

## VELKOMMEN. KÆRE SPILLEØER

Ja, her er så scenariet, og ud over at vi håber du har det sjovt med at læse det, glæder vi os også til at se dig på Fastaval. Tak fordi du tager udfordringen op!

På Fastaval har vi nogle flowcharts og oversigter med under armen til dig. Har du spørgsmål til scenariet, kan vi kontaktes på 2215 8627 (Jorgo) eller 2728 9676 (Alex), eller på e-mail: memnoch@stofanet.dk. Mindst en af os er på Dag 0 til scenarietforfattermessen, så om ikke andet håber vi at se dig der.

*Vær respektløs men kærlig over for dine myter - tag dem til dig og gør dem til dine. Overlad ikke historierne til præstemænd og professionelle historiestemplere. Lad lindormen flytte ind i din baghave, og fæld ikke Verdenstræet når det skygger for dit køkkenvindue.*

God fornøjelse!

### *Tak til....*

*Words stavekontrol som gav os ord som Fasthval og Narrepatten.*

*Jorgos forstående og flinke kæreste Christina, der gik for lud og koldt vand i en uge mens vi sloges med lindormen*

*De som opfandt store plancher og grønne tuscher.*

*De scenarieansvarlige for at være ekstra-ekstra informative og venlige*

*En unavngiven server ude i verden for at spille filmmusikken fra Lord of the Rings og Willow 5000 gange for os. Okay så da. Der var også lidt Sleepy Hollow.*

*Det narrative spændingsfelt der udviste common-sense forståelse og blev væk i ontologisk forstand*

*Dem der digitaliserede 7-kabalen. Og Napoleonskabalen*

*Og dem der kommer forbi vores historie og kigger indenfor*



## INDBOLDSFORTEGNELSE

3	Synopse
4	Byen Ved Åen: scenariets ramme
4	Introduktion til karaktererne
5	Der var engang: En sær historie i tre kapitler
5	1. Ind med firetoget: Der var engang en gang ...
5	Startscenen: Banegården i Byen Ved Åen
6	Eventyret om Svinet Der Skulle Sælges eller De Mange Fortrædeligheder
7	Verden af lave: eventyret slår sig i tøjret
8	De Levede Lykkeligt Til Deres Dages Ende: Eller gjorde de?
8	De forbudte ord: Eventyret går itu
9	Hvad Gør Vi Nu Lille Du?
10	2. Arestad: Jagten på den gode historie
11	En levende udstilling: At interagere med byen
12	Den Gode Historie: En mere teknisk vinkel
12	Hug en Hæl, Klip En Tå: At bruge andres historier
13	Fem Blinde Mænd Og En Elefant: Nøgler til karakterens gamle liv
13	Stikord til Nøglernes temaer:
13	Hvordan du bruger Nøglerne
14	Eksempel på en Nøgles scene: Den Rådne Fest
15	Nøglernes lov
15	3. Snip Snap Snude: historien følges til døren
17	Appendix
17	Tungen Lige i Munden: Gode råd til at køre scenariet
18	Under konstruktion: Om karaktererne
19	Karakterer - din kopi
19	Svinedrengen
20	Eventyret: Svinedrengen og svinet
21	Narren
22	Eventyret: Drengen Der Kunne Se Verdens Hjerter
23	Trolden
24	Eventyret om den hjerteløse trold
25	Glasprinsessen
25	Eventyr: Prinsessen af Glas
27	Tudsen
28	Eventyr: Den fortryllede skrubtudse
29	Karakterer - stikord
30	Karakterer - bruddet
31	Karakterer - blinde vinkler
35	Primen og Mundus Gravis: Den Tunge Verden og Det Første
35	Byen Ved Åen, Arestad, og Århus: Mellem Prim og Mundus Gravis.
37	Sightseeing
37	Rosenhaven (Botanisk Have)
37	Den Sorte Mølle (Frontløbernes Hus)
38	Dværgkongens Sale (under Århus Banegård)
38	Diskotek Rosenhæk eller Den Fortryllede Rosenhæk
39	Handelskasernen (Handelshøjskolen)
39	Klosteret (Vor Frue Kirke Kloster)
40	Åfolkets slot
40	Havnen (Århus Havn)
41	Domkirken
42	Det Store Torv (Storetorv)
42	Elverhøj
43	Tivoli Friheden
43	Magasin Du Nord
43	Café Smalltalk (Café Vestergade)
44	Persongalleri
44	Troldkvinden
44	Hashkragen
44	De Grå Mænds Råd eller Øvrigheden
44	Undermålerne
45	Dragen
45	Det Store Svin
46	Værktøjer til afvikling
46	Metaphysica Fabularis: eventyrets naturlove
47	Guidelines til at spille en eventyrfigur (handout til spillere)

## Synopse

Dette scenarie handler om fortælling, og hvad det betyder for os. Det handler også om en håndfuld mennesker der kører fast i deres liv, og giver op. Det handler om at få viljen til livet tilbage, at genfortælle en historie der gik død i første forsøg.

Fem mennesker forsvinder ud af livet, sådan som man nogen gange gør i 22-nyhederne, pludseligt og uforklarligt. De forsvinder fordi deres liv er holdt op med at give mening. Fordi det er holdt op med at være en god historie, og dårlige historier går helst i glemmebogen.

Men træet falder ikke villigt alene i skoven, og et sted hinsides vores regelbundne, uomskiftelige virkelighed vågner trangen til at være med i historien igen. At være kendt af nogen, del af noget. At have form, sammenhæng, mening. Noget der var fem glemte mennesker, sætter ud på en rejse mod form. Man slipper ikke en historie før den er slut.

Et eventyr er en sikker historie, en sikker vinder. De bliver aldrig glemt, aldrig dårlige, aldrig kedelige, og det er nok derfor at det første skridt er med fabelsko på. Fem eventyrfigurer kommer ind med firetoget i Byen Ved Åen for at sælge Svinedrengens svin, men som historien tager fart og det ene med det andet kommer i vejen som det nu skal i et ordentligt eventyr, kommer der nye boller på suppen. Det rene, sikre eventyr blander blod med virkeligheden. Hvad sker der efter at De Levede Lykkeligt Til Deres Dages Ende?

Eventyrfigurer kan kun fortælle den samme historie på den samme måde, uden valg, uden Hvad Nu Hvis. Byen Ved Åen får nok af den samme historie, og selv helte kan køre træt. Hvem gider høre den samme historie igen og igen, uden finurlige drej og nye greb? Eventyret stopper i undren og tvivl, og Snip Snap Snude, så er den historie ganske endeligt ud. Byen Ved Åen skifter ansigt til Arestad, og tager de historieløse eventyrfigurer til sig med respektløs morskab. De må vel finde sig en ny historie, hedder det sig, mens meningen siver ud af deres kroppe og erstattes af intethed.

Arestad, som ligger et sted mellem Drømmen og Tiden, Primen og Den Tunge Verden, kender kunsten at fortælle. Måske går eventyrfigurerne på jagt efter en historie, måske vil de lære sig fortællerens håndværk. Alle i byen har en historie at fortælle - ja, indtil flere, men er de gode, er det den rigtige? Bør man stjæle en historie, eller låne eller købe den? Lade sig skrive ind, eller bo til leje?

Men har man først været med i en historie, giver den ikke slip. Fem triste historier uden hovedpersoner rækker ud efter deres ejermænd fra vores verden, og vokser ind gennem Arestad. Fragmenter af noget kendt og alligevel ukendt dukker op med forvirrende minder om firmafester, narreprojekter, kaffepletter på prinsessekjolen, tudser i gymnastiktimen. Eventyrfigurerne får en fortid, en historie som er deres. Men historier om mennesker er fulde af tvivl og skygger og usikre valg. Rigtige mennesker er svære at fortælle, og keder ofte deres tilhørere. Rigtige mennesker kræver mod og hjerte og styrke og vilje til at følge historien til døren.

