

The image is a poster for a play. It features a central, fiery landscape with a large, dark, jagged rock formation in the center. The sky is a mix of orange and yellow, suggesting a sunset or sunrise. In the upper right corner, there is a large, stylized eye with a blue iris and a yellow, swirling pattern around it. In the foreground, there are two dark silhouettes of figures, one on the left and one on the right, both looking towards the central landscape. The overall mood is dramatic and intense.

AT VÆRE
ELLER IKKE
AT VÆRE

ET SCENARIO AF
MIKKEL BÆKGAARD



AT VÆRE ELLER IKKE AT VÆRE

Tekst, ide, design og layout

Mikkel Bækgaard

Billeder

DALL-E 2

Korrektur

Line Hvid

Spiltestet af

Danny Meyer Wilson

Jost L. Hansen

Lars Nøhr Andresen

Morten Jaeger

Paul Christian Dahl Sinding

Elias Helfer

Jacob David Jaskov

Peter Dalby Larsen

Rikke 'Munchkin' Sørensen

Sarah Piyannah Cederstrand

Tak til

Line for at gide at lytte til ideer, karakterbeskrivelser og almindelige frustrationer – og for at være så ekstremt tålmodig en hustru.

Lea Weinreich for at være med til at arbejde på den oprindelige idé til det her scenarie for over tyve år siden.

Danny Meyer Wilson og Simon Steen Hansen for tekstfeedback

Indhold

Indledning	3
Vennernes spil	6
Hovedpersonerne	8
Vicious og Victor	10
Sådan kører du scenariet	12
Briefing og casting inden spilstart	15
Prolog og opvarmning	18
Første akt	20
Anden akt	24
Tredje akt	27
Fjerde akt	30
Femte akt	34

Karakterbeskrivelser

Kongen/Vicious + Jesper, Dronningen + Rikke, Tronarvingen + Bjarke, Elena + Lea, Aronika +Janne

Handouts

Scenebriefings til prologen, Sceneforslag til Jesper for første akt, Tegning fra Vicious' laboratorium, Brev fra Victor, Sceneforslag til Jesper for tredje akt, Karakterbeskrivelse af Victor

Oversigtsark

Hovedpersonerne, Prolog og opvarmning, Første akt, Anden akt, Tredje Akt, Fjerde akt, Femte akt.

INDLEDNING

Kort pitch

At være eller ikke at være er en højstemt rollespilskomedie for fem spillere og en spilleder. Scenariet tager ca. 4 timer at spille plus introduktion.

Fem unge venner har gennem flere år spillet et rollespilslignende spil, de selv har fundet på. Alting ændrer sig dog, da den fiktive hofsnog og alkymist Vicious fra spillet træder ind i den virkelige verden i rollen som den mystiske unge mand Victor, der gerne vil være med i vennernes spil. Det vil han, fordi han vil forsøge at påvirke det spil, der har skabt ham. Han vil nemlig gerne opfattes som mere og andet end den skurkagtige hofsnog, han er blevet fremstillet som.

Det meste af scenariet ved vennerne dog ikke, at Victor faktisk er en fiktiv person fra deres eget spil. De tror i stedet, at han er en sær og dragende ung mand, der gerne vil være med i spillet. Først sent i scenariet går det op for vennerne, at Victor faktisk er bipersonen Vicious fra spillet, der på mystisk vis har fået sit eget liv.

Det hele fører til en kamp om identitet, indlevelse og hvad man hver især bruger spillet og fiktionens verden til. Til sidst fører det også til en beslutning om, hvorvidt spillet i det hele taget skal fortsætte – og hvad det i så fald betyder for Vicious og Victors fortsatte eksistens.

Uddybning af historien

De fem unge venner bor i en lille provinsby og har igennem flere år spillet et særligt spil, hvor de påtager sig roller og udspiller i storladne intriger i et fiktivt rige ved navn Arh. Det er et spil, der minder utroligt meget om rollespil, som vi kender det – men som vennerne aldrig har hørt om.

Arh er en svulstig verden, der er som en blanding af et storladent Shakespeare-drama og en heavy metal-fantasi med sorte, tomme borge, evigt flydende lavastrømme og afsvedne slettelandskaber. Her har vennerne gennem flere år udspillet et voldsomt drama med kongemord, en iskold dronning, en uduelig tronarving og to forbandede tvillingeprinsesser, der vender hjem for at få hævn over en uretmæssige konge.

Spillet er opfundet af Jesper, den ene af vennerne, der styrer det med hård hånd og uden at give sine venner megen medbestemmelse over, hvordan spillet skal udvikle sig. Det er alle i gruppen dog ikke tilfredse med, for de har hver deres dagsordener og ideer om, hvad spillet skal gøre for netop dem.

Dynamikken i gruppen ændrer sig dog, da den sære eneboer Victor ønsker at være med. Han inviterer vennerne til at spille hos ham, og her begynder han at ændre spillet og tage kontrollen med det for at køre det i sin særlige retning – en retning, som kommer til at handle mere og mere om både ham og den sleske hofsnog Vicious, der ellers blot har været en biperson i spillet.

I Victors victorianske villa bliver alting eskaleret, efterhånden som personlige drifter, følelser og individuelle dagsordener tager fokus i det ellers så virkelighedsfjerne spil. Her finder de også ud af, at Victor altså slet ikke er en rigtig person, men derimod er en karakter skabt af den ellers fiktive hofsnog Vicious. Vicious har nemlig på uforklarlig vis fundet ud af, at han kan træde ind i den virkelige verden ved at spille en rolle heri.

Vicious vil i Victors skikkelse forsøge at ændre det endimensionelle billede, han mener, der er tegnet af ham. Han vil ganske enkelt prøve at påvirke det spil, der i første omgang har skabt ham. Han vil gerne være mere ligesom vennerne og ønsker at blive set som det hele menneske, han mener, han er – og ikke blot som den skurkagtige biperson, han ellers faktisk er.

Victors indtræden i spilgruppen fører til en intens kamp om spillet, og hvad vennerne hver især vil opnå med det. Følelser og intriger bliver sat helt på spidsen, efterhånden som Victors dagsorden og ændringer i spillet kommer til at forandre dynamikken mellem dem. I sidste ende må vennerne derfor finde ud af, om de vil fortsætte spillet – og i så fald, hvordan det skal foregå.

Genre og stemning

At være eller ikke at være er en komedie og en satire, der er pakket ind i en højtravende og filosofisk ramme.

På overfladen er scenariet et intenst ungdomsdrama om de fem unge mennesker og deres forhold til sig selv, hinanden og det spil, de spiller. Det handler om identitet, og hvad man hver især bruger fiktionen til – især i forhold til at finde ud af, hvem man egentlig er, og hvad ens plads i verden er.

Men på trods af de filosofiske emner, og at hovedpersonerne tager sig selv og deres spil meget seriøst, har scenariet en klar komisk og satirisk overtone. Oplevelsen skal helt bevidst gerne være over-the-top, og de selvhøjtidelige karakterer og deres dybt seriøse tilgang til spillet skal gerne være for meget af det gode. Således skal det at spille scenariet gerne være sjovt i al sin prætentiositet.

Spillestil

At være eller ikke at være er på mange måder et klassisk intrigescenarie, hvor det er hovedpersonernes relationer og personlige agendaer, der i høj grad driver fortællingen frem.

Hovedpersonerne tager alle deres spil meget alvorligt, og de konflikter og intriger, de har mellem sig, fylder alt for dem. Det er store følelser, der er på spil, og spillerne må meget gerne puste dem ekstra op, så scenariet får et teatralisk feel – især når det hele eskaleres hen mod slutningen i Victors store hus og hele spillets eksistens bliver sat på spil.

Samtidig er der et udefrakommende plot med Victor og den fiktive person Vicious, der også driver fortællingen og skubber til hovedpersonernes relationer og deres forhold til spillet.

Scenariet udspiller sig både i hovedpersonernes virkelighed og som scener i vennernes spil. Dele af scenariet spilles semi-live, hvor spillerne bruger rummet og bevæger sig rundt i det. Det er et scenarie, hvor interaktionerne mellem hovedpersonerne – helt i intri-

En satirisk kærlighedserklæring til rollespil

At være eller ikke at være er tænkt som en kærlig satire over rollespil, som vi kender det. For selvom spillet i scenariet blot bliver kaldt 'spillet', og vennerne aldrig har hørt om rollespil, så handler det naturligvis om vores allesammens yndlingshobby.

Scenariet er blandt andet en kærlighedserklæring til en række scenarier fra slutningen af 1990'erne, der handlede om unge rollespillere, deres intriger og intense tilgang til livet. Det var scenarier, der var glade for gotik, sære incestuøse forhold og mind-fucks, hvor fiktion og virkelighed begyndte

at smelte sammen. Af særlige perler kan nævnes *Skyggernes Spil* af Maria Bergman og Maiken 'Malle' Nielsen samt *Athinopa* af Jonas Breum Jensen og Anders Vestergaard Mortensen. Også mit eget scenarie *Sandhed eller Konsekvens* fra samme periode ser jeg tilbage på med nostalgisk glæde.

At være eller ikke at være er dog ikke kun en nostalgisk hyldelse til fordums scenarier. Det er også tænkt som en satire over rollespil i dag, hvor begreber som bleed, larp-crushes og forholdet mellem karakter og spiller er til stadig debat.

gescenariets ånd – ikke nødvendigvis skal spilles foran de andre. Det er således helt ok, at have små hemmelige samtaler i hjørnerne.

Spillederens rolle

Som spilleder er dine to vigtigste opgaver at sætte klare rammer for spillerne og at spille bipersonen Victor (og dermed også Vicious).

Det er dig, der som udgangspunkt sætter scener og klipper dem, og det er dig, der sørger for, at spillerne har en klar ide om, hvor scenariet er på vej hen – også i de mere åbne scener. I beskrivelsen af scenariets akter finder du klare instruktioner til, hvad du skal sige til spillerne, så de føler sig trygge ved, hvad de skal til at spille.

Samtidig har du en stor – og forhåbentlig underholdende – opgave med at spille Victor. Han fylder meget, og han udvikler sig undervejs. I løbet af scenarieteksten får du løbende instruktioner og tips til, hvordan du bedst spiller ham.

Hvornår foregår scenariet

Scenariet foregår rent tidsmæssigt nogenlunde i dag. Hovedpersonerne har mobiltelefoner, og de kommunikerer med hinanden med beskeder. De kender dog som sagt ikke noget til rollespil – om det så er fordi rollespil ikke findes i deres verden eller fordi de bare ikke har hørt om det, er ikke vigtigt. Det vigtigste er blot, at spillet er noget, de har sammen, og at de ikke kender til andre, der spiller noget tilsvarende.

Scenariets forløb

Scenariet er bygget op med en prolog og efterfølgende fem akter. De består af en blanding af helt korte scener og længere forløb, hvor spillerne har stor frihed inden for en klart defineret ramme.

Prologen fungerer både som opvarmning til spillestilen og introducerer samtidig landet Arh og historien i vennernes. I spiller prologen, inden spillerne læser hele deres rollebeskrivelser.

I **første akt** mødes vennerne for at spille hos Jesper. Tingene går dog ikke som planlagt, blandt andet fordi Jesper er ganske uforberedt. Det skyldes, at bipersonen Vicious på mystisk vis er forsvundet fra spillet, og Jesper kan pludselig ikke kan lave scener med ham. Flere af vennerne har desuden mødt den mystiske Victor, der har udvist interesse for spillet.

Anden akt består af en række korte scener, der udspiller sig efter den mislykkede spilgang hos Jesper. Victor kommer også for alvor i spil, idet flere af vennerne møder ham. Akten leder frem til, at Victor får lov til at være med i spillet, og at de aftaler, at de næste gang skal spille hos netop Victor.

Tredje akt udspiller sig i Victors villa, hvor vennerne igen mødes for at spille – denne gang med Victor som ny deltager. Endnu engang går det ikke som planlagt for Jesper. De nye rammer ændrer på dynamikken, og Victor har ideer til, hvordan spillet kan gribes an på nye måder. Victor forsøger også at få lov til at spille Vicious.

Fjerde akt er delt i to dele. Dels en række små scener, der udspiller sig efter spillet i Victors hus, og dels endnu en spilgang hos Victor. Denne gang tager Victor styringen med spillet og begynder for alvor at køre det i nye retninger, der i høj grad har Vicious i fokus. Samtidig forsøger Victor i endnu højere grad at ændre måden, hvorpå spillet spilles på – blandt andet ved at man kan bytte roller. Til sidst i akten kommer det store twist, hvor Victors sande identitet kommer for en dag.

Femte akt er en direkte forlængelse af fjerde akt. Efter den store afsløring handler det nu om, hvad der skal ske med Victor og spillet. Er vennerne begyndt at se Victor som en ny ven, de vil gøre alt for at sikre fortsat kan eksistere? Eller ser de ham som en fjende, der er ved at ødelægge det hele? Scenariets klimaks bliver således en dramatisk kamp om, hvad spillet egentlig skal være, og om det overhovedet skal fortsætte.

De fem hovedpersoner

De fem hovedpersoner har kendt hinanden gennem flere år og har forvekslinger og relationer på kryds og tværs.

Jesper har opfundet spillet og har stort set hele sin identitet hængt op på at være den, der inviterer de andre ind i sit spil og sin verden. Han har gennem flere år været intenst og ulykkeligt forelsket i Rikke, som i stedet er kæreste med Bjarke, Jespers tidligere bedste ven. Jesper spiller kongen i spillet, og plejede også at spille bipersonen Vicious.

Rikke er kold, kynisk og totalt overlegen i sin attitude overfor andre mennesker. Hun er ved at være godt træt af at spille den manipulerende dronning, som hun finder for lidt udfordrende og for overfladisk. Hun drømmer i stedet om, at der kunne ske noget andet med spillet. Rikke er kæreste

med Bjarke, som hun dog er ved at være godt og grundigt træt af – også selvom hun ikke magter at skære igennem og gøre det forbi.

Bjarke er bitter og fast besluttet på, at der skal ske noget nyt med spillet – gerne, hvor han får større indflydelse på det hele. Han er totalt forelsket i Rikke, som han er kæreste med, men forstår slet ikke, hvorfor hun prøver at undgå ham. Han er samtidig vred på Jesper, der som spilstyrer prøver at køre Bjarke ud på et sidespor, så han i stedet kan komme tæt på Rikke, når de spiller.

Lea er Jespers lillesøster, som uden for spillet er en usikker, stille pige. I rollen som den handlekraftige Elena er Lea dog helt anderledes. Lea er totalt forelsket i rollen

Aronika, som er Elena-rollens tvillingesøster. Hun bliver spillet af Janne, som Lea ellers ikke bryder sig om i den virkelige verden.

Janne er på overfladen mørk og dyster, men har svært ved at finde ud af, hvem hun egentlig er bag al sin facade. Hun er smigret over den interesse, som Lea udviser hende i spillet, og oplever også den tiltrækning, der er imellem Leas rolle Elena og Aronika, som Janne spiller. Det er en tiltrækning, som Janne også er begyndt at føle overfor Lea uden for spillet - også selvom hun alt for godt ved, at Lea ikke kan lide hende.

VENNERNES SPIL

- SCENARIETS OMDREJNINGSPUNKT

Omdrejningspunktet for *At være eller ikke at være* er det spil, som hovedpersonerne mødes for at spille.

Det er et spil, der minder meget om rollespil, som vi kender det. Det bliver dog bare kaldt '*spillet*', og ingen af de fem venner har kendskab til hverken rollespil eller andre, der spiller noget lignende. Det er *deres* ting, noget som *de* mødes om. Det er noget, som *de* kan bruge til at være specielle, intense og i opposition til alle de almindelige, kedelige mennesker, der bor i deres lille by.

I spillet påtager vennerne sig hver sin rolle i landet Arh, hvor de udspiller intriger, drabelige konflikter og store følelser. Historien og stemningen i spillet er som en blanding af Shakespeare-tragedier som Hamlet og Macbeth tilsat en knivspids gotik og en ordentlig dosis heavy metal-fantasy.

Arh - spillets pompøse univers

Spillet udspiller sig i landet Arh (udtales med god rullen på r'et – hvis muligt). Det er et dystert og uhyggeligt sted med sorte borge, evige vulkanudbrud og døde slettelandskaber.

I Arh er der næsten altid mørkt, og når lyset sjældent titter frem, er det altid i en grå og ret trist variant. Sletterne består mest af svedent græs, triste buske og ganske få træer helt uden blade. Enkelte udtørrede flodlejer gennemskærer landet.

Det meste af spillet finder sted på landets sorte kongeborg, der ligger højt på en klippetop. Neden for borgen flyder en orange-lysende lavaflod, som kommer fra den evigt aktive vulkan, der tårner sig op i horisonten.

Selve borgen er også en mørk affære med tomme, rungende stensale, hvor der altid er lidt for koldt – hvis man da ikke er tæt på de få flammende ild-

steder. I tronsalen er der højt til loftet og store hvælvinger, men kun ganske få møbler. Øverst oppe i toppen af det snirklede tårn ligger alkymisten Vicious laboratorium. Herfra kan man se ekstra langt – og skulle udsynet herfra ikke være nok, er der ekstra klarsyn at få i de væsker og kar, der altid står og bobler her.

Almindelige mennesker ser man ikke meget til i Arh – ikke andet end et par vagter og skrabende tjenestefolk på borgen.

Historien i spillet

Spillet har været i gang et par år, og mange konflikter og dramaer har udspillet sig. Hovedhistorien har dog været som følger:

Den nuværende konge, kongen, kom til magten for ca. 18 år siden, da hans bror, den tidligere konge, blev myrdet af en frygtelig gift.

Alle var sikre på, at det var den luske, udspekulerede og sleske hofslog Vicious, der stod bag mordet. Han blev derfor i årevis forvist til kun at måtte opholde sig i tårnet højt over borgen. Det var ganske rigtigt Vicious, der bryggede giften, men det var dronningen, der fik Vicious til at begå mordet. Han blev forført til det og kunne ikke sige nej, da han begærer dronningen intenst og håber, at hun en dag kan blive hans.

Den gamle konge og dronningen havde en lille søn, tronarvingen, der ifølge traditionen burde have arvet tronen. Han var dog alt for ung, og derfor blev den gamle konges bror sat på tronen i stedet. Dronningen giftede sig tilmed med den nye konge. Det er tronarvingen dog ikke tilfreds med, for han begærer både magten og sin egen mor.

På den gamle konges dødsleje blev dronningen gravid med tvillingerne Elena og Aronika, da hun med hed elskov forsøgte at dulme sin ægtemands smerter og angst. Graviditeten var en streg i regningen for dronningen, som ikke havde indtænkt dette i sin plan. Derfor gik hun til Vicious, der hjalp hende med at skjule graviditeten ved hjælp af sine evner.

Egentlig var det dronningens plan at slå de to tvillingedøtre ihjel, så snart de blev født, men hun fortrød i sidste øjeblik – til Vicious' store fortrydelse, der havde håbet på at kunne udnytte dette drab til at komme endnu tættere på dronningen. Der udspillede sig derfor et intenst drama i tårnet den nat, hvor tvillingerne blev født i al hemmelighed. Selvom det ikke lykkedes at få slået tvillingerne ihjel, lykkedes det dog Vicious at nedkalde en hemmelig forbandelse over dem som en bitter hævn for dronningens svigt af sit løfte. Forbandelsen lød, at tvillingerne var skæbnebestemt til, at den ene af dem en dag ville forråde den anden.

Da dronningen kom humpende ned fra tårnet, opdagede kongen, hvad der foregik. Det lykkedes dog dronningen at bilde sin nye mand ind, at tvillingerne var hittebørn, der var efterladt foran borgporten. Hun overtalte ham til, at man lod de nyfødte tvillinger komme indenfor og lod dem vokse op på borgen som en slags andenrangsbørn i forhold til tronarvingen.

Således voksede tvillingedøtrene op på borgen uvidende om deres rigtige ophav og skæbne. Heller ikke forbandelsen kendte hverken de eller nogen andre til. Det var indtil en sen nat ca. 15 år senere, hvor alting eksploderede, og kongen opdagede, hvad der virkelig var hændt. Det skete den nat, hvor Vicious som en del af en lusket plan fortalte Aronika, at hun og hendes søster var forbandede, og at de i virkeligheden var kongedøtre. Det med kongedøtrene

fortalte Aronika videre til sin søster, men forbandelsen har hun aldrig nænnet at nævne overfor hende. Den viden har i stedet tynget hende lige siden.

Vicious' afsløring over for Aronika førte til en stor konfrontation mellem tvillingerne og kongen, der her forsøgte at dræbe dem. Det lykkedes dog tvillingerne efter meget drama at flygte til et fjernt land. Her boede de i flere år, hvor de først levede i frygt, men siden begyndte at brygge på en plan for, hvordan de skulle vende tilbage og tage et endeligt opgør med det hele.

Ved scenariets start (i prologen) vender de to tvillinger tilbage til borgen forklædt som to hekse. De bliver inviteret indenfor til at bo på slottet en tid, hvor kongen håber på, at de kan hjælpe ham med at spå om fremtiden og fortælle, om han skal frygte de to flygtede tvillinger (som han ikke har indset er netop de to hekse).

Sådan formidler du plottet i spillet til spillerne

Du behøver ikke på forhånd bruge lang tid på at præcist udlægge forhistorien i spillet for spillerne. Scenariets prolog rummer en række scener, der får etableret konflikten og historien i spillet. Disse bliver desuden uddybet i rollebeskrivelserne.

I afsnittet om briefing og opstart af scenariet, står der også en række stikord til, hvad du kan fortælle spillerne på forhånd om historien i spillet.

HOVEDPERSONERNE

OG DERES FORHOLD TIL SPILLET

De fem hovedpersoner og deres relationer til hinanden og spillet udgør kernen i scenariet. De forholder sig forskelligt til spillet, og får hver noget forskelligt ud af det, ligesom de er bundet sammen af en række intriger og personlige relationer. De har desuden forskellige dagsordener og ting, de forsøger at opnå ved at spille spillet.

Jesper

20 år, spiller kongen.
Prøver at bevare kontrollen.

Det er Jesper, der har opfundet spillet, og han bruger spillet til at opnå kontrol og anerkendelse. Ved at skabe og styre spillet oplever han, at han er noget værd, og at de andre ser op til ham. Han frygter intenst, hvad der vil ske, hvis spillet en dag stopper.

Jesper er desuden ulykkeligt forelsket i Rikke, som ellers er kæreste med Bjarke. Jesper har derfor designet dele af spillet, så han kan komme tættere på Rikke, som spiller dronningen. I spillet er hun nemlig gift med Kongen, som Jesper spiller, ligesom hun også ofte optræder forførende overfor Vicious (som Jesper også plejer at spille). På samme tid bruger han spillet til at forsøge at holde Bjarke og Rikke fra hinanden. Han har således sat Bjarke til at spille tronarvingen, som er søn af dronningen.

Når Victor kommer med i spillet, vil Jesper sandsynligvis se det som en stor trussel mod sin autoritet og den anerkendelse, han oplever, at spillet har givet ham. Også i forhold til Rikke vil han kunne se Victor som en trussel.

Sat på spidsen: Jesper vil forsøge at bevare sin magt over spillet og komme så tæt på Rikke som muligt.

Rikke

19 år, spiller dronningen.
Ønsker sig noget nyt med spillet.

Rikke har gennem årene udviklet en kølig facade, der har distanceret hende fra mange mennesker. Det er en facade, som hun morer sig meget med at sætte op, men som også er svær at lægge fra sig igen, når relationer gerne må være intense og dybe. Hun har samtidig trods sin kølige overflade svært ved at sige fra – blandt andet overfor sin kæreste Bjarke.

Den kolde og kyniske overflade passer godt til Rikkes rolle som den mindst lige så kolde og kyniske dronning. Rikke er dog ved at være godt træt af at spille den manipulerende dronning, som hun finder for overfladisk og for let at spille – det giver hende ikke rigtigt nogen udfordringer. Hun drømmer i stedet om, at der kunne ske noget andet med spillet, og hun ville kunne blive langt mere følelsesmæssigt berørt af det.

Rikke er også træt af den rivalisering, som Jesper og Bjarke har om hendes gunst.

Inden scenariet går i gang, har Rikke mødt den mystiske Victor, som hun er blevet temmelig betaget af. Hun vil måske bruge Victor til at forsøge at slippe væk fra Bjarke – og vil derfor kunne udløse masser af jalousi hos både Bjarke og Jesper. Hun vil sandsynligvis også være meget interesseret i de forandringer, Victor forsøger at indføre i spillet.

Sat på spidsen: Rikke vil ændre spillet, så det bliver mere indlevende for hende og samtidig slippe af med både Bjarke og Jespers begærlige blikke.

Bjarke

20 år, spiller tronarvingen
Ønsker at overtage styringen med spillet.

Bjarke er kæreste med Rikke og meget forelsket i hende på en ret intens og nærmest besidderisk måde. Han forstår ganske enkelt ikke, at Rikke forsøger at holde afstand til ham.

I spillet er Bjarke frustreret over, at Jesper har skabt en situation, hvor Bjarke spiller tronarvingen, og Rikke spiller hans mor. Han ser jaloux til, mens hun som dronningen spiller forførende overfor Jesper.

Bjarke vil gerne ændre dynamikken i spillet og vil samtidig fratage Jesper hans diktatoriske magt over spillet. Bjarke mener nemlig, at han selv vil være langt bedre egnet til at styre spillet, og at han dermed kan få det, som han gerne vil have det. Så kan han fx sørge for at komme tæt på Rikke og gøre det muligt, at tronarvingen kan blive forført af dronningen – uagtet at dronningen er tronarvingens mor.

Når Victor kommer med i spillet, kan Bjarke meget vel have et meget ambivalent forhold til det. På den ene side vil han sandsynligvis se ham som en direkte trussel i forhold til Rikke. Men på den anden side kan Victor også være en vigtig allieret i forsøget på at fratage Jesper sin diktatoriske magt.

Sat på spidsen: Bjarke vil overtage kontrollen med spillet for at få hævn over Jesper og for at kunne holde fast i sit forhold til Rikke.

Lea

17 år, spiller Elena, den ene tvillingesøster.

Ønsker at komme tættere på den fiktive karakter, hun er forelsket i.

Lea har som Jespers lillesøster altid følt sig underlegen i forhold til de andre venner. Hun er stille og genert og føler sig fremmedgjort i den virkelige verden. I spillet har Lea dog opdaget en verden, hvor hun føler sig hjemme, og i sin rolle som Elena tør hun være langt mere handlekraftig og aktiv.

Lea spiller enormt tæt sammen med Janne, der spiller tvillingesøsteren Aronika. Lea bryder sig egentlig ikke specielt meget om Janne i virkeligheden, men hendes rolle som Aronika er noget helt andet. Det tætte sammenspil har fået Lea til at forelske sig dybt og intenst i Jannes rolle, der – modsat den påtagede og selvoptagede Janne – er skrøbelig, betænksom og lige den, der har brug for Elenas beskyttelse.

