesom de pokkers rønnebær. Nej, siger jeg. Hvis vi ikke kan få rønnebærrene, skal ingen have dem. Ikke engang kongens hof. Kom, lad os få ødelagt en fest!

🍷 Bjørnen 🍷



Morale: "*Skønt motivet var et af de pæneste, vil man helst være fri for en bjørnetjeneste!*"

Bjørnen fra en Bjørnetjeneste.

„Se, her en lækker
Utrolig fluesmækker!
Nu sigter jeg og rammer,
Nu får du et par skrammer.”
Den kaster hårdt mod tuen
Og knuser faktisk fluen,
Men også mandens hode,
Hvad den først nødigt tro'de.”

I gruppen er du: Det stærkeste og største fabeldyr.

Svaghed: Du er en smule klodset. Men du er bestemt ikke dum. Eller...

Hvad følte du i sekundet du fik at vide, at du ikke var inviteret:

Det var vel forståeligt nok. Du har i god tro ødelagt så meget, at folk siger 'en bjørn i en glasbutik', i stedet for en elefant. Men hvis nu de andre dårlige har ret, og i faktisk ikke er de dårlige fabeldyr, vil du gerne bevise det. For kan en bjørnetjeneste ikke bare være en kæmpestor tjeneste?

Handout til Ræven (i byen):

Planen:

1. *Rønnebær snapsdistilleriet, hvor der kan stjæles sure rønnebær.*

- **Planen er simpel:** Smut ind i destilleriet, bland den søde snaps op med en sæk sure, sure rønnebær uden mesteren opdager jer, og smut ud igen.

2. *Bageriet, hvor kager kan smadres og peberkager pebres.*

- **Planen er simpel:** Distraher bjørnen ved disken, snig jer ind i køkkenet og put al for meget peber i peberkagedejen.

3. *Gartneriet, hvor rækker af flotte buketter ligger klar til afhentning.*

- **Planen er simpel:** Saboter blomsterbuketterne, uden den sovende gartner opdager det.

4. *De kongelige køkkener hvor Kongens hof klargører kronen på værket: smørsvanen.*

- **Planen er simpel:** Snig jer ind i dybfryseren, for at sætte smørsvanen ud i solen.