Vores hovedpersoner samler brikkerne, og fortæller historien om fem mennesker, der stoppede op en dag for at tænke sig om. Men menneskenes verden er tung af mening, og fortæller det frie ned i formen. Form ud af Kaos, tyngde fra frihed, virkelighed af

eventyr. Vores hovedpersoner fanges ind af deres gamle liv, og skal de fortælle noget om, skal det fortælles nu, her, med hjertet, inden Arestad bliver til Århus og prinsesser bliver til bitre kvinder i dyre hjem.

## Byen Ved Åen: scenariets ramme

Historien her spænder fra myte til virkelighed, og stiller sig mestendels i vadestedet mellem det rene nonsens og magisk realisme. Vi arbejder med en kosmologi der stiller virkeligheden overfor drømmen eller myten, som to poler der tiltrækker og frastøder hinanden. Virkeligheden kalder vi Mundus Gravis - den tunge verden, og drømmen er Primen - Det Første. Et sted i midten frembringer historien vi fortæller en by - Byen Ved Åen eller Arestad som den senere hedder - og her kan alt lade sig gøre. Byens indbyggere er revl og krat der er blevet hængende - drømmere, fortabte sjæle, vanvittige, mareridt, berusede, eventyr, fortællere. Byen Ved er et forvandlingssted, et sted for spekulation og nysgerrige togter ud i skabelsen. Det er også et sted der sætter vores hovedpersoner fri fra eventyrets regler og begrænsninger, og giver dem mulighed for at fortælle deres sørgelige historie om. (læs mere om kosmologien på side 35).

## Introduktion til karaktererne

Karaktererne har to former, eller to aspekter om man vil: som rene, en-dimensionelle eventyrfigurer og som ganske almindelige mennesker der har stødt panden mod en mur og givet op. De præsenteres for spilleren i form af et personligt eventyr og et fælles eventyr - starten på scenariet - og skal rekonstrueres som mennesker under spillet af dig og dine spillere - læs mere om karakterernes Mundus Gravis baggrund på side 19 og frem.

**Den Hjerteløse Trolld** eller Amalie, forlagsredaktør og hennafurie. Den Hjerteløse Trolld blev franarret sit hjerte og forvandlet til en trolld. Hun er vandret ud i verden for at få sit hjerte igen, så hun kan holde op med at æde folk. Amalie er professionel, frygtet og hård som flint. Hun er også aldrende og ensom, og forstår ikke hvor alle blev af.

**Tudsen** eller Irene, førtidspensionist og behandlingsvillig. En smuk prinsesse blev til en tudse, da hun fik franarret sin magiske stok, og nu søger hun stokken og en løsning på forbandelsen. Irene voksede op som klassens grimme tudse og opgav tidligt kontrollen med sit liv i andres villige hænder. Hun blev sat af livet og tjener tålmodigt som karklud.

**Narren** eller Benjamin, Kaospilot og professionel forblænder. Narren fik et klart syn i dåbsgave, men brød overmodigt gavens betingelser. Han blev nar i stedet for kongens rådgiver, og en vadsæk med trolldknode i bytte for sit syn, og er draget ud i verden for at få løst sagen op. Benjamin er efterspurgt og berømmet for sit talent og gejst som projektmager. Men rigtige projekter - dem han drømmer om - bliver det ikke til. Benjamin underholder, og forandrer intet.

**Svinedrengen** eller Kaspar, tømrer og ulykkeligt gift. Svinedrengen byttede sine tolv smågrise for et mægtigt svin med gloende øjne, men det viste sig at være en dårlig handel. Nu er han draget til markeds for at sælge svinet dyrere end han købte det, inden at bæstet æder det ganske land. Kaspar er et stille væsen med underfundige

historier gemt i en skuffe. Han er gift med en kone, der gladelig ligger ham ihjel, og snitter flaskeskibe i kælderen for at overleve.

**Glasprinsessen** eller Inger-Lise, elsket foredragsholder og falmende prinsesse. Glasprinsessen fik sin vilje og sin tro barnepige slået ihjel, og blev som alle andre ulydige prinsesser forbandet. Hun må vandre som en glasdukke med frygtelige kanter indtil en drage villigt lader sit blod til et bad. Inger-Lise, elsket prinsesse fra det bedre borgerskab, smuk og frygtelig og uden nåde, blev til Inger-Lise, falmende prinsesse og forladt af sin prins. Enten forbliver hun ensom på tronen, eller holder op med at rive folk itu.

## **Der var engang...: En sær historie i tre kapitler**

Kapitlerne er delt op efter karakterernes erkendelser og hvilke valg de medfører. Deres opdeling afspejler også karakterernes forvandling fra eventyrfigurer til levende mennesker.

### **Kapitel 1**

#### **Ind med firetoget: Der var engang en gang ...**

*Karaktererne har manifesteret sig et sted - Byen Ved Åen - mellem Primen og Mundus Gravis som rene eventyrfigurer med klassiske og simple eventyrplot. Svinedrengen har samlet de andre op på vej mod marked og hjælper de ham med svinet, hjælper han også dem med deres problemer. Historien folder sig ud og griber om sig med det ene og det andet - for at sælge svinet skal vaske det i åfolkets brønd, men for at få vand i brønden skal de bruge en tryllestav, men den er blevet stjålet af dragen og så fremdeles. Men Byen Ved Åen spiller ikke spillets regler denne gang - udfordringer og prøvelser brokker og klager sig, og slår sig gevaldigt i tøjret over at skulle deltage, og det viser sig at historien er en monoton gentagelse. Eventyr kan ikke bære tvivl eller overvejelse - det går itu, og karaktererne strandede i Byen Ved Åen uden historie. Og uden historie begynder man at gå op i sømmene.*

#### **Startscenen: Banegården i Byen Ved Åen**

*Spillerne har fået læst deres karakterer og den fælles historie, gjort sig venner med eventyrets regler og fået afklaret eventuelle spørgsmål. Så er det tid at sige „Der var engang en by ved en å, og dertil kom en svinedreng og hans venner....“*

Firetoget ruller ind til Byen Ved Åen og karaktererne myldrer ud med svinet på slæb, glade og eventyrlystne og sikkert fulde af forventning til et dejligt eventyr. Sagen er simpel: svinet skal vel sælges, og så må man tage sig af resten af problemerne efter det. Allerede her er det fedt hvis du antyder at historien er en gentagelse af tusind gentagelser. Måske ser bygningerne bekendte ud på en forkert måde, måske sender godfolk på gaden blikke efter dem eller mumler halvhøje kommentarer - „Der kommer de igen....det er ufatteligt....ka’ de for dølen ikke få afsat det svin en gang for alle!“ Der er ingen tvivl hvis man spørger sig for - borgmesteren er byens rigeste mand, og den eneste der ville kunne tænkes at købe det store svin.



Byen Ved Åen fremstår som en klassisk eventyrby - der er kun de bygninger og steder historien lige har brug for, de hænger ikke ordentligt sammen rent geografisk eller logisk, og alting er vagt middelalderagtigt. Der er ikke umiddelbart noget opland til Byen Ved Åen, men skal man til Elverhøj eller finde sig en trold eller se tre hængte tyve ved en korsvej, så kan man heldigvis gå ud af byens port og følge vejen til der hvor man skal hen. Verden opstår ikke i eventyr før den er relevant, og ingen undrer sig over hverken dens fravær eller dens opståen. Meget ikonisk, endimensionalt, primitivt. Byens indbyggere er tilsvarende klassiske - præster, koner, jomfruer, prinsesser, soldater, bestøvlede katte, rottefængere, lindorme og elverfolk med hule rygge. Alt og alle følger reglerne for Eventyrfigurer og reglerne for Eventyr (se side 46-47).

Borgmesterens slot - *ja, er det ikke sært at han ikke bor på en borgmestergård?* - rager op over alle husene i Byen Ved Åen, og det er lige sådan som et slot nu skal se ud, med flagrende vimpler og soldater og jomfruen i tårnet og ormegården hvor de gode skal prøves og de onde dø på skrækkelig vis. Kongen er stor og bred og rig, og har selvfølgelig en kongekone og en prinsesse og en uhyre mængde guldstykker. Han sidder på sin trone, og har selvfølgelig altid tid til at modtage karaktererne.