Faktisk er det at være tæt på Aronika i Jannes skikkelse blevet hele livsgrundlaget for Lea. Udfordringen for Lea er det besværlige i at være et ægte, virkeligt menneske, der er forelsket i en fiktiv karakter. Og spørgsmålet er, hvor meget Lea i virkeligheden også er forelsket i Janne, selvom hun tror, at hun ikke kan lide hende?

Når Victor kommer med i spillet, vil Lea måske se det som en mulighed for at ændre spillet, så hun kan komme endnu tættere på Aronika. Der er dog også en mulighed for, at Victor fatter interesse for enten Lea eller Janne og dermed kommer til at skubbe jalousi ind i deres relation.

Sat på spidsen: Lea vil gøre alt for at være i spillet og være tæt på Aronika (men dermed også på Janne, som hun ikke bryder sig specielt meget om).

Janne

19 år, Spiller Aronika, den anden tvillingesøster.

Ønsker at være tæt på Lea udenfor spillet.

Janne er Rikkets tætte veninde, som gennem årene har udviklet en påtaget dyster facade, der har distanceret hende fra mange mennesker. Det er en facade, som hun egentlig er ked at have, men som efterhånden er blevet hendes identitet – en måde at fortælle sig selv på, hvem hun er.

I starten var Janne utroligt beæret over, at Jesper inviterede hende med i spillet, hvor hun fik rollen som den skrøbelige, tyngede Aronika. Det var en skæbnebestemt rolle, der passede perfekt til hende. Efterhånden føles rollen dog mere som en byrde for hende. Hun føler sig ekstremt tynget af den forbandelse, der er pålagt de to tvillingesøstre Aronika og Elena – en forbandelse, som kun Aronika-rollen kender, og som Lea heller ikke kender til i den virkelige verden. Faktisk er det kommet dertil for Janne, at hun nogle gange føler, at forbandelsen også gælder de to i virkeligheden.

Janne kan godt mærke, at Lea bliver tiltrukket af hende, når de spiller, og det finder Janne bekræftende. Problemet er bare, at Janne også godt ved, at Lea ikke synes specielt godt om hende. Ikke desto mindre bruger Janne spillet til at være tæt på Lea.

Udfordringen for Janne ligger i, at hun bliver mere og mere interesseret i Lea som person, men at hun umiddelbart kun kan komme tæt på hende, ved at de spiller spillet. Samtidig er Janne fanget i et dilemma omkring den forbandelse, hun ved er kastet over de to roller – og som vil såre Lea gevaldigt, hvis den bliver ført ud i livet i spillet.

Sat på spidsen: Janne bruger spillet til at være tæt på Lea, selvom hun dermed risikerer at såre sig selv (og Lea) gevaldigt.

VICIOUS OG VICTOR

- TO PERSONER, DER EGENTLIG BLOT ER ÉN

Et centralt element i scenariet er bipersonerne Victor og Vicious, der jo faktisk er én og samme person. De er et vigtigt værktøj til, at du som spiller kan påvirke spillet direkte og bringe både fremdrift og mystik ind i scenariet.

En meget vigtig pointe er, at Victor er Vicious. Eller rettere: Vicious *spiller* Victor.

Vicious er nemlig en fiktiv person fra vennernes spil, der på en eller anden måde har fundet ud af at træde ind i den virkelige verden ved at spille en karakter heri.

Hvordan det præcist kan lade sig gøre, skal man ikke tænke for meget over. Sådan er det bare. Faktum er, at den ellers fiktive karakter Vicious har opnået en form for bevidsthed, og via alkymistiske drikke og mærkelige formler har han fundet ud af, hvordan han kan træde ind i den virkelige verden. Han har nemlig fundet ud af, at når vennerne fra den virkelige verden kan spille roller i hans fiktive verden, så kan han også spille roller i deres.

Derfor har Vicious skabt rollen Victor, som han nu bruger til at opnå sine mål med. Og modsat, hvad man skulle tro, så er Vicious' mål faktisk ikke specielt skurkagtigt. Det handler nemlig hverken om hævn eller verdensherredøm-

me. Det handler i stedet om, at Vicious føler sig misforstået og sat i bås som slesk skurk, og at han faktisk i stedet gerne vil ses som det hele, følsomme menneske, han selv mener, han er.

Vicious – en misforstået og forsmået skurk

Vicious er på overfladen en helt klassisk hofsnot og alkymist og er som taget ud af mangt en fantasyroman. Han er en sær, hviskende skikkelse, der ofte gemmer sig i skyggerne eller befinder sig i sit laboratorium højt oppe i tårnet på den sorte borg. Det er sådan, Jesper har beskrevet Vicious som biperson i sit spil: Som en skurk, der er blevet forført af dronningen til at myrde den gamle konge, og som siden har forbandet de to tvillingsøstre Elena og Aronia.

Den rolle er Vicious dog ikke tilfreds med, og han er træt af blot at være en brik i et spil, sat i scene af Jesper. Han føler sig misforstået og hensat til kun at spille en perifer rolle. Han ønsker i stedet at blive set som den, han er. Han vil accepteres og have den opmærksomhed, han selv synes, han fortjener. Han vil ganske enkelt ses som mere og andet end blot en skurk og en biperson. Han vil accepteres som et fuldt og helt menneske i sin egen ret – uanset, at hans personlighed rent faktisk er ret slesk, udspekuleret og en anelse skurkagtig.

Samtidig hungre Vicious efter nærhed og intimitet – ja, måske endda efter kærlighed. Han begærer og længes intenst efter dronningen. Hun har ofte optrådt forførende overfor ham, når det har passet ind i hendes planer. Det er en opførelse, som Vicious har misforstået som reel interesse fra hendes side – også selvom han vel et eller andet sted godt ved, at dronningen bare leger med hans følelser og hans begær. Han kan dog ikke modstå det, og han tør

nok ikke rigtigt se sandheden i øjnene. Han har i stedet et intenst og naivt håb om, at hun måske en dag vil være ægte draget af ham. Han håber virkelig, at de en dag kan blive ægte elskende. Måske er han endda en smule besidderisk i sin tro på, at de to er *meant to be*.

Vicious' – måske ikke helt gennemtænkte – plan

Hvordan Vicious har fundet ud af, at han er en karakter i en fiktiv verden, står ikke fuldstændig klart. Ikke desto mindre har han på en eller anden måde opnået bevidsthed og fået sin egen vilje. Det har sandsynligvis noget at gøre med alt det, han kan se i sine kar. Det er nok også i disse kar og væsker, at han har kunne følge med i, hvad der sker i vennernes virkelige verden. På den måde har han fået en idé om, hvem de er, og hvad de gerne vil – uden at de kender ham.

Vicious har derigennem også fundet ud af, at han kan træde ind i den virkelige verden ved at skabe og spille en karakter heri. Derfor har han skabt karakteren Victor, som han agerer som, når vennerne møder ham i deres virkelighed.

Vicious har baseret karakteren Victor på, hvordan han tror, vennerne gerne vil have, at en ny ven skal være – og ud fra, hvordan han regner med, at han bedst kan påvirke deres spil.

Og det er netop det, som Vicious' plan går ud på: Han vil i rollen som Victor forsøge at blive inviteret til at være med i spillet og vil herefter forsøge at overtage kontrollen med det. Han vil forsøge at ændre spillet, så Vicious kommer til at fremstå i et bedre lys. Samtidig vil han også forsøge at få den dronning fuldt og helt, som han så inderligt længes efter.

Vicious – udtales på dansk

Det kunne falde én let for at udtale Vicious' navn på engelsk – altså som det engelske ord for noget ondsindet. Men nej, hans navn udtales på dansk. Den udtale ligger Jesper meget på sinde. Det er mere dybt, elegant og gammeldags på den måde.

Vicious' plan er opdelt i tre dele: Først vil han introducere sig selv for vennerne i Victors skikkelse og udvise interesse for spillet. Dernæst vil han sørge for at blive inviteret med i spillet. Og endelig vil han få spillet til at udspille sig i Victors store villa og der overtage kontrollen med det, så han kan dreje det i sin retning og opnå sine mål.

Hvad Vicious dog ikke har tænkt på er, at de fem venner også har hver deres personlige dagsordener, og at disse dagsordener ikke nødvendigvis harmonerer med Vicious'.

Victor – Vicious' karakter i den virkelige verden

Victor er Vicious' fortolkning af, hvad en spændende person i vennernes virkelige verden vil være. Han er baseret på de bøger, som vennerne læser, de film de ser, og alt det, de interesserer sig dybt og intenst for. Alt dette har han nemlig kunne observere fra sit laboratorium i toppen af tårnet på den sorte borg i Arh.

Victor er en sær ung mand, der bor i en stor victoriansk villa på en bakke i udkanten af byen ved kanten af skoven. Han er høj og tynd og har intense, mørke øjne. Generelt er han en aristokratisk udseende ung herre, som nogle kunne mistænke for at være en vampyr – eller i det mindste bare en våd goth-drøm om den perfekte unge mand. Han taler hviskende og meget gammeldags, og generelt virker han ret ved siden af sig selv – som om han stammer fra en anden tid og ikke rigtigt forstår, hvordan den moderne verden fungerer.

Han er både ekstremt høflig og venlig, men også underligt ubehøvlet. Victor bliver overraskende let sur og frustreret og kan opføre sig direkte urimeligt – et karaktertræk, som skinner igennem, når Vicious (som jo spiller ham fra det hinsides) bliver irriteret og dermed ikke formår at holde facaden som sin rolle. Et andet karaktertræk, der også let skinner igennem, er, at Victor kan virke slesk og nærmest besidde-

Hvad vil Vicious konkret gøre for at ændre spillet

Efterhånden som Victor kommer med i spillet og begynder at få kontrol over det, vil han forsøge at indføre nogle nye måder at spille på. Det kan give ham større mulighed for at påvirke vennernes opfattelse af Vicious, og samtidig kan det ændre relationerne blandt hovedpersonerne.

Han vil:

- * Indføre, at man kan spille overalt i huset og ikke kun, mens alle de andre også er til stede. Dette kan udvides til, at man også kan spille på helt andre tidspunkter, end når alle mødes.
- * Overtage rollen som Vicious (så Vicious så at sige spiller sig selv).
- * Foreslå, at man kan bytte roller. Dermed kan han ændre måden, de forskellige karakterer opfører sig på, og han kan måske komme tættere på dronningen på den måde.

risk på en lidt ynkelig måde. Det sker især, hvis han bliver træt eller ukoncentreret og dermed glemmer at spille sin rolle som aristokratisk og mystisk.

Når Vicious spiller Victor, er der meget, han ikke forstår om vennernes verden, og det skinner tydeligt igennem. Victor ved ganske enkelt ikke de mest basale ting om vores verden, og hans baggrundshistorie synes heller ikke videre gennemtænkt. Historien er, at han hedder Victor, og han bor i den store villa ved skoven. Men hvor længe han har boet der, hvor han ellers kommer fra, og hvor hans forældre er, kan han ikke rigtigt svare på. Og går man ham på klingen, kommer der gerne temmelig usammenhængende historier om det hele. Man skal med andre ord ikke være sammen med Victor ret længe, før man kan fornemme, at der er noget, der ikke stemmer.

Hvor er Vicious, når de andre spiller?

Efter at Vicious har opnået bevidsthed og lagt sin plan, er det, som om han er forsvundet fra spillet. Når scenariet begynder, har Jesper en mærkelig oplevelse af, at Vicious mangler. Han kan ganske enkelt ikke forberede eller sætte scener, der involverer Vicious. Hvorfor det er sådan, kan han ikke helt forklare – sådan er det bare.

Det betyder også, at Jesper og de andre ikke kan sætte scener i spillet, som involverer Vicious. Det er ganske enkelt ikke muligt, hvilket kan føre til komiske spilsituationer, hvor nogle af vennerne ellers ønsker at Jesper satte en scene med netop Vicious.

Det er først i tredje akt, at Vicious igen kan optræde som karakter i spillet. Det sker, når Victor (som jo altså er Vicious selv) foreslår, at han skal spille Vicious.

SÅDAN KØRER DU SCENARIET

At køre *At være eller ikke at være* er en balancegang mellem at give spillerne frihed til at udspille hovedpersonernes interne konflikter og samtidig sikre fremdrift i historien. Det gør du ved at sætte nogle relativt stramme rammer op over for spillerne, som de så til gengæld har ret stor frihed til at agere indenfor.

Som spilleder er har du fire hovedopgaver:

- * briefe spillerne både før og under scenariet,
- * sætte og klippe scener,
- * spille Victor/Vicious,
- * skabe stemning og hjælpe spillerne med at ramme den rette tone.

Hvad er et intrigescenarie

Intrigescenariet er en type scenarie, der blev meget populært i midten og slutningen af 1990'erne. Det er et scenarie, hvor plottet i høj grad udgøres af rollernes relationer og personlige agendaer, og hvor det er disse relationer, der skaber scenariets fremdrift. Det er scenarier, hvor der ikke er en ydre modstander, men hvor hovedkonflikten i scenariet handler om hovedpersonerne selv og deres forhold til hinanden. Der kan dog sagtens – ligesom i nærværende scenarie – godt være et ydre plot (som her med Victor og Vicious), der med til at skubbe til hovedpersonernes konflikter

Løbende briefing af spillerne

For at spillerne kan spille scenariet så godt som muligt, er det vigtigt, at du briefet dem godt. Hvis spillerne er godt briefet, ved de nemlig, hvilken retning spillet er på vej i – og de undgår at blive forvirrede over, hvad de forventes at gøre og ikke skal gøre. Det gælder både inden scenariet går i gang og løbende under scenariet.

I afsnittet *Briefing og casting inden spilstart* finder du en guide til, hvad der er vigtigt at sige til spillerne, inden scenariet går i gang.

Udover den indledende briefing, er det også vigtigt, at du undervejs i scenariet gør det klart for spillerne, hvad det er, de skal spille, og hvad rammerne er. I beskrivelsen af hver akt fremgår det tydeligt, hvad der er relevant at sige til spillerne, inden den aktuelle akt begynder.

Sætte og klippe scener

Scenariet består af en blanding af korte, lukkede scener og nogle længere og langt mere åbne scener. Dertil kommer et par enkelte flashbacks.

De korte, lukkede scener er helt stramme scener, hvor du som spilleder sætter en klar situation op. Det kan fx være at Lea og Janne mødes for at prøve at spille bare de to alene, eller at Victor opsøger Rikke for at tale om spillet.

De længere, åbne scener udspiller sig, når vennerne mødes for at spille spillet. Disse scener er langt mere løse og fleksible i deres struktur. Disse scener har dog altid en fast ramme – fx at en scene finder sted i Victors hus. Disse lange scener består af en række under-scener og situationer, der kan udspille sig i løbet af scenen.

Når du sætter en scene, er det vigtigt, at spillerne er klar over, hvilken type scene det er, de skal spille.

Korte scener – giv plads til spillernes ønsker

I oversigten over akterne er der beskrevet en række korte scener, der enten fører historien videre eller uddyber og udvikler relationerne mellem nogle af personerne.

Det kan dog sagtens være brug for andre korte scener, end dem der er skitseret heri. Sæt gerne andre scener, der måtte være relevante for at udforske en konflikt eller en relation. Lad også meget gerne spillerne foreslå scener, hvis de har behov for det.

Sådan kører du de lange scener

Tænk på de lange scener, som små sandkasser, spillerne kan udforske og spille i. Heri er det i høj grad hovedpersonernes interne relationer og konflikter, der skaber fremdriften.

Det gælder fx når vennerne i tredje akt første gang skal spille i Victors hus. Her er rammen, at vennerne mødes for at spille, og at spillet kun foregår i huset. Inden for den ramme kan spillerne både spille scener i spillet, spille intime scener i et afsides rum og udspille høj-dramatiske situationer, hvor vennerne og Victor diskuterer, hvad de kan og ikke kan i deres spil.

Når du sætter en af de lange scener, er det vigtigt, at du tydeligt skitserer for spillerne, hvad det er, de nu skal spille. Gør det fx klart, at de nu skal spille en længere scene, hvor de mødes hos Jesper for at spille. Gør det også klart, at det kun er i Jespers lejlighed, at scenen kommer til at udspille sig – og at scenen slutter, når de er færdige med at spille.

Flashbacks og fortælleelementer

Udover de to scenetyper, der er beskrevet ovenfor, byder scenariet også på et par flashbacks. De skal enten spilles som en helt almindelig kort rollespilscene eller som fortælling, hvor spillerne fortæller om, hvad der skete. I scenebeskrivelsen fremgår det, hvordan scenen bedst køres.

Det er dog ikke kun i flashbacks, at du kan benytte dig af fortællelementer. Du kan også bruge fortælleelementer til at få spillerne til at uddybe deres rollers tanker og følelser. Spørg gerne ind til, hvad en karakter tænker og føler lige nu. Få spilleren til at fortælle om sin karakters oplevelse af en situation. Det er en god måde for dig at få en føling med, hvor karakteren er lige nu – og samtidig en måde at kommunikere dette til de andre spillere.

Scenerne i spillet

I scenariet optræder der også situationer, hvor vennerne spiller deres særlige spil. Disse scener er ikke meget anderledes end andre scener i scenariet, bortset fra at der er et ekstra lag, spillerne skal forholde sig til.

Helt konkret fungerer de ved at den såkaldte spilstyrer – oftest Jesper – sætter en scene, som vennerne så spiller. Her skal spillerne altså spille deres roller, som så igen spiller en rolle.

Når I spiller scenerne i spillet, er det vigtigste ofte ikke, hvad der rent faktisk sker i spillets fiktion. Det er derimod, hvordan vennerne har det med det – og hvordan rammerne er for det. Derfor er det oplagt, at hovedpersonerne ofte vil afbryde en scene i spillet for i stedet at diskutere eller skændes. Det er her, at mange af scenariets komiske situationer opstår.

Brug gerne rummet – alle behøves ikke vide alt

Især når I spiller de lange scener, bør du lade spillerne bruge det fysiske rum og spille deres interaktioner semi-live. Hvis to karakterer fx har brug for at tale sammen, så er det ok, at spillerne rykker over i hjørnet og udspiller deres samtale der – også uden at de andre spillere nødvendigvis behøver at høre, hvad de taler om. Det giver plads til hemmeligheder og intriger.

Når du sætter de korte scener, kan du dog med held lade dem udspille sig foran de andre spillere. Det kan være med til at styrke den komiske side af scenariet, hvis de andre spillere har et vist kendskab til de forskellige konflikter og intriger.

Hjælp til Jesper-spilleren med at sætte scener

Som udgangspunkt er det Jesper-spilleren, der sætter scenariets spil-scener. Det kan selvfølgelig være lidt en udfordring for en spiller sådan bare at finde på relevante scener. Derfor kan du løbende udlevere korte sceneforslag til ham (handout 2+5). Hjælp ham også gerne undervejs med forslag til scener i spillet.

Husk i øvrigt, at det ikke er super vigtigt at få skabt en god sammenhængende historie inde i vennernes spil. Det vigtigste er, at disse scener skubber til det øvrige spil mellem vennerne.

At spille Victor som biperson

Meget af tiden i scenariet skal du spille Victor (og altså indirekte Vicious). Faktisk er det at spille Victor et af dine vigtigste virkemidler i scenariet.

Victor er både tiltrækkende og mærkelig

Når du spiller Victor, er det vigtigt, at han både fremstår tiltrækkende og mærkelig. Han må meget gerne både være en lille smule skræmmende, samtidig med at han også er forførende. Det er vigtigt, at han ikke kommer til at fremstå alt for creepy, men rent faktisk opfører sig som en, der nok er sær, men heller ikke er alt for far out. Det giver et mere interessant spil, hvis hovedpersonerne – i hvert fald nogle af dem – har en form for tiltro til Victor. Ja, og endnu bedre, hvis nogle er decideret tiltrukket af hans gotiske mystik.

Er både en karakter og et værktøj

Du bør også huske på, at Victor både er en karakter med en plan og et vigtigt værktøj til at skubbe til spillet.

Du kan således bruge ham til at skubbe til hovedpersonernes relationer og skabe ubalance i gruppen. Det kunne fx være ved at forsøge at få Rikke til at blive interesseret i ham, hvilket vil skabe jalousi og drama hos Jesper og Bjarke.

Du skal ligeledes bruge Victor til at foreslå nye måder, som hovedpersonerne kan spille spillet på. Dermed kan du skubbe kraftigt til dynamikken mellem hovedpersonerne.

Husk dog på, at selvom du bruger Victor som et værktøj, så skal hans handlinger gerne passe med den plan, som Vicious har. I forhold til eksemplet med Rikke, vil det dog passe fint sammen med hans plan, da Vicious jo netop er forelsket i dronningen, som Rikke spiller.

Det samme gælder fx, hvis Victor foreslår, at man kan bytte roller. Det gør han, fordi han så tænker, at han så han kan komme tæt på dronningen – og i forhold til spillet vil det skubbe kraftigt til dramaet, hvis fx Janne ikke længere spiller Aronika. For hvad betyder det fx for Leas forelskelse i den fiktive karakter?

At sætte den rette stemning

At være eller ikke at være er et scenarie, der gerne skal være intenst og sjovt på samme tid.

Men at ramme denne balance mellem det højstemte og det morsomme er selvfølgelig en udfordring – og det er en balance, der kan være svær at beskrive præcis, hvordan du opnår.

Som tidligere nævnt, så handler det dog i første omgang om briefing. Sørg for, at spillerne ved, hvordan de skal spille scenariet, og hvad tonen skal være. Det kan du gøre i den indledende briefing og understrege det yderligere i prologen, hvor der er plads til, at spillerne kan komme ind i spillestilen.

Derudover handler det om, hvordan du griber din rolle an som spilleleder, og hvordan du spiller Victor.

Det gør bestemt ikke noget, hvis du virker meget seriøs og en smule højpandet, når du kører scenariet. Gør en dyd ud af at beskrive pompøse detaljer og sanseindtryk. Røde og orange nuancer virker ekstra intense, og Victors hus er ekstraordinært victoriansk – på en måde, så det slet ikke passer ind i den danske provinsby, hvor det ligger. Og når det kommer til landet Ahr, så skal du på ingen måde holde igen – her skal beskrivelser og stemninger bare have fuld skrue.

Giv også spillerne plads til, at deres karakterer kan være selvoptagede og ekstremt følsomme. De er unge mennesker, der føler alting meget intenst, ligesom deres spil er meget, meget vigtigt for dem.

Du må også gerne hjælpe spillerne på vej til at ramme den helt rette stemning undervejs. Stil spørgsmål til det sanselige, og spørg ind til følelser og vigtigheden af alt det, de føler og oplever. Få dem til at udtrykke, hvor dybe de selv mener, de er.

BRIEFING OG CASTING

INDEN SPILSTART

Start med en grundig briefing, inden I starter med at spille scenariet. I det følgende finder du de vigtigste pointer at sige til spillerne.

Grundkoncept

- * Fem venner i en lille søvng by spiller et spil, hvor man spiller roller.
- * Det minder stort set om rollespil, som vi kender det – men det kender vennerne intet til. De kender ikke til andre, der spiller noget lignende.
- * Spillet betyder alt for de fem venner – men på hver sin måde.
- * Selve spillet er et intenst, opulent og storladent drama. Det handler om store følelser og voldsomme gerninger. Som en Shakespeare-tragedie tilsat en heavy-metal-fantasi.
- * Selve scenariet er på mange måder et intrigescenarie, hvor det er rollernes forhold til hinanden, spillet og sig selv, der er i centrum. Det er i høj grad hovedpersonernes personlige agendaer, der driver historien frem og skaber dramaet. Derfor er det også vigtigt, at man som spiller får disse agendaer i spil.
- * Der er dog også et ydre plot, der former scenariet – og som man ikke skal modarbejde.

Stemning og genre

- * En komedie, der skal spilles som et dybt alvorligt og intenst drama.
- * Det er en hyldest til gamle højstemte 90'er scenarier, der handlede om rollespillere, der spillede rollespil, og hvor hovedpersonerne havde en masse forviklinger. Scenariet er dog også en satire over rollespil, som vi kender det i dag. Det er derfor intet problem, hvis man ikke kender disse gamle scenarier.
- * Hovedpersonerne har store teenagfølelser, meget dybe tanker og konflikter, der gerne må blive sat helt på spidsen.
- * I løbet af scenariet er der nogle uforklarlige elementer, en slags magisk realisme, man bare skal acceptere. Det er ikke tænkt som horror-elementer eller noget, som skal efterforskes. Karaktererne må gerne

finde det mærkeligt og må gerne tale om de mystiske hændelser – men det er ikke noget, de bliver skræmt af eller forsøger at forklare logisk. De accepterer hurtigt, at det er sådan.

Vennernes spil

- * Jesper har opfundet et spil, hvor man spiller roller i verdenen Arh. Vennerne kalder det bare spillet.
- * De har spillet sammen i et par år – og undervejs er mange ting forandret mellem vennerne. På og ondt.
- * Det er Jesper, der har skabt spillet og rollerne, og det er ham, der har bestemt, hvordan de forskellige karakterer er – også hvem af hans venner, der skal spille dem.
- * Spillets verden er dog inspireret af samtaler, vennerne har haft i sene nattetimer hjemme hos Jesper.
- * Jesper styrer spillet og plejer at sætte scener med ret hård hånd. De andre har ikke megen indflydelse på det. Nogle gange bestemmer han nærmest også, hvad der skal ske i løbet af en spilgang.
- * Spillet spilles af vennerne som en form for semilive, hvor vennerne kan komme meget tæt på hinanden og blive meget intime i deres spil.

Scenariets forløb

- * Scenariet består af en prolog og fem relativt korte, veldefinerende akter. Spillelederen fortæller, når en akt går i gang, og hvad der er fokus.
- * Udspiller sig i relativt veldefinerede rum og scener, som spillelederen sætter rammerne for. Man er velkommen til at byde ind med ønsker til scener.
- * Man spiller både scener i vennernes normale verden og i deres spil.
- * Nogle scener spilles som stramt opsatte scener, hvor de spillere, der ikke er med i scenen, kigger på. Andre spilles som mere løse intrigescener, hvor man bevæger sig rundt i rummet og gerne må hviske hemmeligt sammen i hjørnerne.

- * Når rollebeskrivelserne bliver udleveret, skal spillerne i første omgang kun læse den første side, der kort beskriver deres karakterer i spillet-i-spillet.
- * Når spillerne har læst de korte beskrivelser, spiller I først prologen. Det er både en introduktion til spillets verden og opvarmning til spillestilen. Her skal der spilles en række scener fra spillets verden.
- * Dernæst skal resten af rollerne læses.
- * Herefter spilles scenariets fem akter.