### **Eventyret om Svinet Der Skulle Sælges eller De Mange Fortrædeligheder:**

Det er jo et klassisk eventyr, så selvfølgelig kan de ikke bare sælge svinet og tage tidligt hjem. Borgmesteren vil gerne købe det mægtige svin, men der er et problem:

Eventyret om Svinet kan spilles som en vrøvlehistorie, og der går handlingen klassisk meget hurtigt fremad: *„Så kom han til biernes stad.. og så bød bidronnigen selv på lidt honningkage... og så sagde en synål der lyttede med...og så...”* Vil du have historien lidt tungere, kan du med fordel gøre indsamlingen af ting vanskeligere (Dværgekongen skal smigres, Dragen skal tales fra at æde dem, Åfolket vil have dem til at drikke og spise og danse hele natten etc.) og knytte historier til tingene: *„Ja, stokken fik vi fra en sømands hjerte - han var druknet i åens dybe strøm, og drev med strømmen mod det sorte hav...”* Vi kan varmt anbefale et kig i Grimms eventyr for inspiration og sprogbrug.

- ⌘ Det er jo et frygteligt beskidt svin, og sådan noget kan man ikke have i slottet. Derfor må karaktererne få det vasket i åfolkets brønd, og så skal de nok få lige hvad de vil have for det.
- ⌘ Men for at få vand i brønden skal man bruge tudsens magiske stok. Den faldt jo i åen, og blev fundet af åfolket (mere på side 40), men der kom desværre en drage og stjal den.
- ⌘ Dragen (beskrevet på side 45) slugte stokken på vejen til sin rede og har ondt i maven. Den vil egentlig godt af med stokken, men det kan ikke lige lade sig give sig. For at få den ud må man bruge dværgekongens sværd til at skære bugen op med.
- ⌘ Desværre sidder dværgekongens sværd (Mere om dværgene på side 38) fast i en hård klippe og for at få det ud skal man bruge en troldkvindes blødende hjerte.
- ⌘ Men troldkvinden (beskrevet på side 44) ligger død i en rosenhave. Hendes hjerte ligger mellem bladene på den blomst der vokser ud af munden på hende.

De kan roligt tage det, for der vokser snart et nyt ud.

Trolden tager hjertet med og får sværdet fri. Det kan skære Narrens troldknude over og dragens bug op, så Glasprinsessenet kan bade i dens blod. Imens henter de tudsens magiske stok til åfolket, som gerne forærer den væk. Med den kan de få vand i brønden så svinet kan vaskes og borgmesteren købe svinet dyrere end det blev solgt (prisen var oprindeligt 12 smågrise).

### **Verden af lave: eventyret slår sig i tøjret**

Undervejs i Eventyret om Svinet Der Skulle Sælges skal det gå op for karaktererne at noget er rivende galt. Eventyr fortæller altid mere eller mindre sig selv - selvfølgelig skal hovedpersonerne gøre noget undervejs for at komme videre, men et eventyr sidder aldrig fast. Et væld af gamle koner, talende fugle, syngende ænder, knurrende ovne og kloge tjenere der lytter ved døre står altid parat i kulissen for at hjælpe et eventyr på gлед. Men denne gang er det anderledes.

Alle personer (væsener) og steder de møder på deres vej, opfører sig forkert på en eller anden måde. Pointen er at Byen Ved Åen er ved at være træt af karakterernes historie - så godt er det eventyr heller ikke, og siden Byen Ved Åen også er Arestad, fortællernes og de frie historiers by, kan den bryde eller bøje eventyrreglerne (se side 46 for en kort liste over usagte love i normale eventyr).

Bipersoner kan sige de forkerte ting: *„Jamen, for at få det gyldne æg skal du drage til solfuglens tinde!“* - *„Øh, solfuglen? Vi er jo på jagt efter en magisk stok....“* - *„Nåja! \*host\* ... Ja....Stokken! stokken ligger i....“*

Bipersoner kan løbe tør for opfindsomhed: I eventyr er der ofte en lang, forunderlig og omstændelig forklaring på alle hændelser - *„Ja, den magiske stok kom flydende ned i vores hal, båret på ryggen af 7 hvide ænder, og de blev med et slag til syv hvide jomfruer, der bød os den magiske stok, hvis vi ville løse dem fra...“* kunne blive til: *„Stokken ... (tøvende stemme, leder lidt efter ordene) ... kom til os fra ..foroven. Åen...altså, den kom på ryggen af en hvid and ... og så faldt den af...og anden drog videre...“*

Bipersoner kan være mere eller mindre åbenlyst ligeglade: *„Hvad bringer jer til Åkongens sal? Brønden? Tja....det ved jeg ikke, om I må bruge den. Nå ja .. vi har den her stok, som er blevet væk, og den skal bruges til at lave vand. Jeg ved ikke lige hvor stokken blev af...“*

Bipersoner kan opfylde deres plads i historien med mere eller mindre åbenlys uvilje: *„Troldkvindens indfaldne øjne glider op, og stirrer gennem dødens slør på jer. En stemme der har smagt jord i hundrede år hvisker: „Aarrh.... Er det jer igen? Nå....ja....så skal vi jo til det....(træt og irritabelt stemmeskift) ... Aaaaah! Længe har jeg ligget her i vind og regn...(irritabelt dødningsblik på en karakter) ... Hvorfor vækkes jeg fra dødens tavse drøm....(tungt suk) ... ædle fremmede?“*

Bipersoner kan i yderste konsekvens nægte at gøre noget, hvis du ikke vil bruge tid på at fuldføre eventyret, eller det er anden eller tredje gang dine spillere lykkeligt hamrer historien igennem. *„Goddag med dig, dværgekonge! Vi er kommet fra fjerne lande for at beundre dit vældige sværd hvis mage ikke...“* (Dværgkongen afbryder

*brutalt: „I FÅR IKKE MIT SVÆRD! DET ER MIT SVÆRD! PIL SÅ AF MED JER! NU ER DET SLUT MED AT KOMME RENDENDE HER OG TIGGE OM MIT SVÆRD! SLUT! UD!“.*

### **De Levede Lykkeligt Til Deres Dages Ende: Eller gjorde de?**

Når svinet endelig er blevet solgt og alle forløst, holder historien op. „Og De Levede Lykkeligt Til Deres Dages Ende. Snip snap snude!“ siger borgmesteren lykkeligt. Og så har han ikke mere at sige. Faktisk opstår der måske en lidt pinlig tavshed. Hvad sker der egentlig når et eventyr er slut?

Svinet sukker tungt - og æder alle med hud og hår. Eventyr slutter aldrig - *Tip, tap, tønde - så kan et nyt begynde.* Historien starter igen: „Der var engang en by ved en å, og dertil kom en svinedreng og hans venner....“ For hver gang karaktererne gennemfører eventyret, må du gerne skrue bissen strammere på - byen bliver mere og mere modvillig og sær, og følelsen af déjà-vu vokser.

### **De forbudte ord: Eventyret går itu**

Kan du på en eller anden måde få karaktererne til at indrømme at verden er af lave, har de selv brudt eventyrets regler. Det kan de fordi de uden at se det er blevet trukket længere ind i Arestads mindre restriktive univers af de ulydige bipersoner.

Når eventyrfigurer bryder eventyrets regler, kan det ikke længere eksistere. Historien stopper lige hvor den er kommet til og PLOP! Og KRAK! siger det, og noget forlader dem og efterlader sår.

Hvorfor ikke nye former eller de former de nu engang har? Den udefinerbare gnist, der driver dem gennem historien, ved at det er klogt at starte ud med stærke symboler, hvis man skal fortælle historien om. Det illustrerer også at forbandelsen er ikke blevet løst, ikke rigtigt, ikke ordentligt.