Ahr – den verden, spillet foregår i

- * En voldsom verden, hvor borge er kulsorte, vægtæpper er dybrøde og buldrende vulkaner sender glødende lavastrømme ud over de tomme sletter. Der er massevis af sorte ravne, dybe kløfter og forrevne bjerge.
- * Den gamle konge blev myrdet for ca 18 år siden af en frygtelig gift – alle siger, at det er hofsnogen og alkymisten Vicious, der stod bag.
- * Dronningen, den afdøde konges enke, har giftet sig med den afdøde konges bror, der nu er den nye konge. Hun er kold, intrigant og dybt forførende på en underspillet måde.
- * Dronningen havde en søn med den gamle konge. Han skulle egentlig arve tronen, men var for ung. Derfor blev den afdøde konges bror sat på tronen i stedet. Tronarvingen skal stadig arve tronen efter sin onkels død.
- * Dronningens tvillingedøtre Elena og Aronika kom til verden efter den gamle konges død, men blev undfanget den nat, han døde. De blev født i hemmelighed og voksede op på borgen, hvor både de og den nye konge troede de var hittebørn.
- * Efter femten år fandt kongen ud af, hvordan det hele hang sammen, og han prøvede at dræbe dem. Det lykkedes dog tvillingerne at flygte.
- * Tvillingerne er nu vendt tilbage til borgen forklædt som hekse, hvor de forsøger at få hævn og oprejsning. Kongen har inviteret dem ind, for at de kan spå ham.
- * Ingen ved – udover Aronika – at Vicious kastede en forbandelse over tvillingerne, den nat de blev født. Den betyder, at en af dem er skæbnebestemt til at skulle forråde den anden. Det fik hun at vide af Vicious den nat, de måtte flygte, men har aldrig fortalt det til Elena eller nogen anden.

At spille scener i Ahr

- * Spilles som almindelige rollespilsscener, hvor det er vennerne, der er spillerne. Man spiller altså vennerne, der spiller roller.
- * Normalt er det Jesper, der sætter scenerne i spillet. Spilleren må meget gerne selv finde på scener, men får også en række skriftlige forslag til scener. Spillederen hjælper også gerne med ideer.
- * Det vigtigste i disse scener er ikke, hvad der sker i selve spillet, men hvad der sker omkring det. Altså hvordan vennerne reagerer på spillet, og hvordan spillet påvirker deres forhold til hinanden. Den overordnede fortælling i spillet er heller ikke så vigtig.
- * Man må gerne afbryde scener i spillet for fx at skændes og diskutere. Det er sådan set en vigtig del af scenariet.

De fem venner

- * Jesper har opfundet spillet og styrer det med hård hånd. Intenst og ulykkeligt forelsket i Rikke – nærmest besat af hende. Spiller kongen i spillet og eventuelle bipersoner. Plejer også at spille bipersonen Vicious.
- * Rikke er kølig og distanceret og nyder at holde en facade af ligegyldighed og afstand over for andre mennesker. Ønsker at spillet skal være noget andet og mere personligt engagerende. Er kæreste med Bjarke, selvom hun nærmest aldrig er sammen med ham mere. Har mødt en ny mystisk person i byen, som er interesseret i spillet. Spiller dronningen i spillet.
- * Bjarke er kæreste med Rikke, men er frustreret over, at hun ikke dedikerer sig til forholdet. Han er besidderisk og nærmest besat af hende. Er vred på Jesper over, hvordan han styrer spillet. Drømmer om at være den, der bestemmer. Han spiller tronarvingen.
- * Lea er Jespers lillesøster og er på overfladen stille og forsigtig. I spillet liver hun dog op og er nærmest som en helt anden person. Intenst forelsket i karakteren Aronika – men ikke nødvendigvis i hendes spiller, Janne. Spiller Elena, den ene af tvillingesøstre.
- * Janne er både betaget af spillet og alt det pres, det ligger på hende – men også skræmt over den forbandelse, der ligger over de to tvillinger. Er splittet mellem sin pålagte skæbne og den interesse hun er begyndt at nære over for Lea. Janne er dystert og intens og temmelig teatralisk. Spiller Aronika, den anden tvillingesøster.

Casting af rollerne

Når du beslutter, hvem der skal spille hvilke roller, så er Jesper den vigtigste rolle at få castet. Sørg for, at spilleren har overskud og overblik nok til at være spilstyrer i vennernes spil og har mod på at sætte scener heri. Det er en god idé at spørge spilleren på forhånd, om han vil have den type ansvar i scenariet.

Giv Rikke til en spiller, der finder det sjovt at spille karikeret og iskold – og som kan lide at være manipulerende. Hun er relativt let at gå til. Vælg gerne en karismatisk spiller, der samtidig også kan lide at være stille og hviskende.

Bjarke fungerer godt med en spiller, der kan være både aggressiv og følsom. Pas på med ikke at få en alt for frembrusende spiller til at spille Bjarke, da hans bitterhed og hævnthirst også gerne må holdes i skak. Giv gerne Bjarke til en spiller – fx til en erfaren spilleleder – der kan tænke kreativt og derfor finde på nye måder, som spillet kan spilles på.

Både Janne og Lea passer til spillere, der kan lide at spille på følelser og forelskelse – og vælg gerne spillere, der ikke har noget imod intenst fysisk spil. Især Janne må meget gerne spilles af en spiller, der også har noget power og tilstedeværelse, så hendes selvoptagede teatraliske side kommer frem. Leas spiller, derimod, skal elske at være stille og forsagt, men samtidig være klar til at vise initiativ og handlekraft.

Uddelingen af roller – læs kun første side

Når du har castet spillerne og uddeler rollebeskrivelserne til dem, så husk, at de i første omgang kun skal læse den første side. Resten af rollebeskrivelsen skal de først læse efter prologen.

PROLOG OG OPVARMNING

Før spillerne læser de lange rollebeskrivelser, skal I spille en prolog. Den fungerer som opvarmning for spillestilen, introducerer landet Arh og sætter scenen for det spil, som betyder alt for scenariets hovedpersoner.

Prologen udspiller sig i seks scener og præsenterer noget af det, der er gået forud i spillet. I disse scener spiller man udelukkende karaktererne i landet Arh. De fem venner, der jo sådan set har spillet det hele, hører vi ikke noget til endnu.

Fortælling: Beskrivelse af Arh

Første scene i prologen er en fortælleøvelse, der sætter stemningen og scenen for spillet. Scenen introducerer landet Arh og de forskellige lokationer.

Start med at fortælle spillerne lidt om Arh. Fortæl om den store mørke slette, den sorte borg øverst på en klippe og den evigt brændende vulkan i horisonten. Fortæl om sorte ravne, udtørrede floddale og glødende floder af lava. Fortæl også om borgen, og introducer helt kort de relevante locations på borgen: Tronsalen, spisesalen og det store mørke tårn med Vicious' laboratorium.

Lad gerne spillerne være med til at beskrive. Få dem til at fortælle om detaljer. Hvordan lugter der på de tomme lavasletter? Hvordan er beplantningen?

Ved nogle af scenerne skal du udlevere små korte skriftlige briefings (handout 1) til de spillere, der er med i scenen. I beskrivelsen af scenen fremgår det, hvem der skal have en briefing.

Nogle af scenerne er fortællescener, hvor du kort fortæller spillerne nogle af de ting, der er sket i spillet. I disse fortællescener kan spillerne også bidrage med detaljer, og du kan spørge ind til, hvad der skete.

Hold gerne scenerne i prologen korte og intense. Prologen bør maksimalt tage en halv time at spille.

Hvordan ser borgen ud, når den troner sig op i horisonten? Hvordan er stemningen, når man sætter sig til bords i den enorme spisesal? Hvad er det for en rejse, man tager på, når man begiver sig op ad den lange vindeltrappe til toppen af tårnet?

Pres gerne på for at få dramatiske detaljer frem og bed gerne spillerne om at uddybe. Det er vigtigt, at Ahr allerede fra starten bliver beskrevet som et voldsomt og pompøst sted. Der skal gerne overdrives. Bed også gerne spillerne om at gentage en beskrivelse med mere swung og voldsomhed, hvis det hele bliver lidt for tamt.

Jesper spiller også Vicious

Selvom Vicious er en biperson i resten af scenariet, er det Jesper-spilleren, der spiller ham her i prologen. Han skal således både spille kongen og Vicious.

Brug scenerne som opvarmning

Udover at fungere som introduktion til spillets univers fungerer scenerne her i prologen også som opvarmning for spillerne. Gør det derfor klart for dem, at det er helt ok, hvis de først lige skal finde formen.

Scenerne må meget gerne være overspillete. Vicious er virkelig slesk, dronningen er meget forførende og hviskende, og tronarvingen er meget sammenbidt.

Som spilleder må du også meget gerne rette på spillerne. Rammer de ikke helt den tone, du finder nødvendigt, så sig det til dem. Spil gerne en scene igen, hvis du fx savner intensitet. Giv gerne spillerne instruktioner til, hvordan de kan spille.

Dronningen opsøger Vicious i tårnet – Vicious prøver at skjule noget

Udlever briefings til: Dronningen og Vicious

Scenen introducerer Vicious som en mystisk figur. Den skal desuden etablere det sære, forførende forhold mellem dronningen og Vicious. Spil gerne scenen igen, hvis ikke forholdet er både slesk og forførende nok.

Vicious er i sit tårn, hvor han har gang i noget meget hemmeligt (faktisk er det forberedelserne til at kunne spille Victor i den virkelige verden). Overalt på hans bord ligger pergament-ark med skriblerier, formler og tegninger.

Dronningen vil have Vicious til at brygge en særlig bryg. Dronningen bestemmer, hvad bryggen skal kunne.

Slut scenen, når Vicious går med til at lave bryggen til dronningen. Han kan ikke sige nej.

Fortælling: Undfangelsen og fødslen af tvillingerne

Fortæl om den nat, da dronningen dulmede den døende konges smerter – og hvor tvillingerne blev undfanget. Fortæl også om fødslen i tårnet, hvor Vicious forbandede tvillingerne.

Den gamle konge havde drukket gift og lå på sit dødsleje i frygtelige smerter. Dronningen forsøgte at dulme kongens smerter og angst. Det var den nat, tvillingerne Aronika og Elena blev undfanget.

Tvillingerne blev født i hemmelighed en stormfuld nat i Vicious' tårn. Den nye konge vidste intet. Planen var, at de skulle slås ihjel kort efter fødslen, men dronningen fortrød. Vicious følte sig forrådt. Han endte med i sin skuffelse at nedkalde en forbandelse over de nyfødte tvillinger: Den ene ville en dag komme til at forråde den anden.

Fortæl også, at de to tvillinger flygtede fra borgen, da de var 15 år. De voksede op på borgen i den tro, at de var hittebørn. Hverken de eller kongen kendte den rigtige historie. Men en nat

fandt kongen ud af, hvad der var sket. Han prøvede at slå dem ihjel, men det lykkedes tvillingerne at flygte til et langt borte. Her har de siden pønset på hævn og oprejsning og er nu på vej tilbage.

Tvillingerne på vej mod borgen

Udlever briefings til: Elena og Aronika

Tvillingerne er på vej op ad den afsvedne vej mod borgen, forklædt som hekse. De har ikke været på borgen i årevis. Scenen skal etablere tvillingerne og deres intense forhold.

Sæt scenen, hvor de to tvillinger er på vej det sidste stykke op mod borgen. De er forklædt som hekse, der vil spå kongen og hans familie. Aronika er ved at få kolde fødder – hun er sngst for, hvad der kommer til at ske. Hun ved, at de er forbandede – det ved Elena ikke.

I scenen skal Elena overtale Aronika til at fortsætte. Sørg for, at samtalen er intens – og at Elena er nærmest forførende i sit forsøg på at få Aronika med videre.

Slut scenen, når de er klar til at banke på den store port.

Kongen er nervøs – taler med dronningen og tronarvingen

Udlever briefings til: Kongen, dronningen og tronarvingen

Scenen introducerer forholdet mellem kongen, dronningen og tronarvingen. Sørg for at spillerne tydeligt får relationerne frem.

Tvillingerne er blevet inviteret indenfor på borgen og har fået et kammer, de kan bo i et stykke tid. Sådan er skik og brug. Alligevel gør deres tilstedeværelse kongen nervøs, og han har en kraftig mistanke om, at noget ikke er, som det skal være. Han mødes derfor med tronarvingen og dronningen for at diskutere, om de skal gøre noget ved de to hekse.

Brug scenen til at lade de forskellige dagsordener stå tydeligt frem og til at vise, at både dronningen og tronarvingen ikke altid siger alt til deres konge.

Slut scenen, når magtforholdene er klare. Og er relationerne ikke tydelige nok, så sig det til spillerne – og prøv eventuelt igen.

Tronarvingen vil spås af de to hekse

Udlever briefings til: Tronarvingen, Aronika og Elena

Scenen skal især vise tronarvingens magtbegær. Sørg for, at han viser sine mindre flatterende sider.

Tronarvingen er nervøs for, hvad der skal ske, og han er besat af, om han snart kan overtage tronen. Han opsøger derfor Aronika og Elena i deres kammer. De er ankommet til borgen, forklædt som hekse, og tronarvingen vil have dem til at spå om hans fremtid – han ved ikke, at de to tvillingers evner ud i spådomskunst er yderst begrænsede.

Start eventuelt scenen med at give tvillingerne lidt tid til at være alene, inden tronarvingen kommer.

Slut scenen, når tvillingerne enten har givet en falsk spådom, eller det lykkes dem at undslå sig.

Spillerne skal nu læse resten af deres roller!



FØRSTE AKT

- DER ER NOGET GALT MED SPILLET

I dette første akt mødes de fem venner hos Jesper for at spille spillet. Det er noget tid siden, de sidst har spillet.

Men der er noget galt, og spillet går slet ikke, som det plejer. Jesper er underligt uforberedt og kan på uforklarlig vis ikke sætte de scener med Vicious, han egentlig havde tænkt sig. Flere af vennerne har også mødt den mystiske Victor, der har udvist interesse for spillet.

Akten har til formål at introducere hovedpersonerne og samtidig antyde de forskellige konflikter og dagsorden. Desuden skal Victor på tale blandt vennerne som potentiel ny deltager.

Opbygning af første akt

Denne første akt er delt i to dele. Første del består af en række korte scener, hvor de forskellige karakterer bliver introduceret, og hvor Bjarke har et kort møde med Victor. Herefter følger en længere scene hos Jesper, hvor vennerne mødes for at spille, og tingene ender galt.

Akten slutter, når stemningen mellem hovedpersonerne er på frysepunktet, og Victor og hans ønske om at komme med i spillet er blevet introduceret i vennernes samtale.

Akten skal maksimalt tage 45 minutter at spille.

Briefing af spillerne

Gør det klart for spillerne, at de nu skal spille scenariets første akt, som udspiller sig den dag, hvor vennerne mødes for at spille. Forklar dem også, at størstedelen af akten kommer til at udspille sig hjemme hos Jesper, men at der kommer nogle korte scener først.

Korte intro-scener

Jesper er uforberedt

Start akten med Jesper, der lige om lidt får besøg af de andre i den ungdomsbolig, han er flyttet ind i. Få ham til at beskrive stedet og spørg gerne ind til detaljer, og hvordan landet Arh eventuelt kommer til udtryk i hans ellers ordinære ungdomsbolig.

Få Jesper til at fortælle om sine tanker, lige her inden de andre ankommer. Er han klar? Hvad skal der ske? Hvad er det, han har planlagt?

Spørg også ind til Vicious. Hvad er det for noget med, at han er forsvundet? Han var vel ellers tiltænkt en nøglerolle i dag? Pres gerne på, så Jesper fremstår frustreret og ude af balance. Det her er en yderst uvant situation for Jesper, der jo normalt har totalt styr på sit spil.

Rikke ankommer hos Jesper

Rikke ankommer som den første hos Jesper. Måske har Jesper sagt til hende, at hun skal komme tidligere end de andre, så han kan være sammen med hende. Spil på, hvor akavet det måske er.

Bjarke vil hente Rikke – møder Victor

Bjarke kommer forbi hos Rikke i håb om, at hun vil følges med ham. Hun er der dog ikke. Til gengæld møder han Victor, som står på gaden lidt væk fra huset.

Introducer Victor som en høj, mørkklædt skikkelse, der står lidt nonchalant og betragter huset og Bjarke. Han tager måske kontakt til Bjarke og siger, at Rikke ikke er der – hun er allerede gået. Victor opfører sig, som om han da ved alt om både Rikke og spillet. Igen på en meget nonchalant måde. Han vil måske endda sige til Bjarke, at han da godt ved, at det er ham, der er tronarvingen – og at Rikke er dronningen (måske sagt med et hint af betagelse i stemmen).

Husk, at Victor både er charmerende og mystisk på en gammeldags måde. Han er samtidig også en smule off, men ikke decideret skræmmende.

Formålet med scenen er at introducere Victor for Bjarke og samtidig puste til Bjarkes jalousi og frustration. Det skal være tydeligt, at Victor har en eller anden interesse i Rikke. Måske bliver Bjarke også fascineret af Victor.

Hvis Bjarke inviterer ham med i spillet selvsamme dag, så vil Victor høfligt afslå. Han vil meget gerne være med, siger han, men ikke i dag. "Næste gang," hvisker han så ...

Lea tager hjemmefra – Janne ser hende

Lea forlader sit hus for at begive sig over mod Jesper. Lad hende beskrive, hvordan hun tager af sted. Spørg ind til, hvad hun gør, og hvad hun tænker. Begynder hun allerede at spille Elena, når hun går ud af døren? Hvad tænker hun om dagens spil?

Fra sit vindue kan Janne se Lea tage afsted (de er som bekendt naboer). Forsøger hun at mødes med Lea? Og hvad tænker hun? Taler de om besked fra Lea, hvis de følges ad?

Bjarke ankommer – og til sidst kommer Lea og Janne

Lad Bjarke ankomme hos Jesper for at opdage, at Rikke allerede er kommet – som den eneste i øvrigt. Hvordan reagerer han på det?

Til sidst ankommer Lea og Janne.

Hvordan er Vicious forsvundet – sådan helt praktisk

Jespers spiller er måske forvirret over, hvad det konkret betyder, at Vicious er forsvundet. I praksis betyder det, at Jesper ikke kan sætte scener med ham. Det er, som om det bare ikke er muligt for Jesper at spille Vicious – som om muligheden er forsvundet, ligegyldigt hvor gerne han vil.

Man kan dog godt sætte scener i Vicious' laboratorium og tale om ham.

Længere scene – spil hos Jesper

Når vennerne er samlet hos Jesper, er det ved at være tid til at spille. Gør det eventuelt klart for spillerne, at nu kommer der en længere scene. Gør det også klart, at spillerne gerne må bruge rummet og tale sammen i hjørnerne, hvis de har brug for det.

Giv hovedpersonerne plads til at tale sammen og etablere deres relationer, inden selve spillet går i gang. Bjarke har måske brug for at tale om Victor, som han har lige har mødt – enten med alle vennerne, eller bare med Rikke. Og måske har Lea og Janne brug for at tale om den besked, som Lea har sendt om at mødes bare de to, men som Janne ikke har svaret på.

Jesper vil måske også forsøge at trække tiden og måske endda forsøge at undslå sig, at de overhovedet skal spille. Det er naturligvis ikke en mulighed.

De vigtigste ting, der skal etableres i løbet af scenen:

- * **Der er noget galt med spillet.** Eller rettere: Der er noget galt med den måde, Jesper styrer spillet på. Han er ude af balance, og det virker sært.

Spørg gerne ind til de andres opfattelse af dette. Hvad er det, der er med Jesper? Sådan plejer han da ikke at være?

Skub også gerne lidt på, overfor de personer, som kan se det som en spændende mulighed for at ændre spillet – fx Bjarke, der gerne vil styre spillet i stedet for Jesper. Han har nogle ideer? Eller Lea, der gerne vil spille scener, uden at alle er til stede.

- * **Der er et eller andet sært med Vicious.** Sørg for, at det mystiske med Vicious' forsvinden kommer på banen.

Det behøver ikke være sådan, at Jesper direkte siger, at Vicious er forsvundet, og at han ikke kan sætte scener med ham – det kan også sagtens være, at Jesper bare prøver at tale uden om. Men gør det klart, at der er noget med alkymisten. Og nævn gerne, at der jo ellers i dag var lagt op til vigtige scener med netop Vicious.

Der er også noget sært med Vicious' laboratorium i selve spillet, hvor der ligger tegninger og notater, der ikke giver mening – men som peger hen på det hus, hvor ham den mystiske Victor bor (se boks).

- * **Victor skal omtales.** Både Rikke og Bjarke har mødt Victor, og det skal nævnes. Eventuelt også, at Victor kan være en potentiel ny spiller. Det er vigtigt, at alle i vennegruppen har hørt om Victor, når scenen slutter. De behøver dog ikke besluttes allerede nu, at han godt må være med i spillet. Det kommer der en række scener, der fokuserer på i næste akt.

Andre ting, der også meget gerne må etableres – eventuelt ved at du spørger ind til det:

- * Rikke og Bjarkes forhold – at Bjarke er noget mere interesseret i Rikke end omvendt.
- * Jespers forelskelse i Rikke – bør ikke fylde meget, men må gerne antydes.
- * Leas besked til Janne om at mødes for at spille bare de to.
- * Jannes ængstelighed over forbandelsen, som tvillingerne er pålagt i spillet. Hvad betyder Vicious' forsvinden mon for det hele?

Selve spillet

På et tidspunkt bliver det tid til rent faktisk at spille spillet. Som udgangspunkt er det Jesper-spilleren selv, der sætter spil-scenerne. Men hjælp ham gerne, hvis han finder det svært.

Det er ikke så vigtigt, hvad der præcist sker i spillet. Det vigtigste er nemlig, at hovedpersonerne oplever, at der er noget galt – og hvad deres reaktion er på det. Giv derfor hovedpersonerne masser af muligheder for at diskutere spillet, afbryde scener og udfordre den autoritet, som Jesper ellers normalt har. Spil også gerne på, at det bestemt ikke er sådan, spillet plejer at være.

I behøver i øvrigt ikke spille alt det, som sker i spillet denne dag. Klip gerne i tiden, og spørg eventuelt ind til, hvad der sker. Generelt er det en god idé at køre denne del som en blanding af konkret rollespil og mere fortællende sekvenser – ellers kommer det til at tage alt for lang tid.

Sceneforslag til Jesper

Udlever listen med sceneforslag til Jesper (handout 2). Scenerne handler alle om situationen med de to tvillinger, der er kommet til borgen forklædt som hekse.

De foreslåede scener er:

- * Middag i tronsalen
- * Kongen skal spås af de to hekse
- * Tvillingesøstrene i tårnet
- * Dronningen opsøger kongen i hans sovekammer
- * Tronarvingen besøger igen heksene – eller bare den ene af dem
- * Kongen tager på jagt med tronarvingen og heksene
- * Tvillingerne ser deres gamle kammer

Efter spillet

Hvordan spillet præcist forløber, er svært at forudsige. Det er dog vigtigt, at stemningen er trykket, da spillet slutter. Giv plads til diskussioner, skænderier og små interne konflikter, og slut så akten, når du finder det passende.

Vicious' laboratorium er fyldt med sære papirer

Selvom Jesper ikke kan sætte scener med Vicious, kan han godt sætte scener i Vicious' laboratorium i toppen af tårnet. Det kan du presse på for, hvis du gerne vil have introduceret mere mystik omkring Vicious og hans forsvinden.

Sætter Jesper en scene i laboratoriet – hvis fx nogle af karaktererne i spillet går derop for at lede efter Vicious – så er det, som om laboratoriet har fået sit eget liv. Det har ganske enkelt ændret sig i forhold til, hvordan Jesper forestiller sig det – og den ændring har på en eller anden måde forplantet sig i Jespers hoved.

Helt konkret ligger der i tårnet en masse skitser og notater, som umiddelbart ikke giver nogen mening. Der ligger også en tegning, der på sær vis ligner utroligt meget det store hus ved skoven, som Victor har sagt, han bor i, i vennernes verden. Udlever handout 3 til Jesper.

Beskriv laboratoriet for Jesper-spilleren og bed ham fortælle det videre, når han sætter en scene her. Forklar ham, at det er, som om han bliver nødt til at beskrive laboratoriet sådan – også selvom det ikke er noget, han kan huske, at han har tænkt før. Han må meget gerne føle, at det er meget underligt.

ANDEN AKT

- VICTOR KOMMER MERE PÅ BANEN

Anden akt udspiller sig i dagene efter den katastrofale spilgang hos Jesper. Akten består af et flashback samt en række korte scener, der følger op på begivenhederne i forrige akt. Samtidig kommer Victor mere på banen, og det hele fører frem til, at han skal være med i spillet. Det skal også besluttes, at næste spilgang skal være i hans store victorianske villa.

Formålet med akten er at udbygge konflikterne fra første akt og samtidig etablere Victor yderligere som ny deltager i spillet.

Opbygning af anden akt

Akten er markant kortere end første akt og består af en række korte scener. Brug dem, du mener, kan tilføje noget til netop jeres spil. Find endelig også selv på scener, som kan uddybe eller udvikle relationer og konflikter.

Akten skal ikke tage mere end 30 minutter at spille.

Briefing af spillerne

Forklar spillerne, at denne anden akt udspiller sig i dagene efter spillet hos Jesper – og at den fører frem til, at de skal spille igen. Den består af en række korte scener. Du vil sætte nogle scener, men spillerne må også meget gerne byde ind.

To flashbacks – dengang spillet fungerede

Start med at spille to flashback-scener fra spillet. Den første er en rollespilscene på samme måde, som I spillede scenerne i prologen – altså, hvor hovedpersonerne ikke samtidig forholder sig til spillet. Den anden er et fortælle-flashback.

Fordi det er et flashback, kan Jesper-spilleren godt spille Vicious i den første scene. Fortæl spillerne, at det her var en af de scener, de virkelig tænker tilbage på.

Tronarvingen vil vide mere om de to hittebørn - dronningen kommer også ind

I scenen opsøger tronarvingen Vicious i tårnet. Han vil vide mere om de to hittebørn, der vokser op på slottet. Han føler, at de truer hans fremtid som konge, og han vil for alt i verden have sin retmæssige trone. Hvor meget Vicious fortæller til tronarvingen, er op til spilleren.

Start med at få tronarvingen til at fortælle om sin tur op ad den lange trappe. Spørg også ind til hans tanker om hittebørnene.

I løbet af scenen kommer dronningen også op i laboratoriet. Hun vil vide, hvad hendes søn laver der.

Sørg for, at stemningen i scenen er intens og dramatisk – og forsøg meget gerne at få den erotiske energi frem mellem dronningen og Vicious – og få tronarvingen til at vise sit begær.

**Fortælleflashback
– hvorfor fortalte Jesper og Janne aldrig Lea om forbandelsen**

Hop direkte fra flashbackscenen over i en lille fortælle-scene, hvor du spørger ind til den aften, hvor Aronika fik at vide, at hun ikke blot var et hittebarn. I denne scene er det Jesper og Janne, der fortæller – altså ikke deres karakterer i spillet.

Start med at spørge Janne: Prøv at fortælle om den aften, hvor Jesper satte en scene alene med dig – altså den aften, hvor Aronika fik at vide, at hun var mere end et hittebarn.

Spørg eventuelt også Lea om, hvad der skete.

Spørg både ind til, hvad der skete i spillet, og hvordan det skete i praksis, da Jesper satte scenen, uden at de andre spillere kunne se med.