At miste sit eventyr slipper man ikke helt uskadt fra. Alle som er blevet forløst vender tilbage til deres bundne former (tudse, nar, trold, svinedreng med svin, glasprinsesse) og går itu. Jo længere de går uden historie, jo mere går de i stykker. Uden historie mister man sin mening, sin form, den man er. Dine spillere må gerne føle at det er en frygtelig grænse at overskride - det er på sin vis uskyldens død eller Syndefaldet om igen.

- ∞ Glasprinsessen flækker ned gennem midten med et frygteligt smæld, og med tiden bliver glasset mere og mere skrøbeligt og krakelerer i tusinde fine revner indtil hun smuldrer væk.
- ∞ Troldens horn falder af, og med tiden bleges hendes hud, hendes tænder rundes og falder ud, og vorterne tørrer ind og drysser af som fint støv indtil hun er en skaldet, rundet, tandløs udgave af en trold. I sidste ende synker hun sammen og mister sin form.
- ∞ Svinedrengens hasselkæp smuldrer i et sært glimt og en flygtig stank af forrådnelse. Med tiden falmer hans kække svinedrengesmil, hans bryst falder ind, han hoster og spytter og mister sin kraft. Til sidst svinder han bort fra



verden, bleg og kraftesløs.

- ∞ Tudsens mister sine smukke øjne - de springer som glasperler og kan kun sende triste, falmede blikke. Hvis hun har sin stav, flækker den på langs med et hidsigt smæld. Med tiden tørrer hun ind og visner bort, og vinden tager de sidste flager af hendes tudseham.
- ∞ Narren mister alle sine farver i et skarpt glimt - hans narredragt er sort og hvid, hans læber sorte, hans hud hvid og hans hår som hængepilens grå grene. Hans troldbundne vadsæk synker sammen med en svag hvislen og bliver til en tom, slap ballon. Med tiden trækker han alle farver omkring sig ind i sit skærende lys, og til sidst brænder lyset igennem og ud.

Hvis de lader stå til, går de i opløsning ret hurtigt og blæser tilbage i Primens Utid og IkkeForm. En dag hedder det igen „*Der var engang en by ved en å, og dertil kom en svinedreng og hans venner....*“ Eventyr dør ikke, men de giver ikke mulighed for nogen større udvikling, og de er pinedød nødt til at finde på en anden historie for at komme videre. Karaktererne skal forstå at historien bare vil gentage sig selv, aldrig ændres. Har de ikke været her før?

### Hvad Gør Vi Nu Lille Du?

Så står de dér et sted i byen, og nu er gode råd dyre. Hvad skal de dog gøre? Hvad er der sket? Hvorfor stoppede historien? Karakterer undrer sig sikkert forskrækkeligt, og for at de kan komme videre med kapitel 2 skal de forstå at de har mistet deres eventyr og at de pinedød er nødt til at finde på en anden historie. Gennem de næste kapitler skal du løbende lade deres eventyrkroppe forfalde.

De bipersoner der nu måtte være i scenen kan være behjælpelige med en udvej eller forklaringer - svinet især. Karaktererne selv har en klar fornemmelse af at mangle noget (deres historie, deres eventyrkræfter), og en ubehagelig fornemmelse i maven af at noget slemt er i optræk (deres opløsning). De burde også ret tydeligt kunne se at Byen Ved Åen vist ikke er en helt rigtig eventyrby efter bogen.

Karaktererne behøves ikke få nogen dybere indsigt i byen eller deres videre skæbne - „Nå! Vi går ud i verden og leder efter en ny historie“ er tilstrækkeligt.

Fra Pinocchio til Menneskebarn: Eventyrfigurer kan kun være hvad de er. Tornerose reflekterer ikke over sin skæbne. Den Onde Stedmoder kommer ikke fra et dårligt hjem, Askepot synes ikke hendes søstre er totalt for langt ude. At opholde sig i Arestad giver karaktererne kraften til at ændre sig, træde ud over deres egne begrænsninger, hæve sig over handlingen. At spørge „Hvem er jeg? Hvorfor er jeg her? Hvad skal jeg gøre i verden? Hvad vil verden mig?“ (se mere om karakterernes udvikling på side 18)

## Kapitel 2

### Arestad: Jagten på den gode historie

*Hvor finder karaktererne en ny historie? Hvordan ser sådan en egentlig ud, og hvordan får vi fat i den? Arestad har nok af historier, men skal man nu bare tage den første og den bedste? Holder den nu vand, hvad nu hvis den har en dårlig slutning? Skal vi blive sammen og hvem bestemmer så handlingen? Og hvad er der med den by? Byen ændrer sig, karaktererne bliver mere menneskelige - eller i hvert fald langt friere end før - og deres Mundus Gravis fortid dukker i Arestad for at blive kendt igen. Efter en del sightseeing og mange sære hændelser må karaktererne til sidst erfare at man ikke kan overtage nogens historie. Den man selv fortæller er den stærkeste når alt kommer til alt. I slutningen af kapitlet er det tid at tage den gamle tråd og følge deres fortid til dørs.*

Der er lagt op til at karaktererne mere eller mindre tilfældigt driver rundt i byen på sightseeing, at de får gennemspillet nogle historier (se nedenfor), og at de prøver at finde ud af hvordan man egentlig bærer sig ad med at få en ny historie eller i hvert fald hvordan de kan redde sig selv fra det sære forfald. Undervejs skal du give karaktererne Nøgler til deres fortid, så de til sidst i kapitel 3 kan fortælle en samlet historie (mere om det nedenfor). Tiden er ikke ubegrænset - roder de rundt for længe visner deres kroppe bort.

Hvad skal kapitlet give karaktererne? De kan opleve forskellige historier - prøve dem af, så at sige. De kan få inspiration til deres egen afsluttende historie. Og de kan blive udfordret til personlig udvikling. Alle har noget der holdt dem fast i deres gamle liv (se stikord til karakterer på side 29), og som måske følger dem stadig. At fortælle er at få en ny vinkel, se sagen i et andet lys.

Og I kan have det sjovt. Det er fedt at fortælle hinanden historier.

Dette kapitel slutter når karaktererne er 1) holdt op med at jage andres historier og 2) har fået nok Nøgler til at kunne rekonstruere deres Mundus Gravis liv, og 3) vil tage historien til sig - de skal ikke trækkes ind i kapitel 3 ved næsen, men have lyst til at samle brikkerne og se hvad der kommer ud af det.

Hvis karaktererne skilles fra hinanden, forlader de den sidste rest af fælles historie (Historien Om Fem Fortabte Sjæle I Ordets Stad?) og begynder prompte at gå i opløsning. Fatter de problemet finder de forhåbentligt sammen igen lynhurtigt - ellers må der ryge nogle stykker af deres kroppe. Hvorfor sammen? Fordi din opgave ville være umulig ellers. Hvad definerer skilles? At du skal til at fortælle fem separate historier med et voksende hav af bipersoner, scener og forløb....

Fra Byen Ved Åen til Arestad: I dette kapitel er byen tættere på Mundus Gravis: Bipersoner begynder at bruge ting i en respektløs sammenblanding af nyt og gammelt, eventyrligt og realistisk. Den bestøvlede kat får sig en smøg. Askepot går i genbrugsforretninger, mens hendes søstre shopper i Magasin. Jernhans bruger mobil til at dukke op som dagens redningsmand, og prinsessen steger ikke hanekyllinger, men er PMS. Rottefængerens fra Haml indtager en hel

bybus med rækker af bortførte børn der skal sidde ordentligt og huske at holde hinanden i hånden når de skal af (flere bipersoner på side XXX).

Steder glider også umærkeligt over i den sære mellemtilstand mellem eventyr og moderne Århus. Elverhøj står på gloende pæle hver aften i en forstad mens naboerne kimer kommunen og politiet ned med støjklager. Tornerose falder i søvn på et diskotekslokum, en sammenbidt trolld kræver penge af folk, der vil over Ringgadebroen (flere lokationer og deres skift fra side 37 og frem)

Skiftene foregår med magisk realisme. Der skal ikke gøres et stort nummer ud af skiftet. Byen er magisk, karaktererne er magisk, og historien er hvad den vil være. Dette er ikke et scenarie om at genopdage verden som et nyfødt menneske. Karaktererne skal ikke til at undre sig over den sorte, magiske æske (ghettoblaster) osv. De ved intuitivt hvad tingene hedder og hvad de bruges til. Vidste de det før? Tja, måske. Men der var ghettablasteren jo ikke til stede.