Spørg også ind til forbandelsen. Hvordan fik Aronika det at vide? Hvordan fortalte Vicious det til hende? Men spørg også Jesper, hvorfor det kun var Aronika og altså dermed kun Janne, der skulle have det at vide? Hvorfor har ingen af dem fortalt det til Lea?

Jesper på Leas værelse – han er frustreret

Jesper er hjemme i sit barndomshjem for at vaske tøj og spise med sin familie. Efter maden sidder han sammen med Lea på hendes værelse. Jesper er sandsynligvis frustreret, mens Lea måske vil spørge ind til, om man kunne spille på andre måder – fx sætte sine scener uden alle er til stede. Hun er måske splittet mellem sit ønske om nye veje i spillet og frygten for at skuffe sin storebror.

Janne og Lea mødes for at spille alene – måske tæt ved Victors hus

Hvis Janne og Lea har aftalt at mødes for at spille bare de to, så sæt endelig en scene, hvor de mødes.

Men har de gjort sig klart, hvordan det skal foregå? Spil meget gerne på det akavede i situationen og på, at de to egentligt har forskellige forventninger til mødet: Janne vil mest af alt bare gerne være sammen med Lea, og Lea er kun interesseret i at være sammen med Janne, for at hun kan være sammen med fiktive Aronika.

Selvom mødet måske er akavet, kan du med held spørge ind til det sanselige. Hvordan dufter Janne? Hvordan oplever Janne Leas blik på sig? Er det Janne eller Aronika, der står der foran Lea? Og hvad er forskellen.

Det gør bestemt ikke noget, hvis mødet ender lidt som en fuser for de to nabo-piger. Så er der mere at spille på i de kommende akter.

Hvis Janne og Lea vælger at mødes tæt på Victors hus (eller bare et offentligt sted), så vil de måske pludselig opdage, at de bliver iagttaget af Victor. Dette vil være en oplagt måde for dem at møde Victor. Spil i så fald en scene, hvor Victor er meget interesseret i deres møde, og hvad det skal føre med sig. Igen er han meget vidende om spillet og deres karakterer. Han vil ikke nævne forbandelsen direkte overfor tvillingerne, men han vil måske antyde den overfor Janne.

Victor tager kontakt til en eller flere af vennerne

Har du brug for, at Victor kommer mere på banen overfor nogle af de venner, der endnu ikke har mødt ham, så sæt en scene eller to, hvor han opsøger dem. Der er også mulighed for at nogle vælger at opsøge Victor.

Janne bliver opsøgt en morgen, hvor hun er på vej til gymnasiet. Victor vil præsentere sig og tale om, at han meget gerne vil være med i spillet. Han vil også spørge meget interesseret ind til Aronika og den forbandelse, hun og hendes søster er pålagt (også selvom Janne ikke selv har nævnt den). Måske kunne man dreje spillet i en anden retning, hvor den ikke er så farlig? siger han hemmelighedsfuldt.

Lea opsøget Victor på tankstationen, hvor hun arbejder. Han kommer måske ind i butikken, går lidt og kigger på varerne, før han går op til kassen, når der ikke er andre kunder. Her har Lea sikkert allerede genkendt ham ud fra Rikkens beskrivelse. Han vil være smilende, måske en anelse flirtende overfor den ellers så usikre Lea. Han vil tale om Elena og Aronika, og hvordan han måske kunne hjælpe Lea med at komme tættere på Aronika.

Jesper vil Victor ikke opsøge direkte. Men han sender ham måske et et sirligt håndskrevet brev (handout 4). Det er skrevet med blæk og på noget gammelt pergamentpapir, der let går i stykker. I brevet beder Victor om at måtte være med i spillet. Jesper finder brevet skubbet ind under hoveddøren.

Rikke spiller som bekendt dronningen, som Vicious er forelsket i. Så måske opsøger han også Rikke for at møde hende igen – hvis hun da ikke ligefrem opsøger ham.

Bjarke vil Victor næppe opsøge igen, men måske vil Bjarke opsøge Victor. Det er også muligt, at Bjarke afbryder et møde mellem Rikke og Victor.

Nogen opsøger Victor i hans hus

Det er oplagt, at nogen på et tidspunkt opsøger Victor i hans store villa ved skoven. Det kan være for at finde ud af mere om ham eller for at tale mere om spillet med ham.

Uanset hvem der kommer, vil Victor invitere indenfor i sit sært tomme hus, hvor han vil byde på rødvin i voldsomme krystalglas. Victor er imødekom-mende og vil meget gerne høre om spillet. Han er i særdeleshed interesseret i at vide mere om dronningen, ligesom han vil spørge ind til Vicious og deres opfattelse af ham. Han vil også invitere til, at vennerne meget gerne må komme igen og spille spillet her hos ham.

Sørg for, at det virker temmeligt sært, at Victor bor i det her store, mærkeligt tomme hus, men også, at det samtidig føles underligt rart hos ham. Det skal helt klart føles som en mulighed, at man kan spille her. Ja, faktisk vil de fleste af hovedpersonerne finde det en temmelig cool location for det kommende spil.

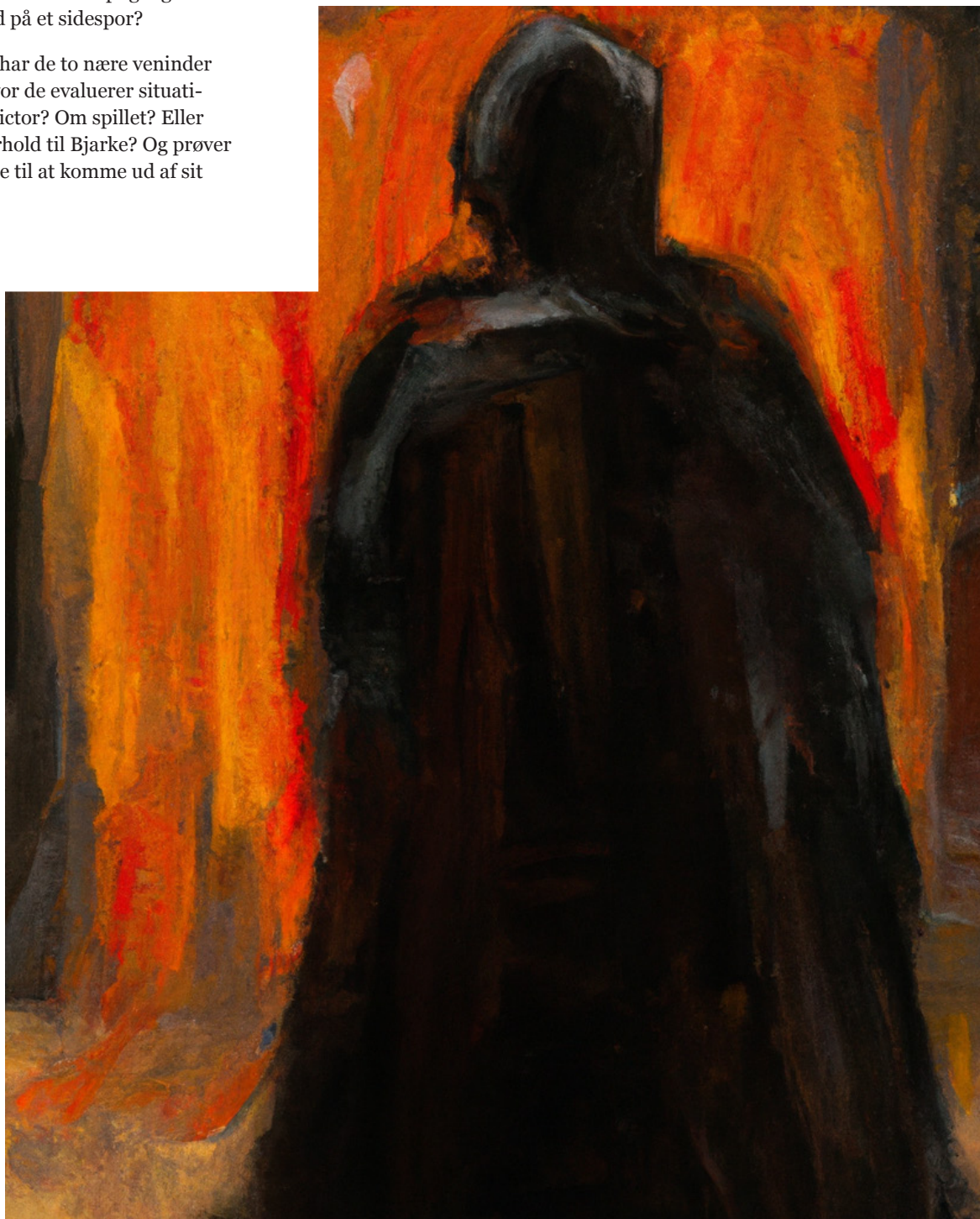
Overtalelse af Jesper

Et centralt punkt her i anden akt handler om at få Jesper overtalt til at Victor kan være med i spillet – og det tilmed skal foregå hos ham. Brug derfor plads på en eller flere scener, hvor vennerne forsøger at overtale Jesper. Alternativt forsøger de at gå uden om ham og lave en aftale bag hans ryg.

Andre potentielle scener

Udover de ovenfor beskrevne scener er der også andre mulige situationer, der kan fortjene en scene, hvis det er relevant for spillet.

- * **Bjarke og Rikke** – hvordan ser deres relation ud lige nu? Er Bjarke jaloux? Tør Rikke sige fra overfor ham? Og hvordan reagerer han på det?
- * **Bjarke og Jesper** – vil Bjarke forsøge at udnytte situationen efter sidste spilgang til at skubbe Jesper lidt ud på et sidespor?
- * **Janne og Rikke** – har de to nære veninder brug for en scene, hvor de evaluerer situationen? Taler de om Victor? Om spillet? Eller måske om Rikkes forhold til Bjarke? Og prøver Janne at presse Rikke til at komme ud af sit forhold med Bjarke?



TREDJE AKT

- SPIL HOS VICTOR FØRSTE GANG

I denne tredje akt mødes hovedpersonerne i Victors villa for at spille spillet. Her udspiller hele akten sig.

I Victors villa er Victor nu med i spillet. Først spiller han virkelig dårligt, men i løbet af spillet får han greb om det og begynder at blive manipulerende. Samtidig vil Victor gerne spille Vicious, og viser sig at være en noget anden Vicious, end vennerne har været vant til at se i spillet.

Akten har til formål for alvor at sætte gang i forandringer i spillet og plante tanken om, at man ved at spille det på andre måder kan bruge spillet til at opnå sine personlige dagsordener. Samtidig skal Victor i løbet af akten gerne fremstå som både en ny ven og som en temmelig sær person, som man virkelig ikke ved, hvor man har.

Opbygning af tredje akt

Tredje akt er bygget op som én lang scene. Akten starter, når vennerne ankommer til Victors hus, og herefter følger en række situationer og potentielle underscener. Ligesom i første akt har spillerne også her ret stor frihed til at forme spillet efter deres behov.

Akten slutter, når spillet stopper, og hovedpersonerne tager hjem. I mellemtiden er der blevet pustet til mange konflikter, nye er opstået, og spillet er begyndt at tage nye drejninger.

Akten skal gerne tage 30-45 minutter at spille.

Briefing af spillerne

Forklar spillerne, at tredje akt foregår udelukkende i Victors villa og slutter, når spillet er ovre for denne dag. Forklar dem også, at de har stor frihed til at udspille konflikter, og at de gerne må spille situationer mellem hovedpersonerne under mere intime forhold – fx hvis de går et andet sted hen i huset. Sig også, at de ligesom i første akt også kommer til at spille en række scener i spillet.

Victors villa

Victors villa er en stor victoriansk trævilla, der ligger på en bakke i udkanten af byen, lige op til skoven. Den har tårne, udkæringer og en veranda. Faktisk er det den vildeste kliché af et victoriansk-gotisk hus, og det er der en god grund til: Villæen er ganske enkelt et udtryk for, hvordan Vicious har tænkt, at vennernes drømmehus vil se ud.

Huset virker slidt og gammelt, og det virker egentlig ikke til, at der rigtigt har boet nogen her i lang tid. Der er kun ganske få møbler, og fx i stuen er der kun et par sofaer og et sofabord, ikke andet. Andre møbler er dækket til med hvide lagner. I vaser rundt omkring står der dog nogle helt friske røde roser – faktisk er de så røde, at det næsten er for meget af det gode.

Der er mange rum i villaen, men hvad de præcist er, og hvordan de ser ud, er ikke så vigtigt. Ovenpå ligger Victors soveværelse, der dog er låst af – men som kommer til at spille en rolle i fjerde akt.

Hvad er Victors plan for dagen?

Victors – eller retteligt Vicious' – plan for dagen er at delt i flere dele:

- * Først vil han prøve at være med i spillet ved at **spille en rolle, som Jesper (eller en af de andre) finder på til ham**.
- * Derefter vil Victor foreslå, **at han spiller Vicious** (og dermed sig selv), for dermed at forsøge at vise andre sider af sig selv.
- * Han vil også forsøge at overtale Jesper og de andre til, at man fx kan **spille scener i de tilstødende rum og rundt i huset** – uden at de andre nødvendigvis er med. Dermed kan han bedre forsøge at påvirke de andres billede af Vicious – og han kan forsøge at komme tæt på dronningen.

Vennerne ankommer

Start akten med, at vennerne ankommer til Victors hus – ikke nødvendigvis alle på én gang. Brug tid på at beskrive huset, og lad hovedpersonerne reagere på, hvad de ser – giv også plads til, at de eventuelt kan hviske lidt sammen.

Victor byder høfligt og lidt kejtet velkommen. Han fører folk ind i sin temmelig tomme stue og byder på vin.

Hvordan er stemningen, her inden spillet snart skal i gang igen? Er den anspændt? Eller opløftet? Alle er nok ikke i samme humør ved udsigten til at spille et andet sted end normalt.

Victor holder måske en lille tale, hvor han på sin sære vis byder velkommen til sit hus. Han ser meget frem til at være med i spillet, siger han. Han er nok lidt hakkende – han er tydeligvis ikke vant til at have gæster. Han vil også sige, at huset nu er vennernes – at de kan bruge det, som de vil.

Tid til at spille – Victor skal have en rolle

Efter indledende snak og velkomst bliver det tid til at spille. Victor virker nærmest lidt overstadig. Han ser forventningsfuldt på Jesper – eller hvem der nu skal styre spillet – og venter på at blive sat i gang. Han vil spørge ind til, hvem han skal spille. Lad spillerne beslutte, hvad Victor skal spille.

Herefter er det tid til at sætte scener. Ligesom i tredje akt, kan du udlevere en liste med potentielle scener (handout 5), hvis fx Jesper har svært ved at finde på scener.

Spil et par scener, og lad endelig hovedpersonerne afbryde spillet og snakke om det.

Victor spiller dårligt

I de første scener i spillet denne dag vil Victor spille dårligt. Han er famlende og usikker, og det er tydeligt, at han ikke rigtigt har den store motivation i sin karakter. Han har tydeligvis lidt svært ved helt at forstå, hvordan man gør.

Han vil også overspille og prøve hele tiden at komme tæt på dronningen som muligt.

Han vil dog blive temmelig vrissen, hvis nogen påtaler hans manglende evner. Husk, at Vicious har svært ved at blive i sin rolle som Victor, hvis han bliver irriteret.

Hvem kan Victor spille?

Hvis spillerne har svært ved at finde på en rolle, som Victor skal spille, så er her et par forslag: En tilrejsende stormand, en ny alkymist (som erstatning for Vicious), den afdøde konges spøgelse, hoffets mundskænk, en leder af vagterne på borgen.

Sceneforslag til Jesper

- * Kongen modtager en gæst
- * Tvillingerne opsøger gæsten
- * Tronarvingen fortæller kongen eller dronningen om sin mistanke
- * Dronningen siger til tvillingerne, at hun ved, hvem de er
- * Aronika fortæller Elena om forbandelsen

Victor bliver mere intenst, strategisk og manipulerende

Efter et par kiksede spil-scener er det, som om Victor lever mere op og bliver dygtigere til at spille. Han begynder pludselig at blive intens i de scener, han medvirker i, ligesom han begynder at ville påvirke spillet.

Victor begynder også her at komme med forslag til, hvordan de kan spille. Han foreslår blandt andet, at man kan spille scener rundt om i huset, og at alle ikke behøver at være til stede, når man spiller en scene.

Samtidig begynder Victor at blive manipulerende i sit spil og i forholdet til de forskellige hovedpersoner. Han prøver at skabe alliancer på kryds og tværs.

Han vil for eksempel:

- * være slesk overfor **Bjarke** og foreslå over for ham, at Bjarke måske kunne blive spilstyrer. Han vil endda sige pæne ting om Bjarkes og Rikkens forhold (selvom han ikke mener det – han er jo selv interesseret i Rikke).
- * være flirtende og intens på den helt rigtige kølige måde over for **Rikke** – og måske sige til hende, at spillet snart ville kunne blive langt mere udfordrende for hende, når hun spiller dronningen.
- * være rosende og indsmigrende overfor **Jesper** – og forsøge at skabe en alliance med ham i hans rivalisering med Bjarke. Og ligesom hos Bjarke vil han også forsøge at opmuntre Jesper i forhold til hans forelskelse i Rikke.
- * tilbyde at hjælpe **Lea** i forhold til at få sat scener op, hvor Elena kan mødes alene med Aronika – og antyde muligheden af, at man måske kunne spille spillet hele tiden, 24/7. Han vil muligvis også være flirtende overfor hende.
- * forsøge at smigre sig ind hos **Janne** og tale om tvillingernes forbandelse. Han kan måske hjælpe hende med at få den ophævet. Og ligesom hos Lea vil han også med Janne tale om muligheden for at hjælpe hende med scener, hvor hun kan være alene med Lea. Også overfor Janne vil han måske også agere flirtende.

Victor bliver måske interesseret i Janne eller Lea

I løbet af akten begynder Victor måske at vise interesse for enten Janne eller Lea. Det kan sætte gang i jalousi og yderligere drama i Lea-Janne-plottet. Det kan også skabe jalousi hos Rikkens, som sandsynligvis fatter stor interesse for Victor.

Det betyder dog ikke, at Vicious ikke længere er forelsket i dronningen, men måske ændrer han alligevel sit perspektiv en smule. Måske ser Vicious en mulighed for at dronningen i stedet kunne blive spillet af Janne eller Lea, fordi de eventuelt kunne være mere medgørlige udgaver af dronningen.

Hvis Vicious for alvor bliver interesseret i en af disse to, vil det også give ham et perspektiv i forhold til forbandelsen, han har kastet over deres karakterer. For måske ligger forræderiet i den virkelige verden, hvor enten Janne eller Lea vil forråde den anden ved at blive tiltrukket af Victor i stedet ...

Victor vil spille Vicious

Når Victor er blevet godt varm, og spillet er begyndt at køre, vil Victor foreslå, om ikke han kan få lov til at spille Vicious. Hans argument er, at Vicious er en meget vigtig person, og at der er brug for ham i deres spil.

Victor vil bruge sin rolle som Vicious til at vise en noget anden side af hofsnogen. Han vil gøre alt for at få Vicious til at fremstå som en helt i de scener, han er med i. Det virker dog næppe videre overbevisende, selvom han virkelig gør sit bedste.

Begynder Victor af spille Vicious, så sæt eventuelt en scene i spillet, hvor Vicious vender tilbage til borgeren.

Giver Jesper og de andre ikke Victor lov til at spille Vicious, vil han blive temmelig sur på en meget fornærmet måde. Han vil faktisk bede om at spillet skal stoppe, og han smider sine gæster ud. De kan komme tilbage, hvis de accepterer, at det altså er ham, der skal være Vicious.

Afslutning af tredje akt

Slut akten, når dramaet når et foreløbigt højdepunkt. Den kan enten slutte med, at Victor smider hovedpersonerne ud, eller at han siger, at nu må de hellere stoppe.

Victor vil efter spillet – hvis han da ikke er blevet vred og har smidt de andre ud – være glad og højstemt, og han glæder sig højlydt til næste gang. Næste gang bliver det endnu vildere, det lover han. Og de er meget velkomne hos ham. Men denne gang vil det være ham, der styrer spillet, siger han yderligere.

FJERDE AKT

- VICTOR OVERTAGER SPILLET

I fjerde akt er det tid til endnu engang at spille hos. Denne gang kommer tingene i høj grad ud af kontrol, og Victors sande identitet kommer for en dag,

Denne gang er det med Victor som spilstyrer. Derfor kommer alt i spillet til at handle om Vicious, som Victor også insisterer på at spille. Samtidig foreslår Victor, at man skal bytte rundt på rollerne. Det gør han, så han i endnu højere grad kan forsøge at styre opfattelsen af Vicious. Det skaber et helt nyt niveau af kaos, samtidig med at det giver de personlige dagsordener en helt ny måde at udfolde sig på.

I fjerde akt kommer scenariets store twist også, da vennerne finder ud af, at Victor faktisk er Vicious.

Opbygning af fjerde akt

Ligesom forrige akt udspiller fjerde akt sig i Victors hus. Inden da er der dog mulighed for at sætte nogle korte scener, der binder tredje og fjerde akt sammen.

Akten slutter, når Victors sande identitet kommer for en dag. Den opdagelse fører automatisk over i femte og sidste akt, hvor fokus er på, hvordan spillet skal kunne fortsætte.

Akten skal gerne tage ca. 45 minutter at spille.

Briefing af spillerne

Fortæl spillerne, at fjerde akt igen primært udspiller sig i Victors villa – på samme måde som tredje akt gjorde det. Igen vil der være stor frihed, samtidig med at Victor vil overtage en del af kontrollen med det hele.

Fortæl også, at fjerde akt kommer til at glide flydende over i femte akt, som er scenariets sidste.

Korte scener inden spillet i Victors hus

Hvis der er behov for det, så sæt eventuelt et par korte scener, der leder op til, at vennerne igen skal spille hos Victor.

Blev Victor fx sur og smed de andre ud, har I måske brug for en scene eller to, der følger op på dette. Og er nogle af hovedpersonerne blevet meget vrede på spillet, så kan der også være behov for scener, der fokuserer herpå.

Det kan endda også være, at du har behov for at sætte en scene med Victor, der forsøger at tale med nogle af hovedpersonerne, fx Jesper. Måske for at overtale ham til at komme og spille hos Victor endnu engang.

Ankomst til huset – Victor er allerede in-character

Når hovedpersonerne ankommer til Victors hus, er stemningen anderledes end sidste gang. Denne gang er der ikke tid til smalltalk, og Victor er klar i rollen som spilstyrer, så snart han lukker folk ind. Han vil tiltale vennerne som deres karakter: fx “Her har vi jo den ærede konge”. Der synes ikke længere at være plads til forhandlinger om, hvordan spillet skal spilles – nu er det tydeligvis Victor, der bestemmer.

Inde i huset er det også, som om der er gjort mere ud af det end sidst. Der er kommet lidt flere møbler, de hvide lagner er væk, og Victor har tændt massevis af stearinlys. Der er vin, snacks og fade med overmodne frugter. Der kommer tilmed dramatisk musik fra en gammel, skrattende pladespiller.

Når først alle er ankommet, spilder Victor ikke tiden. Han begynder straks at sætte spillet i gang – en smule forhastet ville nogen måske sige, og der er ikke rigtigt plads til, at hovedpersonerne kan tale sammen. Vil man tale, må man hviske til hinanden eller forsøge at snige sig hen i et hjørne.

Hvad er Victors plan for dagen?

Victors plan går ud på, at han vil forsøge at fremstille Vicious i så godt et lys som muligt – uden at tænke ret meget over, hvordan de andres spil bliver.

Han vil:

- * **være spilstyrer**, så han kan frame spillet helt, som han ønsker det.
- * **spille Vicious**, så han kan vise, hvordan Vicious rigtigt er (men stadig uden at fortælle, at Victor er Vicious).
- * på et tidspunkt kræve af de andre, at de **prøver at bytte rundt på rollerne**. Ideen er, at han dermed kan påvirke de interne forhold endnu mere og måske på den måde også få dronningen til at blive interesseret i Vicious.

Victor bliver mere og mere energisk – eller mere og mere kolerisk og sur

Allerede da vennerne ankommer, er Victor meget energisk. Og går spillet godt, så bliver han kun endnu mere energisk, ja nærmest overgearet. Her er det tydeligt, at det bliver sværere og sværere for Vicious at holde facaden som den cool, mystiske Victor, jo mere opstemt han bliver.

Går det ikke godt med at styre spillet – fx hvis de andre brokker sig for meget og er besværlige at have med at gøre – så bliver Victor mere og mere irriteret, sur og urimelig. Så begynder han at opføre sig som den nederdrægtige hofsnog, han i virkeligheden er – og lidt som en kolerisk teaterinstruktør. Det kan endda kamme så meget over, at han bliver ked af det. Til sidst vil han måske forlade spillet og løbe op på sit værelse og låse døren i barnligt skaberi.

Victor sætter spillet i gang – og sætter stort set kun scener med Vicious

Victor vil forsøge at styre spillet med hård hånd, og det er ret tydeligt, at han følger sin egen dagsorden. Stort set alle scener handler på en eller anden måde om Vicious – oftest ved at Vicious er med i dem. Ofte vil han sige, hvad de forskellige karakterer gør, mens han sætter scenen. Altså uden at lytte til sine spillere og deres behov.

Selvom Victor har en klar dagsorden, så husk også at få sat nogle scener, der underbygger de forskellige konflikter mellem hovedpersonerne. Det kan være mellem dronningen og tronarvingen, mellem kongen og dronningen, og selvfølgelig mellem de to tvillinger.

Victor kan blandt andet sætte følgende scener:

- * **Vicious opsøger dronningen i hendes soveværelse**. Vil forsøge at charmere hende. Hvordan reagerer hun på det? Vicious er mindre slesk end normalt. Her forsøger Victor samtidig virkelig at flirte med Rikke.
- * **Kongen, dronningen og tronarvingen taler om Vicious' tilbagekomst**. Vicious er ikke med i scenen, men Victor vil forsøge at få dem til at tale pænt om ham. Hvis det ikke går godt, vil han entrere scenen som Vicious.
- * **Vicious vil forsøge at overtale kongen til, at han må sidde med i tronsalen** som rådgiver.
- * **Vicious opsøger tvillingerne**, der måske stadig er forklædt som hekse – enten bare den ene af dem eller begge to – for at vinde deres gunst. Han vil sige, at han godt ved, at de er i tvillingerne i forklædning, men at han ikke vil afsløre dem, hvis de hjælper ham med at opnå dronningens gunst. Her er Victor ligeglad med, at Vicious-karakteren slet ikke burde vide, at det faktisk er tvillingerne i forklædning. (Men her bruger den uerfarne Victor sin off-game-viden).
- * **Vicious opsøger Aronika, som han ved kender til forbandelsen**. Han vil forsøge at indsmigre sig og måske tilbyde, at han på et tidspunkt kan forsøge at ophæve forbandelsen – altså, hvis hun gør, som Vicious gerne vil have. Han kan også bruge forbandelsen som en trussel, hvis han bliver sur.

Victor vil have, at man skal bytte roller

Selvom Victor er opstemt, og spillet sådan set kører godt, er han ikke tilfreds. Det virker ikke til, at han får sat Vicious i det lys, han gerne vil – og hans plan med at komme tættere på dronningen og vinde hendes kærlighed går sandsynligvis heller ikke godt.

Der skal derfor ske noget drastisk, mener han. Derfor vil han på et tidspunkt stoppe spillet og sige, at nu skal de prøve noget nyt. Han vil gerne have, at man skal prøve at bytte roller – ikke nødvendigvis alle, men bare et par stykker af dem. Der er brug for ny energi. Det vil være interessant, siger han. Victor er meget insisterende.

Victors forslag vil uden tvivl skabe ravage mellem hovedpersonerne. Nogle vil være interesserede i at prøve noget nyt – andre vil bestemt ikke. Ikke desto mindre vil Victor insistere, og får han ikke sin vilje, kan han blive temmelig sur.

Om det er Victor, der diktatorisk bestemmer hvem, der skal skifte rolle, eller om det foregår i plenum, er meget op til situationen i scenariet på dette tidspunkt.

Går vennerne med på det – eller i det mindste bare nogle af dem – vil Victor sætte nogle scener, hvor rollerne er byttet rundt. Det vigtige for scenariet er i den forbindelse to ting: Dels at nogle af relationerne mellem hovedpersonerne får en helt ny dynamik på den måde (fx Janne og Lea). Dels at det kan lede frem til, at nogen prøver at spille Vicious, og man derved opdager, hvem Victor i virkeligheden er (se boksen).

Hvad sker der med relationerne, når der bliver skiftet spiller?

Brug scenerne, hvor spillerne har byttet roller, til virkelig at sætte på spidsen, hvad der så sker med hovedpersonerne.

- * Hvordan har **Lea** det med, at Aronika pludselig bliver spillet af en anden end Janne? Gør det en forskel for hendes forelskelse i Aronika? Eller er det kun, når Aronika er i Jannes skikkelse? Er det faktisk Janne, hun er forelsket i? Og hvordan vil Lea have det, hvis hun selv skal spille en anden rolle? Kan hun så ikke længere være tæt på den, hun elsker?
- * Og hvad med **Janne**, hvis Lea ikke længere spiller Elena og derfor ikke hele tiden forsøger at komme tæt på Aronika? Tør hun nærme sig Lea på andre måder?
- * For **Rikke** vil det uden tvivl være en kærkommen mulighed til at prøve noget nyt. Men kan hun overhovedet finde ud af at spille andre roller end dronningen? Og hvis hun ikke spiller den kølige, mægtige dronning, kan hun så overhovedet holde Bjarke og Jespers tilnærmelser stangen?
- * For **Bjarke** kan det være en mulighed for endelig at komme ud af den rolle, han føler sig låst fast i. Spørgsmålet er, om han vil være tro mod den karakter, han bliver sat til at spille i stedet. Eller om han vil bruge den nye rolle til at komme tæt på Rikke.
- * For **Jesper** vil det sandsynligvis være noget af en ydmygelse, at Victor har sat sig hårdt på spillet. Men i forhold til at bytte rolle, kan det være en fordel for ham. Måske kan han udnytte den nye dynamik til at spille tæt sammen med Rikke på nye måder – eller til at sætte Bjarke på plads en gang for alle.

Hvis nogen spiller Vicious

Victor vil som udgangspunkt forsøge at holde fast i selv at spille Vicious. Hvis han bliver presset til det, vil han dog gå med til, at andre også kan spille ham.

Det er dog noget, som Victor ikke har gennemtænkt konsekvensen af. For spiller nogen Vicious, spiller de jo sådan set også Victor.

Hvis det sker, så sæt gerne en syret situation op, hvor du beskriver, hvordan det er pludselig at være Vicious. Samtidig kan vedkommende pludselig også spille Victor. Det betyder, at man kan tale og agere som Victor. Lad i så fald spilleren spille Victor og beskriv, hvordan hovedpersonens krop står nærmest paralyseret tilbage.

Måske vil personen, der nu spiller Vicious, blive forvirret og forskrækket og vil straks stoppe. Måske for at vise sin forvirring over for de andre og for at spørge Victor om, hvad der da foregår. Men der er også en sandsynlighed for, at spilleren tænker, at det kan bruges strategisk. For det giver jo en særlig magt, at man både kan spille Vicious og Victor – hvis man altså ikke siger noget til de andre. En sådan situation kan skabe megen drama og komik.

Hvordan bliver det afsløret, at Victor er Vicious

Et helt centralt vendepunkt – og et point of no return for scenariet – er, når det går op for hovedpersonerne, at Victor er Vicious.

Det kan som udgangspunkt ske på tre forskellige måder.

- * En af hovedpersonerne spiller Vicious og opdager dermed, at der er en sammenhæng. Herefter vil Vicious måske – måske lettere brødebetyngt – fortælle, hvordan det hænger sammen.
- * Nogle af vennerne kommer ind på Victors soveværelse, hvor de finder en masse tegn på, hvordan det hele hænger sammen. Måske er Victor selv på værelset, fx fordi han er blevet sur og ked af det. Finder man Victors soveværelse, vil det ikke være svært at få Victor til efterfølgende at forklare, hvordan det hænger sammen.
- * Victor fortæller selv, at han er Vicious. Det kan han gøre, hvis han fx bliver presset til at forklare, hvad hulen det er, der foregår. Eller fordi han bliver så frustreret over, at de andre ikke kan se, hvor fantastisk en fyr Vicious er. "Jamen, det er jo mig, der er Vicious," vil han måske råbe i frustration.

Victors soveværelse

Victors soveværelse på førstesalen i den store villa udgør en form for port mellem fiktionens verden og den virkelige. Værelset er på én og samme tid et spartansk indrettet soveværelse i en victoriansk villa og Vicious' laboratorium i spillets verden.

Rummet indeholder således en seng, et skrivebord og en skrivemaskine, og nogle af væggene er af træ og ligner, at de er en del af villaen. Rummet indeholder dog også blus, kolber og kar, og andre af væggene er bygget af sten og ligner noget, man finder i netop Arh.

I skrivemaskinen sidder der også et stykke papir, der ligner et forsøg på at lave en karakterbeskrivelse af Victor (handout 6).

Afslutning af fjerde akt

Når hovedpersonerne opdager, hvordan tingene hænger sammen, slutter fjerde akt. Akten fører naturligt over i femte og sidste akt, der finder sted samme sted og i direkte forlængelse af spillet i fjerde.

Du kan eventuelt sige til spillerne, at fjerde akt nu er slut, og at I nu går videre til den sidste akt.





FEMTE AKT

- HVAD SKAL DER SKE MED SPILLET? OG MED VICTOR?

I femte og sidste akt skal vennerne finde ud af, hvad der skal ske med spillet, nu hvor det er kommet frem, at Victor blot er en karakter, spillet af Vicious.

Spørgsmålet er nu, hvad det betyder for vennerne – både i forhold til deres elskede spil generelt og i forhold til deres personlige agendaer. Kan de fortsætte med at spille? Kan de hver især opnå det, de gerne vil? Eller falder det hele fra hinanden? Og hvad skal der ske med Victor?

Akten omfatter scenariets klimaks, hvor følelser, personlige dagsordener og en form for filosofisk dilemma mødes i en måske lettere kaotisk suppe.

Opbygning af femte akt

Fjerde akt glider mere eller mindre automatisk over i denne akt, når sammenhængen mellem Victor og Vicious er kommet frem. Nu handler det dog pludselig mere om, hvad alt det skal betyde for hovedpersonerne og deres forhold til hinanden og spillet – ja, og til Victor.

Femte akt er nok den korteste af akterne. Den udspiller sig som udgangspunkt i Victors hus, hvor diskussioner og eventuelle følelsesudbrud er i højsædet.

Akten slutter når hovedpersonerne – eller i hvert fald nogle af dem – forlader Victors hus for at gå tilbage i deres mere eller mindre virkelige verden. Er der brug for det, kan I dog også spille et par korte scener efterfølgende som afrunding.

Akten bør ikke tage meget mere end en halv time at spille.

Briefing af spillerne

Det er ikke sikkert, at det er nødvendigt at briefe spillerne, inden i begynder på denne sidste akt. Det kommer lidt an på, hvor intens stemningen i spillokalet er.

Det kan dog være en idé hurtigt at forklare, at I nu er nået til den sidste akt, hvor historien skal nå en form for konklusion og afslutning. Spillerne har måske brug for at vide, at det er nu, det hele skal kulminere, og at de gerne må spille deres personlige agendaer og følelser helt ud. Samtidig kan du sige til dem, at scenariet slutter, når de forlader huset.

Victor er Vicious – hvad nu?

Efter scenariets afgørende vendepunkt er hovedpersonerne sikkert godt og grundigt forvirrede. Hvad skal det dog betyde, at en fiktiv person er blevet levende og har fundet ud af at spille en rolle i deres virkelighed? Hvad skal det dog betyde for dem? For deres spil? Og for alle deres personlige dagsordener?

Hovedpersonerne må meget gerne være forvirrede og synes, at det hele er sært. Husk dog på, at de ikke skal bruge alle kræfterne på at diskutere, om det nu også kan passe, at det hænger sådan sammen. Det er vigtigt, at de køber præmissen og ikke går i denial-mode.

Vendepunktet gør også, at dramaet ikke længere handler om, hvordan spillet skal spilles, men om hvad spillet i det hele taget skal være. Det er der sikkert meget delte meninger om.

Samtidig skal hovedpersonerne også finde ud af, hvordan de i det hele taget har det med Vicious og hans alter ego Victor? Er han en ven eller en fjende? Det afgør nemlig meget af spillet i denne akt. Lyt i den forbindelse til spillernes input og form akten efter, hvordan stemningen i lokalet er:

- * Er hovedpersonerne **vrede på Vicious** og ser ham som en skurk, så brug akten på, at han skal forsøge at vinde

deres sympati. Her kan du blandt andet spille på alle de konsekvenser det har, hvis de ønsker at komme ham til livs ved at stoppe spillet. Lykkes det ikke for hovedpersonerne at se det sympatiske i Vicious, vil han måske i stedet gå i total skurke-mode og forsøge sig med truende, hofsnog-agtige metoder for at få dem til at bevare spillet. Han kan også true med forbandelser, væsker og meget andet.

- * Er hovedpersonerne **forvirrede**, så brug akten på at Vicious kan forklare sig og måske på den måde forsøge at vinde hovedpersonernes sympati. Det skal i sidste ende være et svært dilemma, hvad der skal ske med spillet.

- * Er hovedpersonerne **positivt indstillede** over for Vicious – og måske ser hans rolle som Victor som en potentiel ny ven og fast spiller – så spil rigtigt meget på konsekvenserne af dette. Kan de virkelig opretholde spillet og dermed holde ham i live? Og hvad har det af betydning for hovedpersonernes relationer og personlige dagsordener?

Vicious ændrer opførsel – bliver mere ydmyg

Efter Victor er blevet afsløret som værende Vicious, ændrer han klart opførsel. Hvor han i forrige akt var overstadig og overlegen, så er han pludselig langt mere ydmyg – måske endda decideret ynkelig.

Det virker næsten, som om han har dårlig samvittighed over det hele. Under alle omstændigheder vil han forsøge at vinde vennernes sympati – enten ved at være underdanig eller ved at være slesk og tale dem efter munden. Samtidig vil han gøre meget for at vinde især Rikke over på sin side, da han stadig drømmer om et liv sammen med den dronning, han er så besat af. Her kan endda blive rørstrømsk og nærmest tryglende i forsøget på at få hendes kærlighed.

Vicious kan dog også finde på at vise mere nederdrægtige, manipulerende sider af sin personlighed. Husk på, at Vicious er potentielt presset på hele sin eksistens og vil gøre alt for ikke at forsvinde. Husk også på, at selvom han prøver at være sød og venlig, så er han grundlæggende en tronranende hofsnog helt ind til sine fiktive alkymistknogler.

Vicious forsvinder, hvis spillet sluttes

En vigtig pointe er, at Vicious kun kan eksistere så længe spillet er der. Beslutter vennerne sig for at lukke spillet og ikke spille det igen, så forsvinder også den fiktive verden, som Vicious kommer fra – og dermed forsvinder han også. Det fører således til, at også Victor vil forsvinde.

Hovedpersonernes dagsordener

Selvom Victor-Vicious-karakterens fortsatte eksistens fylder meget her i sidste akt, så husk også, at hovedpersonernes personlige plots og agendaer ligeledes skal nå til et klimaks. Spørgsmålet er nu, hvad der sker, når alting pludselig er så markant forandret.

- * Hvordan har **Jesper** det med situationen og med Vicious? Hans kreation har pludselig fået sit eget liv. Ser han det som et problem? Eller føler han sig som en skaber, der ser sit værk komme til live? Og hvad med spillet som helhed? Kan han se det fortsætte? Og hvad hvis de bliver enige om at slutte det? Kan han acceptere det? Samtidig er der forholdet til Rikke – indser Jesper, at det er umuligt at vinde hendes kærlighed, nu hvor endnu en bejler melder sig tydeligt på banen? Eller nægter han at give op?
- * Hvordan har **Bjarke** det med, hvis spillet skal til at være slut? Er det en god ting for ham og hans forhold til Rikke? Og til hans forhold til Jesper? Og hvordan har han det med Victor-Vicious-situationen? Er det en trussel i forhold til Rikke? Og endelig er der også hans forhold til Jesper og hans ønske om at skulle styre spillet? Er alt dette revet fra hinanden? Kan han måske gå tilbage og blive Jespers ven igen, hvis spillet ikke længere er der?
- * Hvad mener **Rikke** om, at Victor er Vicious? Gør det ham mere spændende eller det modsatte? Kan hun være den dronning, som Vicious er så intenst forelsket i? Eller vil hun gerne bare smide hele den dronninge-rolle langt væk? Og hvad med hendes ønske om at spille noget andet? Er det blevet opfyldt? Og hvordan med Bjarke? Har hun stadig ikke fået sagt fra overfor ham?
- * Hvad betyder spillets voldsomme udvikling for **Lea** og hendes forelskelse? Er det stadig bare den fiktive karakter Aronika, hun drømmer om? Eller har hun måske indset, at det i virkeligheden er Janne, hun vil have? Og hvad får Vicious' indtræden i hendes verden Lea til at tænke? Kunne det samme ske for Aronika – at hun kunne manifestere sig på samme måde?
- * Hvordan har **Janne** det med alt det, der er sket? Føler hun sig stadig tynget af Vicious' forbandelse, eller oplever hun, at hun er befriet for den? Og fører forbandelsen rent faktisk frem til et forræderi? Og hvad med Lea? Er hun stadig interesseret i hende? Og kan hun fortsat leve med, hvis det kun er, når hun er i rollen som Aronika, at Lea udviser hende interesse? Eller har det ændret sig?

Et par potentielle slutninger

Alt efter, hvordan scenariet udvikler sig, kan det ende på vidt forskellige måder. Her er et par potentielle udfald:

- * På trods af Vicious' forsøg på at vinde hovedpersonernes sympati, ser de ham som en skurk og beslutter at afslutte og lukke spillet. Det er bestemt ikke til alles tilfredsstillelse. Victor hyler og piver og råber, men må sidde ensom tilbage, da de andre forlader huset. Når de vender sig om og kigger sig tilbage, er huset der ikke mere. Lea må blandt andet grædende gå derfra og erkende, at hun nu også må leve uden sin Aronika, der således også er forsvundet. En alternativ udgave er, at Lea og Janne forlader huset, hvorefter de i hemmelighed spiller videre på spillet – og at de således holder Ahr og Vicious i live.
- * Hovedpersonerne har nydt at møde Victor og beslutter sig for, at de gerne vil fortsætte med at være hans ven. Det kræver, at de fortsætter spillet, så Vicious fortsat også kan være Victor i deres verden. Det giver dog visse udfordringer, og ikke alle gider spille et spil, bare for at de kan hænge ud med Victor – det er nok ikke alle, der er lige begejstrede for ham.

Et par korte scener som udtoning

Det er oplagt at slutte scenariet, når hovedpersonerne forlader Victors hus. Men måske har I brug for at runde scenariet af med et par korte scener, der viser, hvad der sker med hovedpersonerne.

Det kan fx være en scene, hvor Jesper sidder på sit værelse og kigger på sin tomme computerskærm, hvor der ikke dukker noget nyt spil op. Eller det kan være en scene, hvor Lea og Janne mødes måske helt uden at spille roller. Eller hvor Bjarke og Rikke endelig får snakket ud.

ROLLEBESKRIVELSER



Kongen

Ængstelig og usikker, men også brutal og handlekraftig. Gemmer din usikkerhed bag din magt. Frygter at tabe ansigt og blive afsløret som den kryster, du er.

Kongen er bror til den gamle konge, der blev myrdet af en frygtelig gift – sandsynligvis brygget af Vicious. Mange mener, at det var kongen, der fik ham til det. Men det var det ikke. Du har taget din brors dronning til ægte. Hun har dig i sin hule hånd, hvad ingen må opdage.

Du hader tronarvingen, den gamle konges uduelige søn, som står til at arve tronen efter dig, men som ikke har evnerne til det. Du frygter de to tvillingsøstre, som dronningen fødte efter den gamle konges død, og som var hans døtre. De voksede hemmeligt op på borgen, hvor du troede, de blot var hittebørn, som dronningen havde fundet foran porten en stormfuld nat. De flygtede fra borgen, da du en dramatisk nat opdagede, hvem de virkelig var.

Vicious

Slesk hofsnog og alkymist. Du blev for år tilbage forført af dronningens hvisken i ørerne til at myrde den gamle konge med en frygtelig gift. Det har du siden alene fået skylden for og blev forvist til i årevis kun at opholde dig i dit tårn højt over borgen.

Den nat, dronningens tvillinger blev født, forbande du dem til, at den ene af de to tvillinger en dag vil forråde den anden.

Du føler dig misforstået og forrådt af dronningen, men er alligevel nærmest besat af hende. Du kan ikke modstå hendes intense hvisken. Du begærer hende. Måske elsker du hende også.



JESPER

20 år gammel

Leder spillet og spiller samtidig den nye konge i det spil, han selv har opfundet.

Holder sabbatår og bruger al sin fritid på at tænke på og planlægge spillet, som han styrer med hård hånd.

Bor for sig selv i en ungdomsbolig i den lille by, hvor han er vokset op, og hvor også hans forældre bor.

Har igennem flere år været **intenster og ulykkeligt forelsket i Rikke**, som ellers er kæreste med Bjarke, Jespers tidligere bedste ven.

Det er mig, der er kongen. Det er mig, der harsat mig på tronen. efter min bror, den gamle konge, døde. Det er mig, der har giftet mig med hans enke, der stadig er dronning. Det er mig, der har sørget for det hele, så alle i sidste ende kan takke mig og kaste sig for mine herskende fødder.

Eller for nu at være mere præcis: Jeg er den, der *spiller* kongen. Men altså, når det er mig, der spiller ham, så er det jo også mig, der *er* kongen. Sådan er det i spillet, i mit spil, i det spil, som det er mig, der har fundet på, og som det derfor er mig, der styrer. Ja, for det er mig, der inviterer de andre, sætter rammerne og skaber historien. Og det er mig, der gør alt dette for de andre.

Derfor er det også mig, der har sat hende, jeg så intenst elsker, i rollen som min dronning, så hun altid er tæt på mig. Og ligeledes er det derfor også mig, der har givet min tidligere bedste ven rollen som uduelig tronarving. Det er ham, der så gerne vil overtage det hele, men som aldrig kommer til det – ham, der så intenst begærer dronningen, men må nøjes med at være hendes søn. Og det mig, der har opfundet den forbandelse, som har dømt de to ellers så intenst tætte tvillingesøstre til, at en af dem en dag vil forråde den anden.

Ja, for det er min verden og min storladne tragedie, vi alle mødes om.

Det er lørdag lige om lidt – i morgen faktisk – og alligevel er der så meget, der skal falde på plads. Der er så mange ting, der skal være planlagt og udtænkt. Så meget drama, der skal være klar, før landet Ahrs voldsomme vidder, sorte borge og buldrende lavastrømme igen kan komme til live.

Det er næsten mørkt i lejligheden, der kun er oplyst af enkelte stearinlys og det blålige skær fra computerskærmen. Et lunt glas rødvin står i det snirklede krystalglas, der reflekterer både de orange toner fra lysene og de blålige nuancer fra skærmen. Overalt på bordet ligger der papirer, tegninger og løse notater. En cursor blinker øverst i det næsten helt tomme dokument på skærmen. Kun en enkelt sætning træder frem på skærmen, skrevet med råbende versaler:

“VICIOUS ER FORSVUNDET”.

Jespers hjerte hamrer; han er nærmest åndeløs, som han sidder der foran skærmen og bare stirrer på de tre ord. Skrev han virkelig lige det? Det gjorde han da ikke! Han kan ikke huske det. Som om det pludselig bare stod der. Som om en anden har skrevet det. Som om nogen pludselig er ved at overtage kontrollen med hans spil. Som om spillet er begyndt at skrive sig selv. Som om nogen vil kaste kongen bort fra sin trone.

Jeg hedder Jesper, og jeg bor i den her lille by, hvor jeg og de andre er vokset op. Her har jeg min egen lille lejlighed, en ungdomsbolig, som jeg flyttede ind i for et halvt års tid siden.

Her bestemmer jeg alting selv. Det er mit slot, min borg. Her kan ingen komme ind og blande sig. Her er det mig, der laver reglerne og sætter rammerne – mig, der klart siger, hvad man må og ikke må. Her det mig, der inviterer indenfor.

Det føles bare så rigtigt, at jeg er den eneste af os, der har sit eget sted. Det er godt, at det er her, de andre kommer for at mødes om spillet – at det er her hos mig, i min verden, at vi samles. For det er vigtigt, at det er mig, der som spillets leder, kongen i spillet, skaber rammerne for det. Det er mine idéer og mit univers, vi dykker ned i. Og det ville aldrig være det samme, hvis jeg bare dukkede op et andet sted. Så ville spillet ikke blive præcist, som det skal være for at blive allermest intenst.

Det er altid noget ganske særligt at betragte de andre, når vi er i spillet – når drama, intriger og de storladne konflikter, som jeg har udtænkt, spiller sig ud mellem os. Man kan se følelserne, frygten og spændingen. Man kan se alt det, der får blodet til at bruse, hadet til at boble og skrigene til at bryde ud, så selv ravnene letter.

Det handler også meget om alt det, der sker mellem os lige der. Om, at jeg kan se Rikkens ansigt som dronningen. Om at jeg kan føle det, når hun langsomt nærmer sig mig, hendes konge og ægteemand. Om at jeg kan se hendes helt langsomme, forførende bevægelser, der får al længslen i min krop til at eksplodere og for en stund får mig til at glemme al min ulyksalighed. Om at Bjarke bare kan se til og i spillet blot være hendes søn. Om at han aldrig vil opleve det samme, som jeg oplever lige der.

Om, at jeg kan mærke den magt, jeg har. Om, at jeg kan opleve de andres beundring.

Der var engang, hvor spillet ikke fandtes. Engang, hvor alting var anderledes. Engang, hvor jeg bare var kvabsede, nervøse Jesper, der læste bøger i hyldevis og bare tænkte alt, alt for meget. Det var dengang, jeg ikke havde fundet min rolle i verden. Dengang, hvor jeg kun hakkende og uden autoritet turde foreslå mine ideer til andre. Dengang, hvor jeg ikke havde nogen borg at invitere de andre ind i. Dengang, hvor alt det her bare var løse tanker og ukonkrete samtaler i sene nattetimer. Dengang, hvor jeg intet havde at tilbyde Rikke, min nabo Janne's veninde, der ellers fik mig sådan til at drømme.

Men det var, som om alting forandrede sig, da jeg først fik åbnet op for spillet. Jeg husker stadig, hvordan jeg fortalte Bjarke om det – dengang han stadig var min ven, før han forrædte mig. Hvordan jeg pludselig intenst kunne sige til Rikke, at det mest af alt var for hendes skyld, at jeg havde skabt det her. Og ligeledes hvordan jeg sagde til Janne, at jeg havde den perfekte forudbestemte skæbne til hende. At hvis hun først kom med i spillet, ville hun aldrig kunne undslippe den.

Og hvad nu hvis det hele faldt fra hinanden? Det tør jeg slet ikke tænke på. Så ryster jeg, og alting gør ondt. Hvad nu hvis de andre skulle forråde alt det, jeg har skabt og givet dem? - alt det, vi har opnået sammen? Hvis de pludselig ville flå alt det her fra hinanden og gå egne veje – lade alt det her ligge? Lade mig, Jesper, deres konge, i stikken?

For hvad ville jeg være uden spillet? Hvis ikke jeg havde skabt alt det her? Ja, så ved jeg virkelig ikke, hvad og hvor jeg ville være.

Nej, ingen skal kaste kongen bort fra sin trone. Bestemt ikke lige nu.

Og nej, selvfølgelig er Vicious, kongens rådgiver og den intrigante rænkespillende alkymist, ikke forsvundet, som computerskærmen ellers proklamerer. Det er jo netop Vicious' spil, og hans forbandelse over tvillingesøstre, der i sidste ende skal føre til tragediens endelige opgør.

Jesper trækker vejret dybt ind, tager en tår af den lidt for varme og lidt for søde, krydrede rødvin og sletter de tre versaliserede ord på skærmen. Så let var det, tænker han med et hint af et overlegent smil.

Det er jo netop Vicious, det skal handle om i morgen. Jesper har jo netop tænkt på en situation, hvor de to tvillingesøstre forklædt som hekse skal opsøge ham – for at søge hævn, men også for at tvillingerne kan fuldføre deres skæbne, hvor den en af dem skal forråde den anden. Måske de vil bede ham om en eliksir, der kan gøre deres forklædning endnu bedre. Eller om en drik, der kan styrke den voldsomme erotiske og dybt forbudte tiltrækning, som er mellem de to søster – og som Jesper også godt ved, er der i virkeligheden, når de blot er Lea og Janne.

Han skriver, ordene tager form ...

Og så skulle der være forførende situationer mellem dronningen og Vicious. Situationer, der kunne få ham helt tæt på Rikke for en stund – og som samtidig kunne sætte gang i interessant spil mellem hende og tronarvingen. Og måske også med kongen. Og det kunne lede frem til ... ja, hvad fanden skulle det lede frem til?

Hvad var det nu, han havde tænkt på den anden dag? Skrev han det ned på en lap? Tankerne buldrer pludselig rundt og vil ikke lande et bestemt sted. Hvad var det nu? Og med tvillingerne? Med dronningen? Det er pludselig, som alting er helt blankt i hans hoved.

Han kigger ned i sine papirer, roder lidt rundt med et par sedler og kigger så atter op på skærmen og gisper højlydt. Det, han lige har skrevet, er væk! De nye ord er forsvundet. Alle dem om Vicious er væk. Planerne forsvundet – og ikke kun fra skærmen, også fra Jespers tanker.

Det er virkelig, som om Vicious er forsvundet. Som om Jesper ikke længere kan udtænke, hvad han skal gøre. Som om den snu hofsnog har gemt sig et sted.