### **En levende udstilling: At interagere med byen**

Der er to vigtige ting ved Arestad, som kommer karaktererne til gode i dette kapitel. Stedet udmærker sig ved at have et ubegrænset potentiale for historier - der kan altid findes en ny vinkel, historien kan altid tage en ny drejning (filosofisk uddybning på side 35). Og byen og dens indbyggere bryder sig ikke om historieløse væsener - den gør sit bedste for at hjælpe dem godt i sted med en ny.

De forskellige steder og personer i byen indeholder en række afgrænsede muligheder for historier. Mulighederne er baseret på karakterernes Mundus Gravis personlighed og liv. Formentlig drager karaktererne mere eller mindre målbevidst ud for at finde sig en historie, og kontakter formentlig en biperson. Vi har medtaget meget få eksempler - bipersoner kan generelt improviseres ud fra byens forskellige steder.

Bipersonerne har evnen til at fortælle karaktererne en historie - enten én de beder om, eller en som bipersonen fornemmer at de behøver. De fleste historier er skruet sammen over eventyrernes handlinger, eller kommer gamle myter i hu. Du kan med sindsro skruer improvisationen sammen over kendte historier og temaer - Kærlighed Overvinder Alt, Broder mod Broder, Den Vilde Jagt, Den lille Rødhætte. Hver karakter har tilknyttet en række stikord som måske er nyttige her, og i beskrivelsen af de enkelte steder og bipersoner (Persongalleri starter side 44) finder du stikord til deres historiemuligheder.

Historien fortælles som en rollespilscene - bipersonen starter historien, men scenen får hurtigt tyngde og bliver for en kort stund til virkelighed - en historie i historien. Karaktererne kan tage roller, finde på roller, eller få tildelt roller, og historien er så lang eller kort som den skal være. Optimalt indeholder den en Nøgle (se længere nede) eller lægger sig op af karakterernes gamle historier. Når historien slutter, går scenen i opløsning og karaktererne er tilbage i Arestad.

Scener kan udspille sig på stedet, eller strække over tid og rum. De involverer som regel bipersonen i den form han eller hun nu har, men karaktererne kan for en kort stund skifte udseende der passer til historien - en kraft som Arestad låner dem.

Man kan ikke dø i Arestad, men historien kan tage en uventet drejning. Bliver man ædt af en drage, bliver man måske spyttet ud igen. Eller man skærer sig ud. Eller man bliver reddet af en anden historie, der overvinder dragen og redder dens ofre. Det er faktisk ligesom i eventyrerne - der er altid en udvej, men historien har flere lag og langt mere dybde i Arestad.

Bipersoner kan lokkes til at forsøge at stoppe karakterernes forfald, eller steder kan synes at være midlet, men de kan ikke hæve forbandelsen.

Vandrer karaktererne målløst rundt i byen på jagt efter den gode historie, er det bare med at være kreativ og indrullere dem i nogen. Kontakter de ikke byen, kontakter byen helt sikkert dem - det går slet ikke an at der render sådan en kedelig historie rundt.

### **Den Gode Historie: En mere teknisk vinkel**

Hvis karaktererne vil diskutere historier på et mere teoretisk eller akademisk plan eller have et blik „i kulissen“, kan alle bipersoner i teorien udtale sig. Ikke alle er lige sammenhængende, forståelige eller imødekomende, men alle i Arestad besidder evnen til at reflektere over deres egen historie og funktion. Måske synes de det er irriterende at man ødelægger eller prøver at stoppe deres historie - og så må man jo tage konsekvensen. Måske har de netop det øjeblik lyst til at snakke om historien - „*Så du min død? Var den ikke fed?*“

Finurligheden viser sig først hvis man bryder historien bevidst, for ud over så at sige spille deres rolle, kan at træde et skridt tilbage fra projektet og blive teoretiske.

*„Hvorfor jeg er en helhest? Jow...jamen, det startede med at jeg blev smidt ud fra travbanen - det er en lang historie - fordi jeg havde sådan en skæv hov, og det var lidt fedt. Ja, så jeg ville ikke ændre på den, og så var det ikke så godt. Nå, men så var jeg sådan lidt, øh, en fortabt eksistens på byens gader. Nå, men det blev lidt kedeligt i længden fordi der var for mange af os, og så kom jeg på den der med helhesten. Jeg kan så godt lide historier om heste, og det gør jo ikke noget at jeg er sådan lidt halt når nu den kun har tre ben....Er I sikker på at jeg ikke skal varsle et eller andet for jer?“*

Er snakken kedelig, falder bipersoner ofte tilbage i deres historie i håb om en bedre storyline. Somme tider bliver de distraheret af deres forehavende - nok kan man møde dragen et sted bag dens spil, men i dens baghoved ligger drømmen om en ildspyende orm og lokker. *Brænd, brænd, smadr!*

### **Hug en Hæl, Klip En Tå: At bruge andres historier**

Selvom man kan deltage i andres historier, kan man ikke tage dem med sig. Måske passer de også dårligt, eller går i en forkert retning, eller holder ikke stik. Du kan illustrere pointen ved at gøre den konkret: Når de forlader en scene, går deres lånte skikkelser i stykker. Tøj mørner og falder af, eller rives itu. Det passer dårligt, strammer, sidder forkert, føles mærkeligt. Genstande går i stykker eller springer væk, eller holder op med at eksistere. Eller de gør noget andet end de skulle.

Er der ingen dårlige historier i Arestad? Måske, men byen gør sit bedste for at glemme dem. Måske ser karaktererne en historie der bare ikke virker. Måske falder de over bipersoner der uden at agere stirrer sært eller ilde berørt på hinanden. Det er mere en fornemmelse end noget synligt -

ellers bliver det hurtigt scenariedræbende slapstick.

### **Fem Blinde Mænd Og En Elefant: Nøgler til karakterens gamle liv**

Hvad er en nøgle? En nøgle er en forbindelse mellem karaktererne og deres Mundus Gravis persona. Nøgler er tydeliggørelsen af de forladte historiers forsøg på at komme i kontakt med dem, men også et billede på at noget i karaktererne husker hvor de er på vej hen, at de ikke er færdige med menneskenes verden.

Vi skelner for overskuelighedens skyld mellem små og store Nøgler: små Nøgler er situationer set „indefra“. Store Nøgler repræsenterer den bjælke man ikke kan se i sit eget øje, en blind vinkel. Alle mennesker har noget de ikke vil eller ikke kan erkende om sig selv. Noget der er tydeligt for andre. Hver karakter har en stor Nøgle til en af de andre (læs mere på side 13).

Hvad er vigtigt ved en nøgle? Følelse, indtryk, reaktioner. Nøglerne danner i sidste ende den scene hvor karaktererne gav slip på deres menneskeliv (mere om det i kapitel 3), og det er langt vigtigere at spillerne kender deres Mundus Gravis persona end at de husker konkrete begivenheder. Begivenheder kan man altid finde på.

Vi har ikke givet nogle faste nøgler på forhånd, og vi ved det er her du er spændt hårdest for. Vi har prøvet at give nogle redskaber for at lette byrden:

- ∞ Karakterernes Mundus Gravis baggrund og stikord eller associationer til deres personlighed og liv (side 19-29)
- ∞ Deres „afskedsscene“ - Bruddet (side 30)
- ∞ Nøglernes lov (se længere nede)
- ∞ Stikord til situationer, der kan belyses med Nøgler

### **Stikord til Nøglernes temaer:**

Navn, barndom, sociale liv, arbejdsplads, hemmeligheder, drømme, fjender, elsker overalt, skrækkelige oplevelser, den bedste dag, det værste nogensinde, autoritetsfigurer, rejser, familie, bånd, mareridt, tør ikke, tror på, sikker viden, en dag der blev glemt, det tænkte jeg nok, det fedeste trip, sagen der ikke ville stoppe, et projekt, endnu en dag, hvad med de ord, cafeen, turen endte godt, et billede, det første dyr, sex, høst, det glemmer vi bare, pengene.