Han prøver at skrive igen, men samme resultatet. Teksten forsvinder bare. Vicious er virkelig væk fra Jespers kontrol!

Hvad fanden skal han gøre!?

Rikke

Spiller dronningen

Jeg elsker Rikke. Altså sådan helt utroligt meget og helt utroligt intenst. Det har jeg gjort i alt for lang tid – og der synes ikke at være nogen vej ud af det.

Hvorfor jeg elsker hende så højt, forstår jeg ikke. Hvad er der ved hendes mere og mere distancerede, gotiske væsen, der trækker sådan i mig? Hvorfor er det, at det gør så ondt i hele min krop, når jeg tænker på, at hun stadig er kæreste med Bjarke. Han er en forræder, der engang var min ven.

Og hvorfor elsker Rikke ikke mig? Jeg har gjort alt for hende. Skabt det her spil, sat hende i rollen som dronning. Givet hende al den magt, hun kan ønske sig. Jeg ved, at det en dag kommer til at ændre sig. At hun en dag vil indse, at vi to hører sammen.

Bjarke

Spiller tronarvingen

Bjarke var engang min bedste ven, og vi var sammen om alt. Men han forrædt mig. Han vidste kun alt for godt, at Rikke boede i mit hjerte – at hun var alt, jeg drømte om. Tænk, at hun ikke kunne se igennem hans emo-øjne og se den bitre sjæl, der gemmer sig bag dem.

I spillet elsker jeg at se Bjarke lide. Åh, at se ham i rollen som den uduelige tronarving kaste længselsfulde blikke efter dronningen og dermed Rikke. At nyde hans jalousi, når det er kongen, der får dronningens intense ørehvisken at høre. Åh, så kan han opleve, hvordan det er at være den, der er sat ud på et sidespor.

Lea

Spiller Elena, den ene tvillingesøster

Lea er min lillesøster, og at se hende i spillet, er som at se en helt ny side af hende – en side, hun ellers aldrig har vist. Hun plejer at være så stille, så forsigtig og så bange for at sige bare det mindste. Men i spillet, når hun er Elena, er hun totalt forandret. Så tør hun vise handlekraft, mod og retning.

Og jeg elsker at se, hvordan hendes øjne brænder, når det drejer sig om spillet. Jeg elsker at se hendes forventning, når vi taler om det. At opleve, hvordan hun kan se på mig som den storebror, der giver lille Lea alt det, hun drømmer om.

Men jeg frygter også den dag Lea opdager den forbandelse, der er kastet over hendes rolle Elena og hendes tvillingesøster Aronika. Indtil nu er det kun Janne, der kender til den. Den vedrører dem begge, men endnu har jeg ikke nænnet at fortælle hende om den. Det er næsten, som om det er for ondt af mig at nedkalde sådan en tragedie over min elskede søster.

Janne

Spiller Aronika, den anden tvillingesøster

Janne, min gamle nabo, er noget helt særligt. Vi legede sammen, byggede huler i vasketøjskurven og tog på eventyr i sandkassen. Men hun har forandret sig – er blevet en intens, mørk og dog alligevel fantastisk sjæl, formet af sit intense venskab med Rikke.

Janne føler alting så intenst, og det har hun nok altid gjort. Det er også derfor, at det er hende, jeg har udvalgt til at være den, der kender til forbandelsen, der er kastet over de to tvillingesøstre. For åh, at se hende i spillet – at se hende sammen med Lea og den magi, der opstår mellem de to ... det er spændende.

Kære spiller

Du spiller Jesper, en **selvoptaget, forsmået** og alligevel **megalomanisk** ung mand, der har **opfundet det spil**, der er scenariets omdrejningspunkt.

Som Jesper er din rolle at forsøge at **fastholde spillet nøjagtigt, som du har tænkt det**. Det er dig, der er **kunstneren og skaberen** – dig, der har **genialiteten** til at give oplevelser ud over det sædvanlige.

Men selvom du selvoptaget og **overbevist om din egen genialitet**, så er du **også usikker**. Du har kun spillet og din magt herover at klamre dig til. Du **frygter så inderligt at miste dette**, for hvem er du så?

Og så er du **forelsket og hadefuld**. Du er **besat af Rikke**, overbevist om, at hun er din eneste ene. Og du har nok for længst glemt at forholde dig til, hvad hun egentlig måtte føle. Og derfor er du også besat af dit **forsmåede had mod Bjarke**. Du er **bitter og vred**, selvom du nok vil gøre meget for at skjule det.

I scenariets første akt har du inviteret de andre over til at spille hos dig. Men du er uforberedt og frustreret, fordi Vicious på mystisk vis er forsvundet. Du kan ikke spille ham eller sætte de scener, du oprindeligt havde tænkt. Og du forstår ikke hvorfor. Du bliver i stedet nødt til at sætte nogle andre scener, som I kan spille i første akt. De behøver bestemt ikke være gode, for Jesper er som bekendt totalt uforberedt. Det er ikke normalt for ham.

I løbet af scenariet kommer du løbende til at skulle sætte andre scener som spilstyrer i spillet. Du må meget gerne selv finde på scener, men spillederen skal nok hjælpe dig og give dig ideer og i løbet af scenariet.

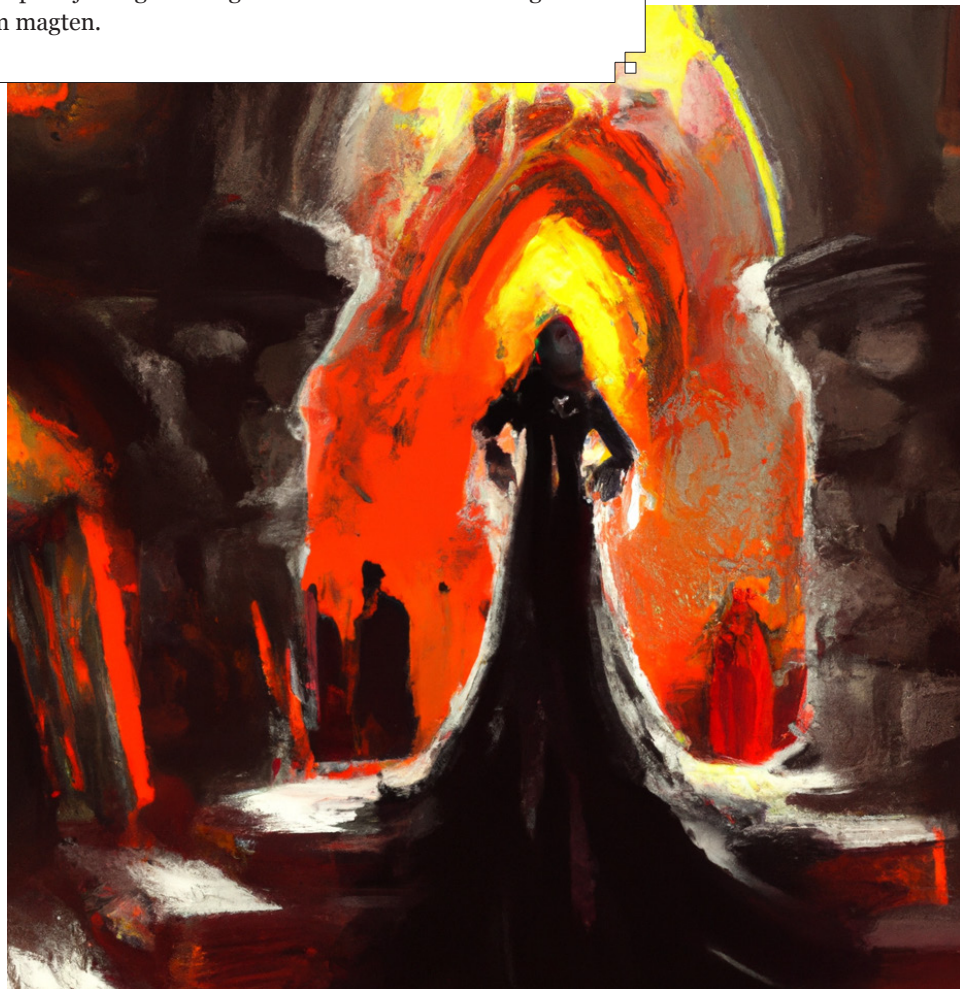


Dronningen

Iskold, manipulerende og dybt forførende. Du står bag mordet på den gamle konge, som blev myrdet med en frygtelig gift. Du fik hofsnogen Vicious til at gøre det. Han fik også siden skylden for det. Du kan få ham til det meste.

Du hvisker kongen og Vicious – og også andre – erotisk i ørerne, og du får det, du gerne vil have.

Du har en fornemmelse af, at de to tvillingedøtre, du fødte efter den gamle konges død, og som siden flygtede fra den nye konges vrede, er på vej tilbage til borgen. Dem kan du sikkert bruge i dit spil om magten.



RIKKE

19 år gammel

Spiller Dronningen i spillet.

Vil gerne noget andet med spillet.

Er **begyndt at kede sig** i at spille den forførende dronning, som altid kan få sin vilje og kan vikle andre om sin lillefinger.

Er træt af, at Jesper bestemmer det hele. Vil gerne have mere intensitet og farlighed i det hele.

Har mødt **en spændende, potentiel ny spiller** i form af Victor.

Bor hos sine forældre i en lille by, hvor hun også går i gymnasiet i 3.G.

Åh, alt det, som det her spil kunne være ... Alt det, som Dronningen kunne give mig og gøre for mig. Alt det, som vi aldrig rigtig får lov til.

For jovist spiller jeg jo Dronningen. Men jeg er jo ikke dronningen – og hun er ikke mig. Jeg spiller hende jo bare, denne ellers så intense, kolde og alligevel dybt forførende kvinde. Det er jo kun en leg, et ufarligt spil, hvor dronningen nok kan lave alle sine gerninger og forførende rænkespil, men hvor det aldrig er noget, der for alvor bliver farligt eller overraskende – eller som i det mindste kan mærkes.

Ikke for mig i hvert fald. For ja, jeg kan da godt se, at de andre elsker det her spil. At de elsker at lade sig synke ned i voldsomme følelser og store dramaer. At opleve det hele fra første parket.

Men altså, det er bare så sjældent noget, som får mit, altså Rikkens, hjerte til at banke af nederdrægtig fryd og liderlig ondskab. Sjældent noget, der får mig til at glemme alt omkring mig og bare være fuldstændig til stede i spillets ellers så dekadente og postulerede intensitet.

Det hele er jo nok bare alt, alt for let for en kold, beregnende sjæl som min.

Tænk, at der faktisk bor nogen i den store trævilla ude på bakken ved skoven. Det har hun aldrig rigtig tænkt over. Og tænk, at det er en, der kender til deres spil.

Rikke kigger længselsfuldt ud i af vinduet fra sit værelse. Det er mørkt, og det siler ned, så egentlig kan hun ingenting se. Men alligevel kan hun se villaen for sig derude. Også selvom hun aldrig rigtigt har skænket den en tanke før tidligere i dag.

Derude bor åbenbart ham Victor, som pludselig stod bag hende på skolebiblioteket i dag. Hun var ellers dybt optaget af at betragte gotiske bøger på hylden allerlængst væk fra alle de lortebøger, hun ellers er tvunget til at læse.

En hviskende stemme var det første, hun hørte, før hun med et chok vendte sig om fra boghylden og så lige ind i nogle mørke øjne. De var sørgmodige, let blanke og med noget nærmest uvirkeligt dybt over sig.

Aldrig havde hun mødt en som ham. Høj, tynd og bleg – og alligevel med en dragende elegance og gammeldags intensitet.

“Nevermore! Ravnen? Er det noget, du kan anbefale?” var den hvisken, der lød fra ham, mens hun ellers var helt opslugt af Poe’s berømte digt.

Hun sagde ikke noget først. Skyndte sig blot at se ned i bogen, men løftede så atter blikket for at se ind i de der øjne igen. Det var øjne, der var helt anderledes end Bjarkes. Eller Jespers for den sags skyld.

Hun prøvede først at grine. Lidt for nervøst måske. Det skulle egentlig være hånligt og afvæbnende, mens hun forsøgte sig at tage sin sædvanlige kolde dragt af attitude på.

Hvem fanden var han? Han var fremmed og alligevel så velkendt, tænkte hun.

“Jeg hedder Victor. Jeg bor ude i den store villa ved skoven,” hviskede han så, mens han tog hendes hånd med et sært slapt, men også yndefuldt greb. Hans tale virkede lidt klodset – som om hans ordvalg og betonerer ikke spillede sammen.

Om han havde boet der længe? spurgte hun så – igen så køligt som muligt. Det svarede han aldrig rigtigt på.

Til gengæld sagde han, at han var meget interesseret i hendes spil – altså det der spil, som hun spiller sammen med de andre. Han ville meget gerne være med engang, sagde han. Han havde ideer, hviskede han samtidig med, at klokken ringede ind, og engelsktimen ventede.

Jeg hedder Rikke, og jeg er vel det, som de fleste andre ville kalde en kold kælling. Sådan en med masser af ligegyldig facade og alt det der. Sådan en, der er hånlig og bare gemmer sig bag det. Sikkert fordi jeg er usikker, angstelig og alt det der.

Ja, det er vel nok lige præcist det, de siger om mig. Men altså, who cares? Det er bare sådan, jeg er. Lev med det. Eller dø med det, kunne jeg nok godt finde på at sige med sådan en lidt goth-agtig hånlighed.

Men hvem jeg er sådan rigtigt, hvis man spørger mig direkte, og hvis jeg skal være helt ærlig? Det ved jeg sgu egentlig ikke rigtigt mere. Det er svært. Jo mere, jeg tænker over det, jo svære-re er det at svare på.

Engang var jeg jo bare Rikke, hende der boede i den her lille by og legede med dem fra klassen. Dengang var det ikke så kompliceret. Og senere var jeg hende, der altid var sammen med Janne. Det var os to, der først var de der dumme fnisende slyngveninder, men som senere blev de der mere og mere mystiske outsiders. Vi blev dem, der gjorde en dyd ud af at provokere andre med vores bevidst grimme tøj, hånlige kommentarer og fuldkomne ligegyldighed overfor alle andre end os selv.

Og hvad tænker jeg så på? Altså, når jeg er helt alene og bare ligger på sengen eller sidder og kigger ud på skoven gennem vinduet? Så tænker jeg vel på, at jeg egentlig meget godt kan lide at være hende der, som de alle sammen synes er en kold, sær, utilnærmelig bitch. For fortjener de egentlig bedre end det – at jeg skulle være andet? Er det virkelig for meget forlangt, at man gerne vil have, at det hele ikke er så forbandet overfladisk og ligegyldigt?

Da Jesper i sin tid opsøgte mig for at spørge om jeg ville være med i det særlige spil, han havde skabt, forstod jeg sådan set godt hans lidt ynkelige bagtanker. Det var ikke så svært at regne ud, da han med sådan en lidt overdreven, intens mine fortalte om det hele. Som om han tænkte, at det var hans trumfkort til endelig at få mig ud af Bjarkes favn. Og første gang

vi skulle spille: Han stirrede stort set kun på mig, imens han satte scenen, og nærmest tiggede i øjnene om, at jeg skulle kunne lide det og blive draget ind i det.

Ja, allerede dengang lagde han nærmest ikke skjul på det. Også selvom, jeg allerede dengang var blevet kærester med Bjarke. Det var Jespers bedste ven, og vi havde ofte siddet sammen alle tre – ja, også sammen med de andre to – og talt om et sært intenst land til langt ud på natten. Det var der, der begyndte at ske noget mellem Bjarke og mig – der vi opnåede en særlig energi, som førte os sammen, når vi fulgtes ad hjemad. Dengang var det spændende, lidt farligt nærmest, og jeg smeltede nærmest ind i hans emo-grå øjne. Det var dengang, før de der grå øjne i stedet blev alt for stålsatte, intense og på en eller anden måde også alt for kolde til en ellers kold kælling som mig.

Men altså, det var Jesper, der fandt på det med spillet. Det var især for min skyld, kan han stadig finde på at hviske til mig, når han skal forsøge at være ekstra overbevisende. Lidt cute måske, men også ret ynkeligt. Så smiler jeg bare lidt koldt og overbærende til ham. Det gør jo ikke noget at lade ham forblive i troen – både hvad angår spillet og hvad angår den affektion, han stadig så gerne vil have, at jeg har for ham.

Da jeg sagde ja til at spille med, vidste jeg ikke, at Jesper ville have mig til at spille dronningen – at jeg skulle være mor til Bjarke i spillet. Clever move, Jesper – og ret kikset. Forsøge at holde Bjarke og jeg adskilt? Gøre det hele incestuøst og lidt beskidt? Det var dengang, hvor jeg stadig fik et stort smil på læben, når jeg tænkte på Bjarke.

Men altså, Jesper: At være nogens mor har sgu da aldrig holdt denne kolde, beregnende dronning tilbage. Også selvom han gør alt for at holde os adskilt. Også selvom han sætter den ene scene op efter den anden, hvor det er Jespers roller som kongen eller hofsnogen Vicious, som dronningen skal forsøge at lokke med hendes sensuelle hvisken i ørene.

For fuck sake, da Jesper! Og alligevel spiller jeg med på det og lader dem begge blive mere og mere frustrerede – eller opstemte. Måske fordi jeg efterhånden er så ligeglad. Måske fordi jeg bare kender det her spil så godt, at det nærmest er patetisk.

Og så er der mig og Bjarke? Ja, hvad fanden er det med os. Hvorfor bliver jeg hængende? Hvorfor siger jeg det ikke bare ligeud, at tiden er løbet fra os? At dronningen har brug for noget andet nu. At de der søde emo-øjne og totale tilbedelse ikke er nok for mig mere. At hans vrede, bitterhed og evige kamp om min opmærksomhed med Jesper ikke længere er charmerende.

Ja, hvad fanden er det, jeg er så bange for at sige til ham? Og hvorfor magter jeg heller ikke trods alt min overlegne kulde at sige fra over for hverken Bjarke eller Jesper.

Fem gange har Bjarke prøvet at ringe. Rikke kigger på sin telefon for første gang i overraskende lang tid. Sådan var det også i går. Og vist også dagene forinden. Hun gider ikke tage den. Eller ringe tilbage for den sags skyld.

De skal spille i morgen. Rikke sukker. Orker hun virkelig? Alting er sgu bare så forudsigeligt efterhånden. Og Jesper, han holder krampagtigt fast i det hele. Ligesom Bjarke gør på sin måde. Bare der snart ville ske noget drastisk med det spil. Noget overraskende, noget vildt. Noget, der kan få blodet til for alvor at pumpe.

Hun læner sig tilbage i kontorstolen og smider telefonen over på sengen. Kigger igen ud af vinduet. Ud mod den villa, hun slet ikke kan se – der hvor ham Victor bor.

Hun sukker højt igen.

Måske kunne han være løsningen på det hele. På spillet? På det pumpende blod? På alt det nye? På Bjarke? Og på Jesper?

Måske er han alt det, som de har brug for.

Rikke smiler ondsindet for sig

Som hun har brug for ...

Bjarke

Spiller tronarvingen

Bjarke er min kæreste – sådan officielt i hvert fald. Men der er noget ved ham, der er forandret siden dengang, vi fandt sammen. Dengang var der liv i hans smukke øjne, og nu er det, som om han er blevet for sammenbidt. Som om hans kamp mod Jesper har taget alt det fra ham, der engang gjorde ham så spændende. At hans jalousi har taget overhånd – også selvom der er noget bekræftende i det.

Måske er det også hans totale tilbedelse af mig, der kan være trættende. Jo, jo, det er sgu da også sødt og dragende nogle gange. Men også alt for meget. Og alligevel formår jeg ikke rigtigt at sige fra sådan ordentligt. Kun ved ikke at sige noget overhovedet.

Jesper

Spilstyrer, spiller kongen og bipersonen Vicious

Åh, altså Jesper. Der er noget over ham, selvom han også er så trættende i alle sine forsøg på at gøre sig til med sit spil og sin selvoptagede vigtighed. Altså, jeg må jo tage hatten af for hans ihærdighed. Og ja, jeg ved godt, at det er lidt synd for ham, at jeg stadig godt kan lide at lege med ham. At sende små signaler til ham – måske mest for at genere Bjarke og puste lidt til hans følelser.

Men på det sidste må jeg nok sige, at det er blevet for meget med al hans kontrol og at få spillet til at handle om hans behov. Der skal helt klart ske noget nyt.

Janne

Spiller Aronika, den ene af de to tvillingesøstre

Janne er min bedste veninde og hende, jeg har taget rejsen fra små fnisende teenagepiger til dem, vi er nu, sammen med. Sammen med hende har jeg elsket at dyrke det mørke og det dybe. Vi har læst dystre bøger og gjort alt for at være helt anderledes end alle andre i den her by.

Men for Janne er det næsten, som om det har taget overhånd. For hvor jeg elsker at dyrke det kolde, så er hun dykket helt ned i alt det intense og brændende. Hvor jeg er den kølige dronning, er hun den følsomme, skrøbelige og alligevel buldrende Aronika.

Og så er der de blikke, hun udveksler i spillet sammen med Lea. Det er vildt at opleve fra sidenlinjen. Som om Janne glemmer alt om det, vi har haft, og at alt det nye nu er vigtigere.

Lea

Spiller Elena i spillet, den anden af de to tvillingesøstre

Lea er Jespers lillesøster, som i spillet har fundet sin plads. Den ellers så stille og forsigtige pige har her fundet sin platform. Hun bliver totalt en anden, når hun tager Elena-rolle på sig og klamrer sig til tvillingesøsteren Aronika – når hun og Janne drages mod et eller andet usagt. Det er både smukt at se på, men også hjerteskrærende – selv for sådan en kold sjæl som min. Som om, jeg gerne selv ville opleve al den intensitet, de oplever ...

Kære spiller

Du spiller Rikke, en på overfladen **kynisk og selvcentreret** skikkelse, der måske også **brænder for større dramaer** og **mere ægte følelser**, end dem hun selv sætter op.

Som Rikke er det din rolle at spille dine **to tilbedere Bjarke og Jesper ud mod hinanden**, samtidig med at du har **svært ved at finde ud af, hvad du egentlig selv føler og vil** bag facaden. Du **elsker opmærksomheden**, men **hader også det ansvar**, der følger med. Du **elsker at lege med dem**, men er nok også lidt for ligeglad med, hvad det får dem til at føle.

Mest af alt **savner du noget nyt** – at det hele kan føles mere ægte og nærværende. At du bliver revet med, som du kan se at fx både Janne og Lea bliver.

Og så er der jo **Victor, ham den nye, sære fyr**, der nok skal få en rolle at spille i det hele. En fyr, du **bestemt er betaget af** og gerne må arbejde for at få med i spillet.

I scenariets første akt skal I spille hos Jesper, hvor tingene ikke kommer til at gå som planlagt. Her er det vigtigt, at du bringer dit møde med Victor på banen og får ham introduceret som en potentiel ny deltager i spillet.



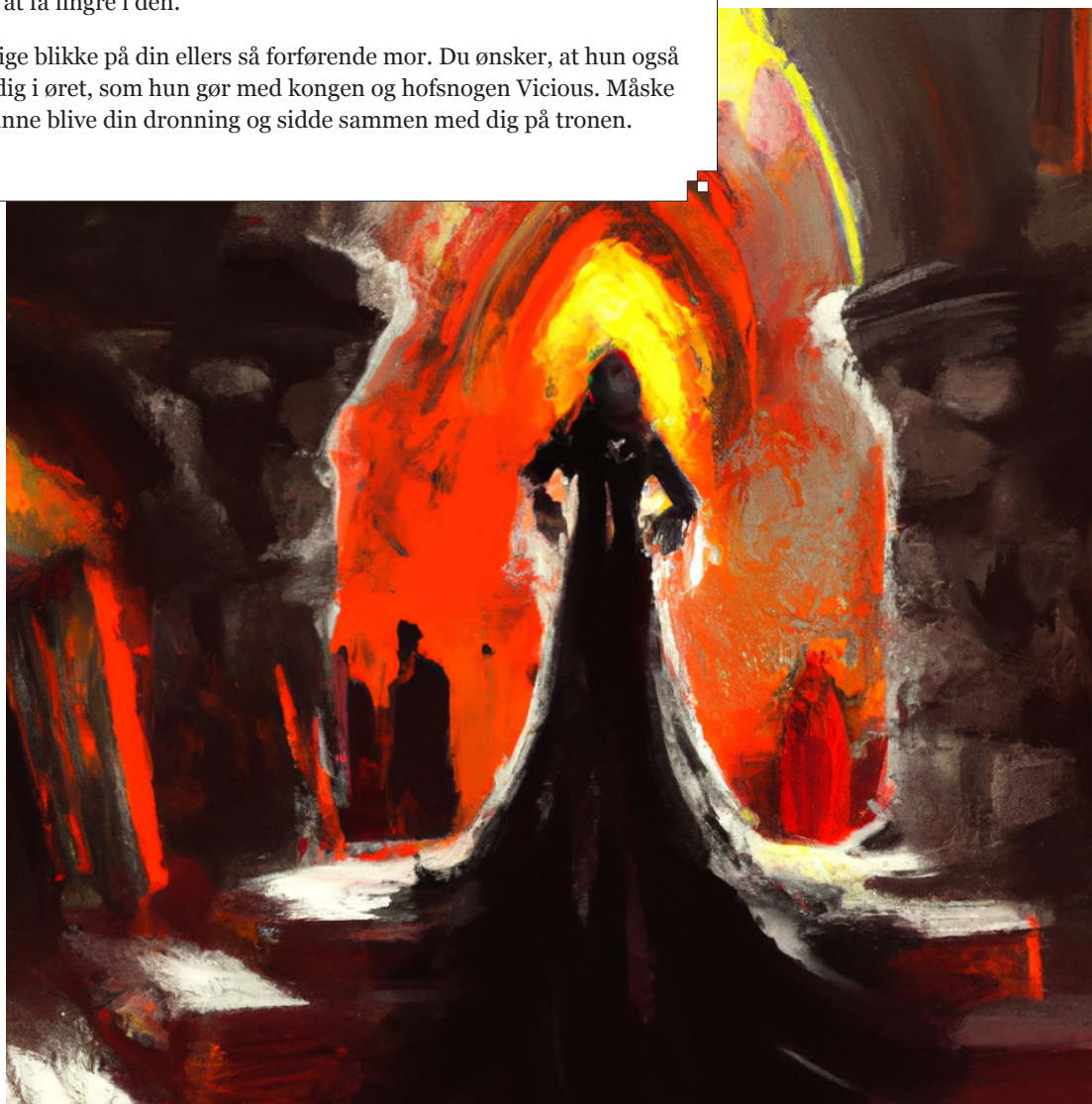
Tronarvingen

Søn af dronningen og den gamle konge.

Skulle egentlig arve tronen, men var for ung, da din far døde. Derfor blev din onkel i stedet sat på tronen. Når den nye konge dør, er det dog stadig dig, der skal arve tronen. Du kan dog mærke, at din mor, dronningen, måske vil forhindre dig i det. Hvorfor forstår du ikke.

Du sukker efter magten, men føler dig fanget og låst fast. Du er ellers villig til at gå langt for at få fingre i den.

Kaster begærlige blikke på din ellers så forførende mor. Du ønsker, at hun også skulle hviske dig i øret, som hun gør med kongen og hofsnogen Vicious. Måske hun en dag kunne blive din dronning og sidde sammen med dig på tronen.





BJARKE

20 år gammel

Spiller tronarvingen i spillet.

Kæreste med Rikke, der spiller dronningen, tronarvingens mor. Er dog ikke meget sammen med hende for tiden uden for spillet.

Bor i et rum bag garagen ved sine forældres hus, hvor han er vokset op.

Holder sabbatår efter gymnasiet og arbejder som havemand for et gartnerfirma i byen.

Er vred på Jesper over hans totale kontrol med spillet – og over, at han er totalt besat af Rikke og prøver at køre Bjarke ud på et sidespor.

Ah, for helvede, at være den usle tronarving. Åh, for helvede, at være den, der er sat der uden at kunne noget som helst. Uden at kunne mærke dronningens hvisken og få afløb for begærets beruselse. Uden at kunne få lov til at føle den intense sitren, og den berusende voldsomme forførelse, jeg så inderligt længes efter.

Jeg vil have tronen, det skal være snart. Jeg vil ikke længere bare være tronarving. Jeg vil sidde på den, sidde øverst. Skule ned over de andre og mine undersætter. Ikke bare vente. Sidde der og bestemme, hvad man må og ikke må. Ikke bare være ham, der bliver kastet rundt. Jeg vil være ham, der må begære, hvem han vil – være ham, der kan gifte sig med den, han vil have; med sin mor, den isnende dronning, og dermed være sammen med hende til evig tid. Jeg vil være ham der, sætter retningen for alle de andre.

Jeg vil heller ikke mere være ham, som Jesper skal bestemme over – ikke være ham, som han holder hen i en røvsyg rolle uden magt, drama eller mulighed for selv at bestemme noget. Jeg vil være min egen. Jeg vil bestemme. Jeg vil ikke længere være den, der bare er med.

Jeg vil være den, der skal være sammen med Rikke. Helt som vi var det engang – helt som vi plejede at være det. Helt uden at Jesper blander sig og prøver at ødelægge det.

Bjarke kigger på sin telefon.

Fem gange har han ringet til hende nu. Fem gange, og ikke en eneste gang, har hun taget telefonen. Sådan var det også i går, og måske også i forgårs. Hvornår har de egentlig talt sammen sidst? Ja, hvornår har de egentlig sidst været sammen?

Det er fredag aften, og Bjarke vil ikke bare sidde her. Ikke bare sidde her i sin miserable tristhed og sin ulmende frustration og vrede.

Han vil ud, være sammen med Rikke, mærke alt det, der gemmer sig bag hendes skal af ligegyldighed og kulde. Han vil være den følsomme, intense kæreste, han så frygteligt gerne vil blive ved med at være. Han vil i det mindste være den, der kan tale i telefon med hende. Eller bare se ind i hendes øjne. Kysse hende, tage tøjet af hende, gøre alt det der med hende, som de plejede at gøre ... Og som de stadig bør gøre.

Det er sent, og han burde sove. De skal spille i morgen hjemme hos Jesper i hans lejlighed. Der kommer Rikke jo også. Så ses de da i det mindste. Så kan de være sammen der ... Altså, hvis de i det mindste kunne få lov til være sammen i spillet, uden at Jesper prøvede at holde dem fra hinanden med sine luskeplots og totale kontrol.

BJARKE I

Men altså, det bør jo ikke kun være den måde, de ses på. I spillet er de jo ikke noget sammen de to – ikke som de er i virkeligheden. I spillet er de jo ikke andet end dronningen og hendes søn, tronarvingen.

Ja, fandme, om ikke han er blevet sat til at spille hendes søn. I spillet er hun nemlig den iskolde mor til tronarvingen – hende der hvisker både kongen og den mystiske alkymist og hofsnog Vicious i øret med kælne, forførende ord. Ja, sjovt nok lige ind i øret på de to roller, som Jesper spiller.

Og hvem er Bjarke så? Han er bare tronarvingen, der tavst må vente på, at alting bliver hans tur. Og hvisker dronningen nogensinde ham i øret? Aldrig! Ikke så meget som et kærligt strøg over håret. I spillet er hun jo om muligt endnu mere iskold og ligeglad med andre, end hun er i virkeligheden. For i spillet har Jesper – den forsmåede tyrann – selvfølgelig sørget for, at Bjarkes og Rikkens kærlighed er helt og aldeles umulig.

Jeg hedder Bjarke, og efterhånden ved jeg sgu ikke rigtigt, hvem jeg egentlig er. Hverken i spillet eller i den her dødssyge by, hvor vi bor. Ikke andet end den skal af følsom emo-knægt, som nogen engang fandt attraktivt og spændende.

Altså, der er så meget, jeg gerne ville være, men det er virkelig bare, som om jeg ikke får lov til at være det længere. Som om jeg bare er reduceret til en statisk brik, der ikke får lov at flytte sig – og som ikke engang bliver flyttet med af de andre.

Et eller andet sted er jeg vel Rikkens kæreste. Det plejer jeg jo at være, og vi har jo ikke slået op eller noget. Men der er bare så meget, der er forandret, siden dengang jeg var Jespers bedste ven, og vi – sammen med Rikke og de to andre – talte om det mystiske land Arh til langt ud på natten. Det var ellers der, magien mellem Rikke og jeg opstod – hvor gåture hjemad i samme retning førte til alt det, vi siden fik sammen. Til at vi blev kærestes, og Jespers øjne blev mere og mere skræmmende og intense.

Det gjorde de, efterhånden som det blev mig og ikke ham, der fik lov til at mærke varmen bag Rikkens skal af gotisk kulde.

Men det var dengang. Nu er alting anderledes med Rikke. Nu er det efterhånden, som om varmen igen er lukket – som om den iskolde ligegyldighed igen har taget over uden forklaring. Det er virkelig, som om hun undgår mig – som om hun bliver mere og mere ligeglad med mig.

Men hvad er det dog, det går ud på? Hvad er det for et sært spil, hun har gang i? Hvad er det, hun prøver på? Hvad er det, hun vil sige ved bare at være helt utilgængelig? Jeg troede sgu, at jeg var en af de få, der faktisk kunne få lov til at komme om bag hendes påtagede skal af utilgængelig overflade. Kan hun for helvede da ikke forstå, at jeg jo stadig er fuldstændig vild med hende! At jeg vil have hende helt og aldeles!

Og så er der Jesper. Bitre, selvforherligende og forsmåede Jesper. Engang var han min bedste ven, men som nu mest af alt bare er ham, der står for spillet og gør alt for at få Rikke og mig fra hinanden. Engang var der ellers et ægte venskab og fælles drømme om en anden verden, der bandt os sammen. Men ikke mere. Det var dengang, før han følte, jeg forråbte ham ved at blive kærestes med hans store besættelse – en besættelse, der så tydeligt aldrig vil blive andet end netop en besættelse for ham.

Ja, og nu er Jesper en anden. En formørket bitter og alligevel totalt selvoptaget anden. Nu handler det kun om spillet. Og om Rikke. Om, hvordan han stadig, selv efter flere år, kan forsøge at suge hendes øjne til sig.

Nu handler alt om, hvordan han kan styre spillet, sætte de rigtige scener og skabe historier, så vi hylder ham for al hans genialitet. Så Rikke hylder ham. Så vi siger tak og bukker og skraber. Så hun siger tak!

“Der skal ske noget! Jeg vil fuckingædeme have dronningen!”
næsten råber Bjarke ud i luften.

Sådan fuldt og helt. Både i virkeligheden og i spillet. De burde jo selv bestemme over den verden, de har skabt og talt frem i sene nattetimer – selv bestemme, hvad man kan og ikke kan.

Ja, for i den verden vil tronarvingen have sin dronning, kaste sig over hende. Det er ligegyldigt, at hun er hans mor, og at den slags er forbudt, vulgært og fuldstændig grotesk. Han vil have hende til at hviske liderlige, forførende ord ind i sine ører i stedet for i alle andres. Det er sådan, det skal være. Ikke som det er nu.

Bjarke er vred nu, sætter sig op i sengen, tænder alt lyset. Der skal ske noget! Det er han pludselig helt sikker på. Rejser sig op. Går hen til skrivebordet. Tilbage til sengen. Frem og tilbage flere gange. Tager telefonen, kigger på den, men smider den så igen.

For hvad er det egentlig, der skal ske?

Er det i spillet? Er det over for Jesper? Eller Rikke? Eller er det noget helt andet?

Skal alting måske være helt, helt anderledes?

Er det nu, tronarvingen skal vise, hvem og hvad han er?

Han får pludselig en idé. Den kan forandre det hele, er han klar over i selvsamme øjeblik. Han sætter sig ned igen. Tænker længe.

Hvad nu hvis det var ham, der i stedet styrede spillet? Hvad nu hvis, han kunne få de andre med på den? At det ikke længere var Jespers spil? At det var hans spil? At det var deres spil? At de kunne forandre det hele og trække alting i helt andre retninger? Sørge for, at Jesper ikke længere er ham, der bestemmer alt? At kongen ikke længere skal sidde på sin trone!

Rikke

Spiller dronningen

Rikke er min kæreste, selvom vi sjældent ses mere. Vi blev kærester, inden spillet begyndte, og jeg tror, det er derfor, at Jesper har sat os til at spille mor og søn. Han er helt og aldeles besat af hende og skjuler det på ingen måde. Han vil holde os fra hinanden.

Jeg savner hende, også selvom hun har fået sig en kold, ligegyldig og distanceret overflade – en overflade hun har dyrket mere og mere frem sammen med Janne, hendes bedste veninde. Måske er det derfor, at hun også har distanceret sig mere og mere fra mig. Måske er det hele Jannes skyld. Måske har Janne suget hende med ned i sin påtagede dystre, gotiske verden.

Jesper

Spilstyrer, spiller kongen og bipersonen Vicious

Engang var Jesper min bedste ven, og vi var sammen om det meste. Jeg hader ham! Og jeg savner ham! Vi var virkelig så tætte, som man kan være som venner – vi talte om alt. Men det hele forandrede sig, da jeg blev kæreste med Rikke. Det er tydeligt, at han så det som et direkte forræderi, at jeg fandt sammen med hende. Men altså, Jesper har aldrig haft en chance hos hende. Hun er træt af ham, og var det nok allerede dengang – også selvom hun aldrig har kunne finde ud af at sige det.

Det er Jesper, der har opfundet spillet, og her forsøger han mere og mere at styre os andre. Det er hans værktøj til at skabe verden, som han ønsker, den skal være. Engang var det ellers, som om vi havde indflydelse på det hele. Sådan er det ikke mere. Nu er det bare, som om han sat mig i hjørnet for at holde mig hen for at pacificere mig. Så kan han forsøge at forhindre mig og Rikke i at være sammen, når vi er i spillet. Så kan han i stedet skubbe hende hen i retning af Kongen og Vicious – hen mod netop de to roller, han selv styrer og spiller.

Lea

Spiller Elena, den ene af de to tvillingsøstre

Lea er Jespers lillesøster, og hun er nok den af os, der er mest opslugt af spillet. Hun er egentlig en stille, usikker pige, der sjældent gør det store væsen af sig. Men når vi er i spillet, er det, som om hun er en helt anden. Så er hun pludselig intens, handlekraftig og ikke bange for at sætte en retning.

Lea har også et utroligt intenst spil kørende med Janne i spillet, hvor de er de to tvillingsøstre. Det sker noget totalt vanvittigt, når de to er sammen. Man kan fornemme den vanvittige energi mellem dem – nogle gange næsten lidt for meget, for jeg tror virkelig, at Lea skal passe på. Janne er farlig, hun trækker folk ned i mørket. Måske skulle jeg tilbyde at passe på Lea.

Janne

Spiller Aronika, den anden af de to tvillingsøstre

Janne er Rikkens bedste veninde og har altid været nabo til Jesper og Lea. Hun er noget af en mundfuld, intens, dødselskende og mørk. Der er da helt klart noget dragende ved hende – sådan syntes jeg engang. Men man skal passe på hende, hun trækker folk i farlige retninger. Det er helt klart hendes skyld, at Rikke er blevet så intens og fjern, som hun er blevet.

Kære spiller

Du spiller Bjarke, en **flot ung emo-gut**, der dog også er blevet en **bitter, vred** og efterhånden **nærmest ulykkeligt forelsket** ung mand.

Som Bjarke er det din opgave at **presse på overfor Rikke** og samtidig **udfordre Jespers lederskab** af spillet. Du er også **vred på Janne**, som du skyder meget skyld på. Men det er svært for dig at sige åbent fra. Det kræver meget af dig at stille dig op og kræve, hvad du mener, at du har krav på. Trods din modstand, må det dog **gerne komme til højlydte konfrontationer** i løbet af spillet.

Egentlig er du en **sød og venlig** fyr med smukke øjne og en evne til at **for-dybe dig i dybe følelser**. Det er bare, som om du ikke får lov til at være det mere. Engang kunne du, og det var fantastisk, men ikke mere – det er, som om alle har kørt dig ud på et sidespor.

Du er dog nok også **temmelig besidderisk og jaloux anlagt**, men for-mår ikke selv at se den side af dig. Du er **forblændet af dine egne kvali-teter**, selvom du kan have svært ved at sige højt, hvad du vil have. Du bliver nemt sammenbidt og bitter.

I forhold til spillet **føler du dig bundet fast af den rolle som tronar-vingen**, som Jesper har givet dig – en rolle, der med tiden har fået mindre og mindre handlekraft. Du drømmer om, at **spillet kunne være noget andet**. Men det kræver nok store forandringer.

I scenariets første akt kommer du blandt andet til at møde den mystiske fyr Victor. Tænk over, hvordan Bjarke har det med en fyr som ham. Er det en ny fjende? Eller er det en mulighed for en kærkommen forandring? Er han måske en anelse tiltrækkende? Du må meget gerne nævne dit møde overfor de andre, når det har fundet sted.



Elena

Handlekraftig, tålmodig og dedikeret til det hun gør.

Blev sammen med Aronika, din tvillingsøster, undfanget den nat, den gamle konge, jeres far, døde. Voksede op på borgen i den tro, at I var hittebørn – og uden at hverken I eller den nye konge vidste, hvem I i virkeligheden var. I måtte flygte, da alt femten år senere kom for en dag, og kongen ville slå jer ihjel.

Efter flere år i landflygtighed er I nu på vej tilbage til borgen forklædt som spådoms-hekse. Det er din plan. Du håber, at kongen vil invitere jer ind og lade jer bo på borgen, hvis I fortæller om hans skæbne. Aronika holder igen og er bange. Du skal nok passe på hende, siger du.

Du oplever en stærk tiltrækning og et stærkt bånd med din søster. Du, Elena, kommer til at begære Aronika mere og mere intenst.



LEA

17 år gammel

Spiller Elena i spillet.

Lillesøster til Jesper, der har opfundet spillet.

Lea er **intenster forelsket i karakteren Aronika**, spillet af nabopigen Janne, som Lea ellers ikke bryder sig om.

Kender ikke til den forbandelse, der er pålagt hende og Jannes roller i spillet.

Bor sammen med sine forældre. Går i gymnasiet i 1.G og arbejder på den lokale tankstation.

Tanken om Aronika er altid hos mig.

Den er der selvfølgelig, når vi er i spillet. Når vi, de to tvillinger Elena og Aronika, mødes på slottet i vores hekseforklædning for at komme tæt på kongen, dronningen og den sleske tronarving. Ja, og når vi nærmer os Vicious i tårnet for måske at kunne luske os til at udnytte hans evner, hans bryg og hans dampende kar.

Men også når jeg blot er kedelige Lea, Jespers lillesøster, er tanken om hende der. For Aronika er altid til stede. Drømmen om hende – forestillingen om hendes duft, hendes smil og hendes borende, intense øjne. Hun er der altid: Når jeg er i skolen eller nede på tanken. Og selvfølgelig især når jeg keder mig derhjemme i sengen, hvor loftet, gardinerne og de kedelige vægge bliver lærred for alt det, vi kunne være sammen.

Og her bliver især mit sind det allervigtigste lærred. For åh, Aronika, hvis bare du ikke var Aronika. Hvis bare ikke det var dig, jeg længtes så intenst efter. Hvis bare du da ikke blev spillet af netop hende ...

Hvis bare det snart kunne blive i morgen! Hvis bare lørdagen snart ville komme.

Lea ligger på sengen i sit værelse. Hun kigger tomt på de bordeauxrøde vægge og de tunge gardiner. Hun ænser ikke lugten af den røgelse, der ulmer blidt fra glasset i vindueskarmen. Hun rører ikke ved de alt for ligegyldige skolebøger, der ligger spredt tilfældigt over både seng og gulv.

Hun rører i stedet lidt ved sig selv. Lige der, hvor det er allermest rart. Lige der, hvor tanken om spillet, Aronika og deres små sitrende øjeblikke sammen føles allermest intenst. Lige der, hvor tvillingesøstrenes fiktive kærlighed bliver mere end blot et sammenhold og en kamp for oprejsning. Lige der, hvor det handler om mere end hævn over en nederdrægtig tronranende konge, der har taget alt fra dem. Lige der, hvor de to for alvor kunne smelte sammen.

Hun burde ellers lave lektier. Være fornuftig, seriøs og alt det der. Afleveringer, oversættelser og læsning af intetsigende tekster om moderne gennembrud, køkkenvaske og indestængte følelser. Men det er jo fuldstændig ligegyldige ting. Og hun burde også komme på arbejde – af sted til en lang og alt for frygtelig fredag aften i tankstationens neonlys. Afsted for at servicere alle de hverdagsmennesker, der skal have smøger, øl eller bare en halv liter cola. Alle dem, der ikke forstår, hvad passion og begær virkelig er. Alle dem, der blot har denne kedelige verden at begå sig i.

Åh, ja, hvis det bare kunne blive i morgen lørdag, tænker hun igen, mens hænderne gør, hvad de skal gøre. Hvis det bare snart kunne være lige nu, hvor de endelig igen skal samles, og hvor Aronika igen kunne stå der foran hende. Hvis da bare dramaet i stedet kunne udspille sig lige nu. Så kunne følelserne brænde, og alle hverdagens ligegyldigheder kunne for en stund forsvinde.

Jeg hedder Lea. Det er de tre intetsigende bogstaver, der er tiltænkt at betegne mig. L-E-A, tre triste bogstaver, der jo intet siger om, hvem der gemmer sig bag navnet. På samme måde som mit kedelige sjaskede hår, mit sære ansigt og mine farveløse læber heller ikke siger noget om, hvem det er, der er derinde bag det hele.

Men det er jo det eneste, de ser – og det eneste, de allesammen tror, at jeg er. At hende Lea bare er hende der den grå og triste eksistens, de kan se gå rundt i store frakker, uldsweatre og kiksede bukser – hende, der bare sidder der ved bordet i skolen eller står bag disken på tanken og tager imod penge uden at se nogen i øjnene eller smile.

Og måske er jeg egentlig heller ikke så meget andet end det. For hvem fanden er det egentlig, at hende Lea er? Hvad er det, egentlig hun kan bidrage med i denne her verden? Hvorfor skulle det dog også være, at nogen som helst overhovedet skulle se i hendes retning? Hvorfor skulle nogen interessere sig bare de mindste for sådan en som mig?

Der er dog én ting, som jeg ved, at jeg er – en ting, som har betydet alt for mig: Jeg er Jespers lillesøster. Og på grund af ham har mit liv fået en mening. For uden ham, intet spil – og uden ham ingen Elena. Og uden ham derfor heller ingen Aronika.

Det er nemlig min storebror Jesper, der har fundet på spillet. Det er ham, der har skabt ideen om, at vi kan være roller i en verden af sorte borge, blodrøde tæpper og buldrende lavastrømme. Det er hans værk og hans ide, der gør, at jeg i rollen som Elena kan se Aronika ind i øjnene, når vi spiller, selvom det jo i virkeligheden er irriterende Janne, der står der. Det er hans skyld at vi kan drage af sted sammen og forsøge at hævne vores far, kongen, der blev myrdet før vi blev født – at vi kan suges ind i en verden af berusende begær og pumpende hjerter.

Før jeg var med i spillet, vidste jeg ikke, noget det kunne være så fantastisk – at Jesper virkelig havde skabt noget helt unikt og totalt dragende. Men da jeg som Elena stod der ansigt til ansigt med Janne, der ikke længere var Janne, men i stedet var Aronika, min tvillingesøster, faldt alting på plads. Der var det, som om al virkelighed forsvandt, og alt det, jeg ellers aldrig har kunne holde ud ved Janne, ikke længere var der. Da vidste jeg, hvad mit liv handlede om. Så vidste jeg, at det var Aronika, der var målet med det hele. Fra da af optog tanken om hende pludselig alt i min ellers så kedelige, forsigtige verden.

Når spillet kører, så er det alt, der er der for mig. Så betyder alt omkring mig ingenting. Så ved jeg pludselig godt, hvem jeg er. Så er jeg ikke bare hende den grå, ikke bare Jespers søster.

Så tør jeg tale højt. Så er jeg den, der siger, hvad jeg vil have. Så er jeg den, der går forrest i kampen, og den, der tør kaste min krop ind i andres forsvar. Så kan jeg både råbe højt og hviske sagte. Så kan jeg være alt det, som jeg ellers aldrig kan være.

Og det er det samme med de andre. Så er de for mig udelukkende deres figurer i spillet. Så er Jesper Kongen, Bjarke er tronarvingen, og Rikke er dronningen, min mor.

Og Janne, min nabo? Ja, så er hun Aronika og ikke noget som helst andet. Så er det, som om jeg slet ikke ser den pige, som ellers lige siden jeg var helt lille aldrig har gidet at se i min retning. Så er det, som om al hendes påtagede dysterhed og overdrevne intensitet forsvinder og en helt anden skrøbelig, mystisk og ekstremt dragende person dukker frem.

Og når spillet så stopper? Ja, så er det ofte som at falde ned i hul. Som at hamre sig mod en iskold mur. Som en alt for hård opbremsning. For så er verden der igen. Så er Jesper igen min storebror, der vil bestemme det hele og ikke lytter til mig. Så er Rikke bare Rikke og Bjarke bare Bjarke. Og Janne, ja hun er jo også bare den overintense Janne, der overhovedet ikke er Aronika.

Og mig selv? Ja, så er jeg igen bare Jespers søster – hende, som de andre sikkert kigger på og tænker, at hun da slet ikke hører til her. Så føles alting så uendeligt forkert, trist og gråt. Så føles alting bare så forkert og måske endda forbudt og beskidt.

Og så vil jeg bare for alt i verden bare væk ... Eller for alt i verden bare tilbage til Arh.

“Åh Aronika, hvorfor er du Aronika,” hvisker Lea ud i rummet. Det er blevet sent, men endnu ikke lørdag. Hun næsten græder.

“Smid bort din ham, eller tag den blot på. Janne, tag den på! Åh, Aronika, hvis bare du ville stå der helt lyslevende og ægte foran mig. Hvis bare du fandtes andre steder end i Jespers dumme spil,” hvisker hun videre, mens en tåre triller og en sær ny tanke dukker op.

Først føles tanken meget lille, men på et splitsekund vokser den sig enorm og altopslugende: Hvem siger, at spillet kun kan eksistere, når Jesper siger det? Hvorfor ikke selv tage styring med det? Hvorfor ikke trække det i den retning, som man selv vil?

Lea nærmest gisper ved tanken. Kunne hun spille bare med Janne? Trods sin ængstelse og sin modvilje mod hende? Ringe til hende eller kaste småsten mod hendes rude. De kunne udspille deres egne små personlige scener. De kunne spille bare de to. Lade Aronika og Elena mødes og kaste virkelighedens modviljer bort. Lave deres eget hemmelige mødested – et spil uden for selve spillet. Trække det hele i nye retninger. Gøre historien endnu bedre. Få det hele til at boble. Glemme had og bitterhed. Få begæret ud i fuldt flor!

Eller de kunne mødes på anden måde: Lea kunne mødes med Aronika – altså uden Elena som forstyrrende ham ...

Blodet suser rundt, da tankerne letter og blafrer ud i værelset. Hamrende hjerte, sommerfugle på kaotisk flyvetur, mere ængstelighed. Tanker om alt det, der kunne ske – om alt det voldsomme, sådan et møde kunne føre med sig. Om alt det, som selvfølgelig aldrig vil ske.

For nej, det ville aldrig gå, tænker Lea straks efter. Det hamrende, begejstrede hjerte er straks forvandlet til et mere genkendeligt et.

Det ville Janne da aldrig ville. Hun ville aldrig rykke spillet i sin egen retning, væk fra alt det, som Jesper har bestemt og defineret. Væk fra der, hvor hendes teatraliske fremtræden har sit velvillige publikum. Hun elsker spillet, præcist som det er – helt som Jesper vil have det. Og Jannes hjerte? Det banker vel næppe for sådan et møde. Hvorfor skulle det dog gøre det?

Lea tøver et øjeblik. Suger luften ind og puster så ud igen. Og så gør hun noget, som aldrig kan trækkes tilbage. Hun skriver en besked. Tøver igen kun kort, før hun lader fingeren trykke send:

“Jeg ved, at det er mærkeligt. Men jeg synes, vi skal prøve at mødes, bare Elena og Aronika, altså dig og mig. Måske spille uden de andre. Se hvad der så kunne ske ...”

Der kommer intet svar.

Janne

Spiller Aronika, den anden tvillingesøster

Janne er intens, dystre og på sin egen måde ekstremt selvoptaget. Hun er min nabo, som ofte er kommet her, men altid for at være sammen med Jesper. Aldrig har hun gidet at se til min side, for jeg var jo bare den kedelige lillesøster.

Jeg forstår ikke, hvad det er, der gør, at jeg bliver så draget mod Aronika, som jo er Jannes rolle. Men der sker nærmest en forvandling, når først vi er i spillet. Så er det bare alt, jeg vil have – også når vi ikke spiller. Åh, jeg vil have Aronika, men ikke Janne.

Jesper

Spilstyrer, spiller kongen og bipersonen Vicious

Jesper er min storebror og ham, der har opfundet spillet. Og for det skylder jeg ham alt. For uden spillet og hans ideer, så var jeg ingenting. Så var jeg kun den kedelige Lea.

Men Jesper er også kontrollerende og har meget høje tanker om alt det, han har skabt. Ofte er det med god grund, men ofte er det også for meget. Men jeg vil jo helst ikke skuffe ham. Det er jo hans verden, der betyder så meget for ham. Men alligevel bliver jeg måske nødt til at gøre det – at træde ud og spille på andre måder, end han har bestemt.

Rikke

Spiller dronningen

Rikke er Jannes veninde, og derfor burde jeg nok være skeptisk over for hende. De to hører på en eller anden måde sammen, hvor de altid dyrker det dystre og det mørke – og gerne på en lidt påtaget måde.