### **Hvordan du bruger Nøglerne**

Hver karakter skal have en række nøgler. Antallet er ikke vigtigt - formålet er at give karakteren (og spilleren) kød nok til at kunne rekonstruere sin Mundus Gravis historie (læs mere om deres tidligere liv på side XXX, og hjælp til karaktererne på side XXX).

Nøgler kan optræde som hvad som helst - personer, objekter, steder, situationer. Nøgler kan flettes ind lige hvor det passer i Arestad, for byens indbyggere står aldrig i vejen for en god historie.



## Eksempel på en Nøgles scene: Den Rådne Fest

Nedenstående eksempel skal demonstrere hvordan nøgler kan sættes i spil:

Karaktererne er havnet i den fortrukne Elverhøj i Skåde (beskrivelse på side XX). De mødte en festelver nede i byen, og blev lokket med: „*Er I ved at gå i opløsning? Sikke noget! Nåmen, elverkongen derhjemme, han kan trække stjerner på snor, så han kan nok også gøre noget for jer!*“. Elverhøj kan associeres med brudte løfter, forblindelse, hovmod, ligegyldighed, og det er et perfekt sted at give Tudsens en nøgle.

Man hvirvles prompte ind i festen - skal de ikke danse? Drikke? Prøve de lækre chips? Elverhøj frister selvfølgelig som sig hør og bør. En fortrukken elvermand med glitrende øjne og uglet hår kredser om Tudsens i et åbenlyst, men måske også charmerende forsøg på at score. Da han kan se sit snit til det, presser han en nyopknappt øl i hendes hånd. Flasken (faktisk hele scenen) er en Nøgle, og den forbinder elverhøjens umenneskelige fest med en skrækkelig fest som Tudsens Mundus Gravis persona Irene slæbte sig igennem en gang.

Spillederen beskriver for Tudsens spiller: „*Da dine fingre rører flasken, er det som om lyset skifter højt over dit hoved. Du kan se en tætpakket masse af svedige, dansende kroppe, mærke musikken der hamrer igennem hendes fodsåler og slår huller i hendes mave. Fyren, der gav hende øllen råber et eller andet, men da hun bøjer sig frem for at høre det igen, griber han fat i hendes bluse med et fuldmandsgrin, trækker til og planter et klodset, vådt kys med åben mund på hendes tykke ansigt. Han stinker af øl, et fremmed krassende uhyre med svømmende øjne. Hun rykker sig fri i chok, ved allerede hvad der er galt. Ved at hans venner peger og ler ovre fra baren, at de væddede om hende. At hun var nem at få på tynd is.*“

Spillederen kan inddrage spilleren: „*Hvad tænker hun? Hvad gør hun lige om et øjeblik? Hvordan er hendes tur hjem?*“ Jo flere nøgler spilleren allerede har, jo mere specifikt kan spørgsmålene tillade sig at være. Tudsens har fuld adgang til hvad hendes Mundus Gravis persona tænker, føler, oplever og fornemmer, men kun i den konkrete scene.

I Nøglescenerne må spilleren hellere end gerne trække på egne erfaringer. Fester er mytiske begivenheder i vores hverdag og vi kender de flestes historier: Ham der går tidligt kold, hende der tuder på toilettet, dem der kommer op at slås, ham der ikke scorer, hende der scorer for meget.

Nøglen lukkes når pointen er klar ved at bringe fokus tilbage til scenen i Arestad: „*Du blinker, og fanger ikke hvad elvermanden råber til dig over musikken, før han glider sidelæns ind i dansegulvet igen.*“

Første gang karaktererne (og spillerne) præsenteres for nøglerne, undrer de sig nok. Det skal gerne stå klart for spillerne at her er noget vigtigt, som de gerne må bide mærke i, men du behøves ikke forklare eller give mening: „*Hvem var han?*“ - „*En fuld fyr til en fest?*“ „*Øh, en fest?*“ - „*Fest ... ja, det slår dig at du egentlig godt ved hvad en fest er. Har du nogensinde ikke vidst det?*“ „*Jamen, hvem er hun?*“ - „*En eller anden historie? Men ja, der er noget ved hende.*“

Spillerne har sikkert gættet hvad der foregår lang tid i forvejen, men det gør intet. Formålet er jo at karaktererne skal erkende at det er deres egne historier.

#### **Nøglernes lov:**

- ⌘ Nøgler er små (omhandler den karakter den gives til) eller store (scenen handler om det som personen ikke kan erkende eller se).
- ⌘ En nøgle kan være en konkret genstand. Den kan enten ligne direkte (ølflasken i Elverhøj), eller være forklædt (en pistol bliver til et magisk rør der spytter dræbende ildmyrer)
- ⌘ Nøgler kan være en person, måske ved at efterligne en Mundus Gravis persons opførsel eller adfærd (den fulde elver kunne have kysset Tudsens som det skete for Irene).
- ⌘ Nøgler kan være en situation, enten ved at ligne eller gentage en situation (hele festen i Elverhøj = Irenes fest)
- ⌘ Nøgler fortælles i 3 .person indtil karaktererne ved at det er deres historier.
- ⌘ Spillere kan være med til at beskrive Nøglens scene.
- ⌘ Den karakter der har fået nøglen er kortvarigt forbundet med sin Mundus Gravis persona. Følelser, tanker, reaktioner, erkendelser kan hentes frem via nøglen, men kun gennem Nøglens scene.

Karaktererne tiltrækker deres gamle historier, som jo har mistet deres hovedpersoner. Man har en udefinerbar forbindelse til historier man har været med i, oplevet, levet, været en del af. Ligesom man ikke kan slippe en historie helt, vil historien heller ikke lade dig gå uden i det mindste at blive fulgt til dørs. Historierne er ikke bevidste væsener eller aktører, men de vokser gennem Arestad som rødder i en stadig drift mod at blive knyttet til karaktererne igen. Mundus Gravis begynder at række ud efter dem.

### **3. kapitel**

#### **Snip Snap Snude: historien følges til døren**

*Karaktererne har forstået at Nøglernes historier er deres historier, og at det er de historier der passer til dem. Alle andre historier er gået i stykker eller passet dårligt. Nu er de nødt til at stykke brikkerne sammen til en sammenhængende historie og fortælle den til hverandre. Det udløser en genfortælling af Bruddet, den dag de opgav at fortælle videre og forlod Mundus Gravis. At samle Nøglerne forvandler karaktererne fra hærgede eventyrfigurer til noget tæt på rigtige mennesker af kød og blod, og trækker dem tættere og tættere på skæringspunktet mellem Arestad og Århus, eventyrlig drøm og bastant virkelighed. Få hjerteslag*

*mere, og de er i vores verden. Tiden rinder ud, og rejsens mål står klart: deres gamle liv, de gamle historier. De må fortælle historien om NU, eller lade sig trække tilbage i den samme suppedas.*

På et tidspunkt skal karaktererne have Nøgler nok til at kunne samle dem til hver deres historie, og så er det tid til at fortælle. Hvordan eller hvor i Arestad historierne stykkes sammen, er sådan set ikke vigtigt - Café Vestergade er et fiffigt, men ikke nødvendigt valg. Karaktererne må også gerne hjælpe hinanden med sammenstyknin-gen.

Sent i historien mister Arestad sin glans og kraft til at besnære og forundre: Jo tættere på Mundus Gravis man er, jo sværere er det at relatere til byens forehavender og dens sære indbyggere. Var man blevet ven med Råbekragen slår det måske én at der er langt ude at der findes sådan en. Det er sværere at forundres, sværere at tage eventyret og magien til sig, sværere at være åben eller blive fortryllet. Se dig omkring i vores verden.

Som genfortællingerne skrider frem, ændrer karaktererne form. Deres flossede eventyrkroppe forvandles ganske, ganske langsomt til noget af kød og blod. Den Tunge Verden lægger sig på deres skuldre som et velkendt pres og gør tankerne rugende, langsommere, større. Hvad Nu Hvis har pludselig mindre kraft, og eventyret falmer i skæret af den gryende realisme. Gør overgangen til noget ubehageligt og måske endda skræmmende, og vis med tydelighed at processen ikke kan standses når den først er sat i gang.

De historier dine spillere stykker sammen skal mødes med Bruddet. Fortæl hvert Brud, enten når alle historier er stykket sammen, eller når hver enkelt er færdig. Når I er nået så langt, er det på tide at lade verdenerne mødes, som færgen der har krydset floden og rammer den anden bred. De sammenstykkede historier burde se frygteligt triste ud, og karaktererne er på vej derhen, som en sivbåd på vej ud over et velkendt vandfald.

Karaktererne træder ind i Mundus Gravis gennem deres Brud. Gentager historien sig selv? Kan den fortælles om? Hvordan ved man at man kan ændre sin historie? Måske ved karaktererne det intuitivt. Måske har de taget byens ubekymrede genfortælling og omfortælling til sig. Måske forsøger de i desperation at ændre destinationen. I hvert fald skal de have muligheden for at ændre deres liv sekundet før barrieren overskrides.

Måske vil karaktererne ikke ændre noget, eller måske er historien ikke til at redde. Måske sker Bruddet igen, og en dag siger nogen „*Der var engang en by ved en å, og dertil kom en svinedreng og hans venner...*“ Måske kommer der aldrig noget Brud, og fem mennesker sygner hen og dør uden det store brag.

En passende afslutning på det hele kunne være at lade spillerne give et kort rids af hvad der videre sker for deres karakterer: „*Irene tager en taxa hjem, og smider Kristians sofa ud. Faktisk også ham. Så stopper hun med medicin og læger, og begynder på aften-skole for at vække sin hjerne.* „ eller „*Irene sidder længe på Café Vestergade, mens kaffen bliver kold. Så tager hun natbussen hjem, rydder op i lejligheden og giver sig til at vente. På et tidspunkt kommer Kristian vel hjem, og hun er bange for om han vil være vred over hendes forsvinden nede i*

byen...”

Hvorfor ikke bare gå amok og vælge et helt nyt liv? Fordi Mundus Gravis holder fast i sig selv og sine personer. Alle binder sig til andre med tråde og reb, og en historie kan ikke bare stikke af og prøve noget nyt. I den tunge verden gælder Arestads frihed ikke; man må tage et skridt af gangen, og holde sig til handlingens rækkefølge. En tøffelhelst af en tømmer bliver ikke pludselig rockmusiker fra dag til anden.

Kan man blive i Primen og holde op med at fortælle for altid? Nej, ikke i denne historie. Vi mener at driften til at give verden form og sammenhæng er for stor, ligesom driften til at ødelægge og give slip når verden bliver for tung, er for stor (se side 35 for mere filosofering).

Snip, snap, snude. Så er den historie ude.

## APPENDIX

### Tungen Lige i Munden: Gode råd til at køre scenariet

I starten er historien et eventyr og følger reglerne for eventyr, men gradvist bevæger den sig hen mod historier som vi fortæller dem til hinanden nu, med skygger og følelser, kompleksitet og dybde. Jo længere man kommer mod Mundus Gravis, jo mere skyggefulde, diffuse, tvetydige og flerdimensionelle bliver historierne. Jo tættere på primen, jo simple, skarpere og mere ikoniske og mytiske.

Alt i scenariet bør følge denne formular - bipersoner starter med at være ikoniske og en-dimensionelle og folder sig ud i respektløse kombinationer af fabel og realisme indtil de slutter med at være menneskene omkring os. Omgivelserne starter med den vagt middelalderagtige Byen Ved Åen, bevæger sig over Arestad med dens rygende prinsesser og råbende hashkrager, og slutter med at være vores virkelighed.

Karaktererne bevæger sig fra flade klichéer til dybe personligheder, og det kan godt give knuder at spille. Se side 19-31 for en grundigere gennemgang af baggrund og eventuelle fælder.

Første kapitel har dårlige kår for klassisk rollespil over - eventyrfigurer har ikke forudsætningerne for de traditionelle tænke-føle situationer. Du kan med fordel fokusere på den rå handling i stedet - *show, don't tell*. Eventyr vælter gerne fra den ene til den anden scene i rivende hast, og uden at bekymre sig om afstande, realisme eller tid. Sæt jeres hjerner i frige gear og slip eventyret løs.

I kapitel 2 er der meget improvisation. Du kan aflaste dig selv lidt ved at notere et par Nøgler du synes ville være fede at bruge. Gå en tur i Arestad i hovedet før du kører scenariet, kig dig omkring, vælg de steder og personer der interesserer dig mest, og tænk på om de skal indeholde Nøgler, og i så fald hvordan.

Arestad er en meget interaktiv by, forstået på den måde at byen former sig efter karaktererne og historiens udvikling. Bliver karaktererne spillet tungt og eftertænksomt, så er byen dvælende, rugende, mørk. Er historien mere slapstick, svarer byen tilbage. Den er et føjeligt værktøj i dine hænder, en rugekasse for jeres individuelle scenarieførøb.

I kapitel 3 bliver der en hel masse fortælleri, og det kan godt blive tungt hvis dine spillere ikke er de skarpeste tunger. Hjælp eventuelt til, eller kort genfortællingen ned - det vigtigste er at få spundet en ordentlig slutning alle vil gide snakke om dagen efter.

## Under konstruktion: Om karaktererne

Spillerne præsenteres for deres karakter i form af et eventyr uden særlig dybde eller detaljer. Vi håber at formen vil vække spillernes „eventyrtræning“, for vi tror at de fleste mennesker er vokset op med en klar og stort set fælles forståelse af hvordan glasprinsesser, trolde, narre, svinedrenge og tudser opfører sig i eventyr. Eventyr giver som sagt ikke plads til nogen form for dybde eller videre kompleksitet, og vi forventer at spillerne spiller rene arketyper i første kapitel af historien. Bemærk i øvrigt at karakterernes eventyr indeholder moderniteter - Glasprinsessenet tilbringer sine første år i respirator, og de tager Firetoget ind til byen. Det er fuldt ud med vilje, for allerede fra starten at slå en lille revne i sammenhængen, men bør ikke være noget karaktererne lægger mærke til.

Svinedrengen binder dem sammen. Det er rent tilfælde - hvis der ikke direkte er en hovedperson i et eventyr, er der altid et fokus, nogen man fortæller ud fra.

Den lille sorte mand, som optræder i alle deres baggrundseventyr, er en kraft, ikke en person. Han er den kraft i eventyr der skal franarres eller fravristes gaver og viden, ham man kan handle med. Han er hverken ond eller god, men konsekvent: bryder man hans regler eller betingelser, tager man straffen. Han er også sparket i bagdelen og den brutale læremester - er der en revne i moralen eller klogskaben, slår han til. Han tilhører eventyrdelen, men hvis spillerne insisterer på at gå på jagt efter ham i Arestad kan du vælge at flette ham ind i en anden form som en generel modstander.

Tag konsekvensen af de en-dimensionelle karakterer, og få spillerne til at lægge åbenlys afstand. *Svinedrengens spiller:* „Nå for søren, sagde Svinedrengen til Glasprinsessenet. Så må vi hellere gå til brønden og vaske din hånd!“ og ikke *Svinedrengens spiller:* „Jeg går tøvende hen til Glasprinsessenet og siger: ..... „ Hvem er Jeg, når ingen har sagt „Jeg Er“ endnu?

I kapitel 2 bliver situationen mere mudret, for nu har karaktererne i kraft af deres tilstedeværelse i byen fået dybde. De kan føle, tænke, reflektere, håbe, undres, tvivle, stille spørgsmål som mennesker kan. Det er spillernes ansvar at modernisere deres eventyrfigurer, men balancekunsten er at bibeholde en rod eller baggrund af eventyr. På den ene side er det synd hvis eventyret ryger fløjten med det samme, fordi man falder ind i en mere menneskelignende tilstand. På den anden side er det hæmmende og irrelevant for historien hvis spillerne klynger sig for meget til eventyret, og omstændeligt undres over Arestads optræden eller holder fast ved eventyrreglerne.

Allerede i kapitel 2, og især i kapitel 3 står du og spillerne overfor et større rekonstruktionsarbejde. Vi har givet dig en rudimentær Mundus Gravis baggrund til hver karakterer sammen med en række stikord eller associationer, og vi har inkluderet en beskrivelse af den scene i karakterernes baggrund, hvor de opgiver deres gamle historier og forsvinder fra verden.

Vores valg grunder i at vi gerne vil give dig et klart indtryk af hvem du har med at gøre, men ikke fylde dit hoved op med detaljer. Tudsen er et lidt tykt, ensomt menneske i en trist betonlejlighed, og verden overser helst både hende og hendes råb om hjælp. Hvordan var hendes gymnastiktimer i skolen? Hvad tænker hun når hun går på café og ser de fortrolige par ved sidebordene? Hvad siger banken når hun fumlende og med svedige



fingre beder om et overtræk? Du ved det jo godt. Du kender hende jo allerede. Du har allerede en historie i hovedet.

Spillerne skal rekonstruere deres Mundus Gravis historie ud fra hvad du giver dem af nøgler, og som nævnt er det en mulighed at inddrage spillerne i selve beskrivelsen af nøglescenerne. Den figur, det menneske, den historie som opstår mellem jer, er den rigtige.

## Karakterer - din kopi

### Svinedrengen eller Svinedrengen

Kaspar Toftlund, 54

**Mål:** at gøre sig fri for sin undertrykkende kone og give sine evner frit løb.

**Baggrund:** Kaspar er ulykkeligt gift. Han har en stor tyk og larmende kone, hvis øjne intet smukt ser og kun ønsker at skrabe til sig af overfladiske statussymboler. Hun har ikke øjne for sin mands kvaliteter og ser ham kun som et middel til at skaffe sig prestige og status. De bor i en villa i Risikov med stor have og stuerne fyldt med smukke og fine træting som tilsyneladende er købt i Ikea eller andre steder. Der er dog manden selv der har bygget dem med stor snilde.

Kaspar er nemlig tømrer og arbejder i en trævarefabrik. Der skærer han lange lige planker ud hele dagen i forskellige tykkelser og længder. Han kunne have været en dygtig snedker, men det er som om ambitionen er gået sin vej. Han holder sine hænder beskæftiget hjemme i sin kælder. Det eneste sted han kan være fri for konen.

Dette værksted er det absolut vigtigste i hans liv. Her sidder han og bygger flaskeskibe og skriver sære anekdoter og sømandshistorier til skrivebordsskuffen. Al hans kreativitet og udlængsel er investeret i disse flaskeskibe og historier, men længere får det ikke lov til at komme for konen. Hun ved, hvor hun har ham og vil helst holde fast i ham. Hun er hemmeligt glad for at have en mand som så villigt lader sig kontrollere, men det lader hun ham ikke vide. Hvad nu hvis han skrider, så snart hun slækker på grebet?

**Personlighed:** En rolig og myg mand fyldt med milde ord og stille smil. Han kunne have været lykkelig, havde han ikke mødt sin kone Doris Brøndum. En kæmpestor og ikke særlig kløgtig kvinde som skubber sig larmende gennem verden uden nogen hensyn til noget som helst. I de mange år med Doris er Kaspars mildhed blevet til tavshed og hans smil tørret ud.

Kun to ting kan bringe lidt af hans gamle liv tilbage. Det ene er deres sjældne besøg hos hans søster som han så har lange natlige samtaler med. Der får han afløb for nogle af sine tanker og betragtninger. Han brokker sig ikke over noget og taler ikke om nogen nære ting. En skæg anekdote her og et særligt smukt syn her er det eneste han nævner. For han ved, at hans søster har den samme næse for den slags ting som han.

Det andet er hans værksted, hvor han i mange år har fået lov til at sidde i fred et par aftner om måneden. For det meste bygger han fantastiske og kunsthåndværksmæssige flaskeskibe som efterhånden fylder væggene i snesevis. Af og til skriver han løse notater til en

novellesamling bestående af sære anekdoter og sømandshistorier. Intet af det kommer nogensinde ud af rummet.

### **Eventyret: Svinedrengen og svinet**

En rig bonde havde en søn, og da sønnen var 14 kaldte han ham til sig og sagde. *"Nu har du nået skelsår og alder og det er på tide, at du lærer at klare dig selv. Her er 12 svin. Gå til byen og sælg dem. Med pengene kan du skabe dig en fremtid."* Drengen sagde pænt tak og drog af sted samme dag med de 12 svin.

Hele formiddagen traskede han hen ad landevejen. Solen skinnede klart og over middag blev det så varmt, at sveden drev af ham. Snart blev han godt træt af at gå og tænkte, *"om jeg får solgt de svin i dag eller i morgen kan vel være det samme."* Så lagde han sig under et træ og faldt prompte i søvn. Han sov usædvanligt tungt og længe og da han vågnede var solen gået ned og alle hans svin stukket af. Han sprang op og løb ud for at lede efter dem, men ingen steder var de at finde. Til sidst satte han sig ned under et træ og græd fortvivlet.

Ud fra skoven sprang nu en lille sort mand og prikkede ham på skulderen. *"Davs med dig. Hvad sidder du og hylér for?"* spurgte han. *"Jeg faldt i søvn, og nu er mine 12 svin stukket af."* sagde svinedrengen trist., men den lille sorte mand smilede blot og sagde *"Det skal du ikke bekymre dig om. Jeg vil give dig et pragtfuldt svin som jeg ejer. Hver morgen får det en unge uden at skulle parre sig med nogen orne. Blot skal du sælge det igen inden et år er gået og det skal være dyrere end du har købt det. Til gengæld beholder jeg dine 12 svin, når jeg finder dem."* Så er de jo hurtigt tjent hjem, tænkte svinedrengen og gav den lille sorte mand håndslag derpå.

Da han kom hjem til sin svinehytte stod svinet allerede udenfor. Dets ryg skød op over hyttens tag, det havde røde øjne og lugtede fælt. Drengen tog en pind og jog det ind i svinestien, hvor det kun kunne være, hvis det lå ned. Så gik han ind for at sove. Næste morgen løb der ganske rigtigt en lille lyserød gris rundt i haven og sådan gik det til hver morgen derefter.

Til hvert marked havde han 7 smågrise med og snart blev han både rig og berømt. Meget glæde fik han dog ikke af det, for jo større og bedre et hus han fik bygget, des vildere og ondere blev svinet. Ikke så snart han havde fået bygget en større svinesti før svinet sparkede væggene ned. Snart var det kun ham selv som kunne gå ud og fodre det, fordi det åd enhver anden der satte foden inden for stalden.

Nu var året snart gået og svinedrengen begyndte at overveje, hvorledes han dog skulle få afsat det fede svin. Ingen ville dog betale for så væmmeligt et uhyre, og han var jo nødt til at forlange mere end 12 svin for det. Smeden var dog en holden mand, så han tog svinet ud af stalden og med ind til smeden. *"Vil du købe mit svin? Det føder en smågris hver eneste morgen uden at have brug for en orne."* spurgte han. Men smeden havde travlt med at redde sine høns fra svinets bug og råbte, *"nej, om ikke jeg skulle rammes af lynet ville jeg købe dit svin. Prøv hos greven i stedet."*

Så drog drengen op til greven som jo også var ganske holden. *"Vil du købe mit svin? Det føder en smågris hver eneste morgen uden at have brug for en orne?"* råbte han til greven. Men greven gennede sine børn indenfor, for svinet havde lige ædt deres barnepige. *"Nej, om ikke jeg skulle rammes af lynet ville jeg købe dit svin. Prøv hos*