Men Rikke er også noget andet. Hun er ikke så intens, som Janne. Hun er mere kølig og distanceret, og det gør hende på en måde også sjov. Og den kølighed gør hende fantastisk i spillet som dronningen, der har alle i sin hule, manipulerende hånd.

Hun er kæreste med Bjarke, men alligevel har Jesper i årevis været totalt besat af hende. Jeg forstår det ikke helt, må jeg indrømme, og jeg får næsten ondt af Jesper, når han bruger så meget af spillet på at forsøge at få hende til at være tæt på ham.

Bjarke

Spiller tronarvingen

Bjarke, den flotte emo-dreng, som jeg sådan set burde være forelsket i – men ikke er det, fordi en anden bor i mit hjerte.

Han var engang Jespers bedste ven, men efter Bjarke blev kæreste med Rikke, er alt det forandret. Der er i stedet opstået en ret ubehagelig rivalisering mellem dem, hvor de kæmper om hendes opmærksomhed og gunst. Og selvom Bjarke sådan set stadig er kæreste med Rikke, så virker det, som om hun er underligt ligeglad med ham og det hele.

Kære spiller

Du spiller Lea, denne **stille, skrøbelige og dybt forelskede unge pige**, der i spillet formår at vise en helt anden og **langt mere handlekraftig side** af sig selv. Det er virkelig, som om spillet har givet dig en måde at vise, hvem du måske i virkeligheden kunne være.

Som Lea er din rolle naturligvis meget **centreret omkring din forelskelse**, nærmest besættelse, af Aronika, der **jo er en fiktiv karakter**. For Lea betyder det dog ikke det helt store, for i hendes verden findes Aronika og er fuldt ud levende, når hun er i spillet. Udfordringen for Lea er dog, at det **mere er Lea selv end hendes karakter Elena, der er dybt forelsket**. I den bedste af alle verdener var det Lea, der skulle være tæt på Aronika.

Gennem scenariet handler det om for dig at finde ud af, hvordan du formår at forløse denne kærlighed – især når du samtidig **ikke bryder dig om Janne**, som jo spiller Aronika. Samtidig må du også gerne fokusere på dit forhold til din storebror og det spil, han har skabt. For selvom du gerne vil udvikle spillet og måske mødes med Janne alene for at spille, så føler du også **et stort ansvar overfor Jesper** og alt det, han har skabt.

I spillets første akt skal I alle mødes hos Jesper for at spille. Her må du gerne forsøge at få beskeden, du har sendt til Janne på banen.

Hvad du ikke ved – hverken du eller din rolle – er, at de to tvillingesøstre er forbandede til, at en af dem en dag vil forråde den anden. Det er en forbandelse, du måske får kendskab til i løbet af scenariet.



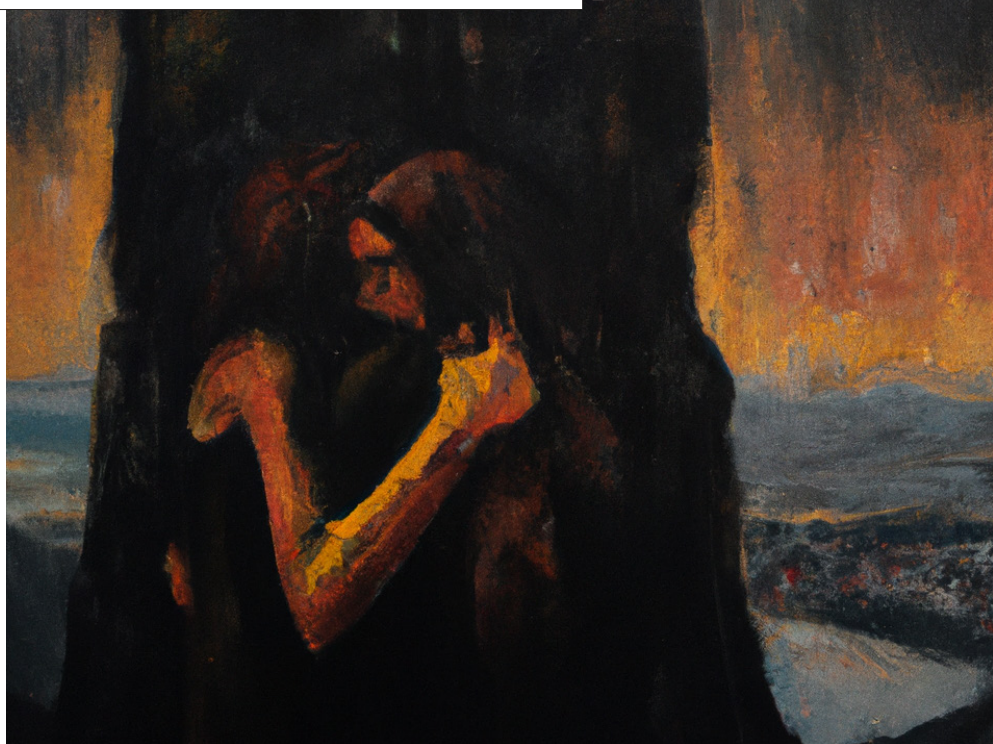
Aronika

Spinkel og forsigtig, men også intens og dragende. Du og din tvillingsøster blev ved fødslen forbandet af hofsnogen Vicious til, at en af jer en dag skal forråde den anden. Du fandt ud af det den nat, I måtte flygte fra borgen. Du har aldrig fortalt til nogen, at du ved det – heller ikke din tvillingsøster Elena. Nu frygter du, at tiden snart er inde for forræderiet.

Du blev sammen med Elena undfanget den nat, den gamle konge, jeres far, døde. I voksede op på borgen i den tro, at I var hittebørn – og uden, at hverken I eller den nye konge vidste, hvem I i virkeligheden var. I måtte flygte, da alt femten år senere kom for en dag, og kongen ville slå jer ihjel.

Efter flere år i landflygtighed er I nu på vej tilbage til borgen forklædt som spådoms-hekse. Det er Elenas plan. Hun håber, at kongen vil invitere jer ind og lade jer bo på borgen, hvis I fortæller om hans skæbne. Du frygter det værste.

Du fornemmer nærheden til din søster og hendes tiltrækning mod dig. Du er ikke upåvirket, men prøver at holde hende væk – for at beskytte jer begge mod det kommende forræderi, som en af jer må begå.



JANNE

19 år gammel

Spiller Aronika i spillet, den ene af de to tvillingsøstre, der er forbandede til, at en af dem en dag skal forråde den anden.

Det er en forbandelse, der fylder meget – også for Janne.

Nabo til Jesper, der har opfundet spillet, og hans lillesøster Lea, som Janne på mærkelig vis er begyndt at føle sig tiltrukket af.

Janne ved dog også godt, at Lea slet ikke bryder sig om den påtagede intensitet og teatraliske, dystre udstråling, som Janne gemmer sig bag i den virkelige verden.



Åh, at være Aronika, tvillingsøster til Elena! Det er en voldsom oplevelse. Intens og overvældende – og nogle gange en skæbnetung byrde at bære. Ja, nærmest hjerteskrærende. Selv for en ellers så dystre sjæl som min.

For trods al min ellers så sorte tilgang til alting, så kan det give åndenød, gåsehud og nogle gange næsten tårer i øjnene at opleve Aronikas skæbne. For tænk at opleve hendes voldsomme historie fra første parket. Være hende og få lov til at føle alt det, der sker inde i hende. Blive set på med intense øjne fra Elena, hendes tvillingsøster, vel vidende at det hele er dømt til tårer og tragedie. Være den, der ville kunne trække et andet menneske til sig, så al fornuft forsvandt – hvis hun altså gav sig selv lov. Være den, der kender til den frygtelige skæbne, der venter den ene af dem. Være den, der er sat i verden for måske at forråde hende, hun elsker allermost.

For ja, Aronika er forbandet, skæbnebundet til at være den, der skal forråde sin søster. Eller til at blive forrådt. Til at være den, der på den ene eller den anden måde skal være med til at fuldende tragedien. Til måske at være den, der får den sleske hofsnog og alkymist Vicious til at være den, der ler sidst ...

Og jeg? Altså Janne? Måske er jeg også forbandet? Forbandet til at svigte det hele? Svigte stakkels Lea, som er begyndt at liste sig ind i mit ellers så forbandede hjerte. Til at svigte mig selv? Eller til måske selv at blive svigtet ...

I morgen er det lørdag, og lige nu er det nat. Det er sent, men Janne sover ikke. Sådan er det ofte for en mørk sjæl som Janne, der altid siger, at hun elsker mørket og nattens dyne af intensitet og mystik.

Men selvom mørket er Jannes hjem, er der alligevel noget, der er anderledes denne nat. Der er så mange tanker, der fylder rummet mellem de intense karmoisinrøde gardiner og de alt for sorte stearinlys.

Det er især tanken om den besked, hun modtog tidligere, der lige nu fylder op. Hun ligger på sengen og kigger på telefonen – på de ord, der dukkede op, og som

har taget vejen fra nabohuset og ud i æteren og så til sidst ind i Jannes telefon. Det er en besked, som på en eller anden måde kan ændre alt – og som måske også kan ødelægge alt.

“Jeg ved, at det er mærkeligt. Men jeg synes, vi skal prøve at mødes, bare Elena og Aronika, altså dig og mig. Måske spille uden de andre. Se hvad der så kunne ske ...”

Beskeden er fra Lea, der altid har boet i huset lige inde ved siden af. Stille, skrøbelige, generte Lea. Hun spiller Elena i spillet, tvillingsøsteren til Aronika, hende som en dag skal forrådes eller blive forrådt. De to søstre har et intenst forhold og klynger sig ofte tæt til hinanden – det er det eneste, de har i en verden, hvor mørket ligger overalt, og ingen rigtigt vil kendes ved dem.

Jannes hjerte hamrer derudaf. Hvad fanden skal det her betyde? Lea plejer ikke at skrive sådan noget. Lea plejer slet ikke at skrive overhovedet. Lea kan jo overhovedet ikke lide Janne. Altså ikke uden for spillets intense univers.

Mødes et sted? Altså som de to søstre? Bare Lea og Janne? Uden Jesper og de andre?

Det er det, der får Jannes hjerte til hamre og hendes tanker til at fare. Det er tanker om de små sæt, det giver, når Lea er helt tæt på i spillet. Om de blikke, som Leas rolle Elena sender sin søster – om de blikke, som Lea dermed sender, når hun lader sig glide helt ind i spillet. Når Lea slet ikke ser Janne, men kun ser Aronika.

Kan de overhovedet det? Altså spille sådan? Er det ok for de andre? Og for Jesper, som har skabt alt det her for dem?

Hvad er det, Lea vil med det? Og hvad er det for en snigende, flimrende tanke, der er begyndt at danne sig i Jannes sind?

Jeg hedder Janne, og jeg siger altid, at jeg er et barn af mørket. Jeg siger ofte, at jeg er sådan en, der elsker at dykke ned i alt det dystre, at vise mig frem på den mest mørkefremkaldende måde. At jeg elsker natten mere end dagen. At jeg elsker at lade mig omfavne med intense nuancer og dybe

samtaler om døden, dramaet og alt det allermost dunkle, vi mennesker kan være. At jeg elsker tung rødvin, mørke-røde gardiner og alt, der er sort.

Nogle gange siger jeg også, at jeg er ond. Mest for at sige et eller andet. Måske for i det mindste at få noget tilbage fra andre mennesker. Nogle bliver bange, mens andre bare ser mærkeligt på mig. I det mindste får jeg da så en reaktion. Så ved jeg da i det mindste for et øjeblik, hvem jeg er.

Jeg ved ikke helt, hvordan det startede, altså det med alt det mørke og teatraliske. Men jeg tror det var, når jeg var sammen med Rikke, min veninde siden vores tidlige skoleår. Engang var vi bare de der fnisende piger, der holdt i hånd, og som ingen rigtigt forstod. Men så begyndte vi at søge det anderledes og det dystre. Vi forsøgte at provokere folk med vores grimme tøj, hånlige kommentarer og en attitude, der tydeligt sagde, at vi var helt ligeglade med alle andre – at vi havde nok i hinanden.

Det var nok der, jeg begyndte at læse de særlige bøger, drømme mig ind i mørket og lade mig suge op af alt det, der hører natten til. Det var nok der, jeg gik fra grimt tøj til noget mere ... skal vi sige ... ekspressivt ... Og det var nok der, jeg blev mere og mere ensom, selvom vi jo sådan set stadig havde hinanden, Rikke og mig.

For Rikke, derimod, var det en fantastisk vej at gå. Ligeegyldigheden og arrogancen gjorde hende til alt det, hun er – til den kolde, overlegne og alligevel fantastiske person, hun rammer så perfekt. For mig, gjorde det nok mest af alt noget andet. Det omsluttede mig og trak mig ned, gjorde mig usikker og dystre. Jeg kan ikke være perfid og ramme den der attitude i øjet, som Rikke kan. Jeg kan ikke være spændende og attraktiv. Jeg kan ikke leve op til alt det, som hun kan være.

For mig er det hele i stedet blevet en total teatralisk facade af sorts, som jeg aldrig rigtigt har kunne flygte fra igen – en tilgang til livet, som nok kan bruges som en dyne og et bolværk, men som også gør mig bange, tom og nogle gange ekstremt ked af det.

At det er mig, der er Aronika i spillet, synes på mange måder at være min fastlåste skæbne.

Først følte det ret så fantastisk, da min nabo Jesper spurgte, om jeg ville være med i det spil, han havde fundet på. Et spil, hvor vi sammen kunne være en del af en anden verden, hans verden. En vanvittig, mørk og buldrende verden, hvor jeg var forudbestemt til at have en helt central skæbne. Det var sådan, han spurgte mig med en perfekt alvorlig og lidt selvhøjtidelig mine. Det var en verden, som jeg ikke kunne undslippe, hvis først jeg kom med, sagde han. En verden, der var som skabt til en sjæl som netop min.

Alt det passede perfekt til mig lige der. Her havde jeg en rolle og et formål. Det gav mig en verden at være en del af – et sted at finde en mening. Jeg kunne her være noget andet end den dystre, misundelige Janne, der altid kiggede jaloux på alt det, som alle andre havde – og som aldrig turde sige, hvad hun selv ville have.

Men det var dengang. Sidenhen blev alting mere tvetydigt, og det blev mere og mere en uhyggelig byrde at være med i det spil: Det er jo mig, der er Aronika. Det er mig, der som den eneste kender til forbandelsen. Det er jo mig, der en dag skal forråde Elena, hvis hun da ikke skal forråde mig.

Ja, nogle gange gør det helt ondt inde i mig, når jeg kan se, hvor intenst Lea kigger på mig, når jeg er Aronika. Der sker så meget inde i hende, så snart vi er i spillet, og hun kan lade sig selv drage mod den favn, som jo også er min favn. Jeg kan næsten ikke bære, at jeg ikke bare kan tage imod hende og lade hende glide ind i det intense favntag, vi begge hungre sådan efter.

Men det går jo ikke. Det er jo mig, der kommer til at ødelægge alt det, som Lea spiller det her spil for. For hvad vil der ikke ske, når det går op for hende, at alt ikke kan blive, som hun drømmer om. Og så er det mig, der kommer til at få hendes verden til at falde i grus, når min Aronika-rolle ikke kan være alt det, som stakkels Lea ellers lever for.

Men det er jo sådan det er. Både fordi spillet har pålagt mig denne efterhånden alt for tunge byrde af viden – men også fordi vi jo hungre så intenst på hver vores måde.

Janne kigger endnu engang på telefonen og Leas besked. Natten er snart på sit højeste. Hjertet er stadig på løbetur. Maven gør knuder. Der er noget her, som ikke går op – som en stak tarotkort med et alt for uklart budskab.

For selvom Leas blik er intenst, og begæret lyser ud af hende, så ved Janne jo kun alt for godt, at Lea kun har øje for Aronika og ikke for Janne. At det kun er den skrøbelige, intense og tilbageholdende tvillingesøster, som Janne er i spillet, der får Leas hjerte til at banke. At Lea jo kun føler afstand og måske endda afsky for den overdrevne, dystre og alt for selvoptagede nabopige, som Janne er, når spillet ikke er i gang.

Janne sukker, trækker vejret dybt ind.

Måske kunne der være plads til noget andet alligevel? En måde at være tæt på Lea på. En måde for Janne at vise, hvem hun i virkeligheden er? En måde at skide på skæbner, forbandelser og alt det der.

Ja, måske kunne man faktisk spille spillet på helt andre måder, tænker hun, mens hun lader sine øjne løbe hen over knasterne i træloftet. Hun ser Lea for sig, lige derovre i det andet hus – så tæt på og alligevel så langt væk.

Men hvordan skulle de gøre det? Og hvad ville der ske?

Og fluks dukker tanken om Jesper også op. Om hans intense kontrol med spillet. Om hans totale mangel på inddragelse og lydhørhed over for andres ideer. Ja, hvad ville han ikke sige, hvis de pludselig kastede sig ud i at spille uden ham? Mødes hemmeligt to og to? Udforske helt andre sider af det drama, der ellers er så drabeligt udsprunget af Jespers vidtløftige fantasi?

Ville alting bryde sammen? Ville de så forråde skæbnen og tvillingernes pålagte forbandelse? Vil de virkelig kunne flygte fra den? Eller ville alting bare blive værre?

Og Jesper? Ville hun så forråde Jesper og alt det, han har skabt? Eller ville hun faktisk føre det til dørs?

Jesper

Spilstyrer, spiller kongen og bipersonen Vicious

Jesper var min nabo, indtil han flyttede i sin egen lejlighed. Det var ham, jeg byggede huler i vasketøjskurvene med, da vi var små. Men ligesom mig, så har Jesper forandret sig, og alting er blevet langt mere komplekst. Jeg savner dog virkelig den nærhed, vi havde dengang. I dag er han blevet kontrollerende, ligesom han i årevis har været totalt besat af Rikke på en lidt klam og totalt ikke-gengældt måde.

For Jesper er spillet alt. Det er hans verden. Jeg burde være taknemmelig for det – for alt det, han har skabt. Men alligevel er spillet nærmest blevet som en byrde for mig – som et tveægget sværd, der skubber mig mod afgrunden, men som jeg samtidig ikke kan undvære.

Lea

Spiller Elena, Aronikas tvillingesøster

Lea kan ikke lide mig. Det har hun aldrig kunnet. Hun er Jespers lillesøster og dermed også min nabo. Alligevel er det hende, jeg spiller tættest sammen med i vores helt igennem overvældende spil – og hende jeg kommer til at ødelægge alting for, når først forbandelsen bliver ført til dørs.

Det er så vildt at opleve det spil, vi har sammen. For på trods af Leas antipartier mod mig, så sender hun mere end blot almindeligt intense blikke i spillet. Og jeg må indrømme, at jeg godt kan lide de blikke. De gør noget ved mig. De giver mig en uhyggelig trang til at tage min Aronika-rolle i helt andre retninger end dem, Jesper har bestemt – en trang til at trodse skæbnen og alt det, som Jesper har pålagt os.

Rikke

Spiller dronningen

Rikke har i årevis været min tætteste veninde. Hun er kold, kynisk og helt igennem forførende på den mest vidunderlige, nederdrægtige måde, man kan være det på. Hun er sjov på en arrogant måde, som jeg kun kan drømme om at være.

Vi var ellers engang bare de her to fnisende tøser, som ingen forstod. Men sammen begav vi os en anden vej – vi valgte at være dem, der var ligeglade med alle andre. Vi var dem, der var ligeglade, når alle de andre hadede os. Vi valgte det dystre og det mørke. Vi gik sammen, og alligevel var det Rikke, der fandt vejen til bare at være sig selv - og mig, der blot blev mere og mere ensom.

Rikke kan det hele, og alligevel er der steder, hun ikke har styr på tingene. For hun lader sig manipulere og køre rundt med – også selvom hun burde kunne styre det hele. Hun skal kunne sige fra – både overfor Bjarke, hendes kæreste, og overfor Jesper, der er sygeligt forelsket i hende.

Bjarke

Spiller tronarvingen

Bjarke er Rikkens kæreste. Han er flot og spændende, men er også blevet uhyggeligt intenst og sammenbidt på det seneste. Han er totalt vild med Rikke, det er tydeligt, men det er bare, som om de ikke passer sammen. Jeg kan mærke, at hun vil væk fra ham, men at hun ikke kan sige fra. Jeg tror i øvrigt også, at han hader mig – han tror, at det er min skyld, at Rikke er så kold overfor ham.

Kære spiller

Du spiller Janne, en både **følsom, påtaget og teatralisk ung kvinde**, der under sin facade af intensitet og mørke har **svært ved at finde ud af, hvem hun egentlig er** – og hvad hun egentlig vil.

Som Janne er det din rolle at være ekstremt **optaget af den forbandelse**, som din og Leas roller i spillet er pålagt – og som det **kun er dig (udover Jesper), der kender til**. Det er, som om at du også føler, at det er din forbandelse. At der ligger en tvunget skæbne også på dig som Janne – en skæbne, der først gav masser af mening for dig, men som nu synes mere og mere som en frygtelig byrde.

En helt central del af dit spil centrerer sig omkring **forholdet til især Lea og Jesper**.

Overfor Lea er vigtigt, at **din usikkerhed kommer i spil**. Du er **betaget af den interesse, hun viser dig** i spillet, men har svært ved at tolke, hvad det skal betyde, når du ved, at **hun ikke bryder sig om dig i virkeligheden**. Du nyder klart, det nærvær, I har i spillet, og føler dig nok **også tiltrukket af hende**. Du ville bare ønske, at den tiltrækning ikke kun skulle gælde i et spil, men måske også i den virkelige verden.

Overfor **Jesper føler du et stærkt bånd** og et sært ansvar overfor de ting, han har pålagt dig i spillet – også selvom fx forbandelsen ser ud til at stå i vejen for de ting, du måske selv vil opnå. Du vil så **nødig forråde alt det Jesper brænder så intenst for** – alt det, han pålagde dig dengang han i ærbødighed og med stor alvor viste dig tillid og inviterede dig med i det spil, der betyder alt for ham.

I spillets første akt skal I alle mødes hos Jesper for at spille. Her må du gerne forsøge at reagere på den besked, som Lea har sendt dig. Hjælp med på en eller anden måde at få hendes forslag på banen.

HANDOUTS

SCENE BRIEFINGS

TIL PROLOGEN

Dronningen opsøger Vicious i tårnet – Vicious prøver at skjule noget

Vicious

Dronningen opsøger dig i dit tårn. Du har gang i noget hemmeligt – en dybt hemmelig plan.

Du både hader og begærer dronningen. Du vil forsøge at modstå det, hun vil. Det lykkes ikke.

Nævn også, at hun også fik dig til at lave et andet bryg for nu 19 år siden – den gift, der dræbte den gamle konge.

Dronningen

Du opsøger hofsnogen og alkymisten Vicious i hans tårn.

Det var ham, du forførte til at dræbe din første mand, den gamle konge, med en frygtelig gift.

Sig til ham, at du har en fornemmelse af, at tvillingedøtrene er på vej tilbage. Du kan mærke det.

Du vil på mest forførende vis forsøge at få ham til at lave et bryg. Du bestemmer, hvad det skal kunne. Vicious kan ikke sige nej.

De to tvillinger – på vej mod borgen

Elena

I er på vej mod det sidste stykke op mod den sorte borg for endelig at få hævn. I kan se den. Det er koldt, og I fryser.

I taler om, hvad der skal ske – og hvad der er sket.

Aronika tvivler og vil vende om. Du skal overtale hende. Med alle midler – også selvom du også er bange. Og trods dit normale mod, vil du klamre dig til hende og være så tæt som muligt på din søster.

Aronika

I er på vej mod det sidste stykke op mod den sorte borg for endelig at få hævn. I kan se den. Det er koldt, og I fryser.

I taler om, hvad der skal ske – og hvad der er sket.

Du er bange og vil gerne vende om – frygter så intenst, at det er snart, forræderiet skal finde sted. Du vil gerne trøstes uden at fortælle hvorfor - men du prøver også at holde afstand til Elena. Det er svært.

Til sidst bliver du overtalt til at gå det sidste stykke.

Kongen er nervøs – taler med dronningen og tronarvingen

Dronningen

Du er i spisesalen sammen med kongen og tronarvingen. Der er kommet to hekse til borgen. Du har en fornemmelse af, hvem de er.

Overtal kongen med din hviskende stemme til at holde banket for dem. Og at han skal vise sin magt der. Vær gerne forførende.

Lad tronarvingen, det uduelige skvat, lide i sin jalousi.

Kongen

Du er i spisesalen sammen med dronningen og tronarvingen. Der er kommet to hekse til borgen, som nu er i et kammer. Du er nervøs over det. Hvem er de? Hvad er de ude på? Du fornemmer, at noget ikke er, som det skal være.

Dronningen vil have dig til at invitere dem til banket i tronsalen. Du skal vise din magt overfor dem.

Hvad er det for magt, du kan vise dem?

Hvordan kan du bruge tronarvingen til det?

Tronarvingen

Du er i spisesalen sammen med dronningen og kongen. Dronningen vil have kongen til at vise sin magt overfor de to hekse, der er ankommet til borgen.

Du vil have, at det er dig, der skal vise din magt. Eller i det mindste være med til at vise magten.

Gør din jalousi tydelig uden at sige det direkte.

Tronarvingen vil spås af de to hekse

Tronarvingen

Du vil spås af de to hekse, så du opsøger dem i deres kammer. De skal fortælle dig, om du snart skal overtage tronen.

Du frygter også de to tvillingesøstre, som flygtede fra borgen. Mon heksene kan sige noget om dem?

Elena

I er i jeres kammer, Aronika og dig. Tronarvingen, jeres bror, kommer. Han vil spås af jer.

Fortæl ham, hvad han vil høre – eller forsøg at undslå jer. Pres gerne Aronika lidt, hvis hun er tilbageholdende og nervøs.

Aronika

I er i jeres kammer, Elena og dig. Tronarvingen, jeres bror, kommer, Han vil spås af jer.

Du er ængstelig og nok meget tilbageholdende – frygter stadig, om det er nu, forbandelsen skal fuldføres. Forsøg gerne at undslå jer. Men det kan også ende med, at I fortæller tronarvingen det, han gerne vil høre.

SCENEFORSLAG TIL JESPER FOR FØRSTE AKT

Middag i tronsalen

Alle er til stede til banket i tronsalen. Kongen er nervøs for, hvad heksene vil. Han vil vise sin magt overfor dem. Måske beder han tronarvingen vise sin loyalitet.

Kongen skal spås af de to hekse

Heksene skal fortælle om kongens fremtid. Kongen er nervøs. Har måske brug for dronningens støtte.

Tvillingesøstre i tårnet

Tvillingerne vil opsøge Vicious i tårnet. Men du kan ikke sætte scener med ham. Du kan dog godt sætte en scene i tårnet. Tal med spillederen, inden du gør det. Spillederen har noget til dig.

Dronningen opsøger kongen i hans sovekammer

Det er sen nat. Dronningen besøger sin mand. Det er på tide, at hun er tæt på kongen – også som hans hustru. Det er hendes pligt.

Tronarvingen besøger igen heksene – eller bare den ene af dem

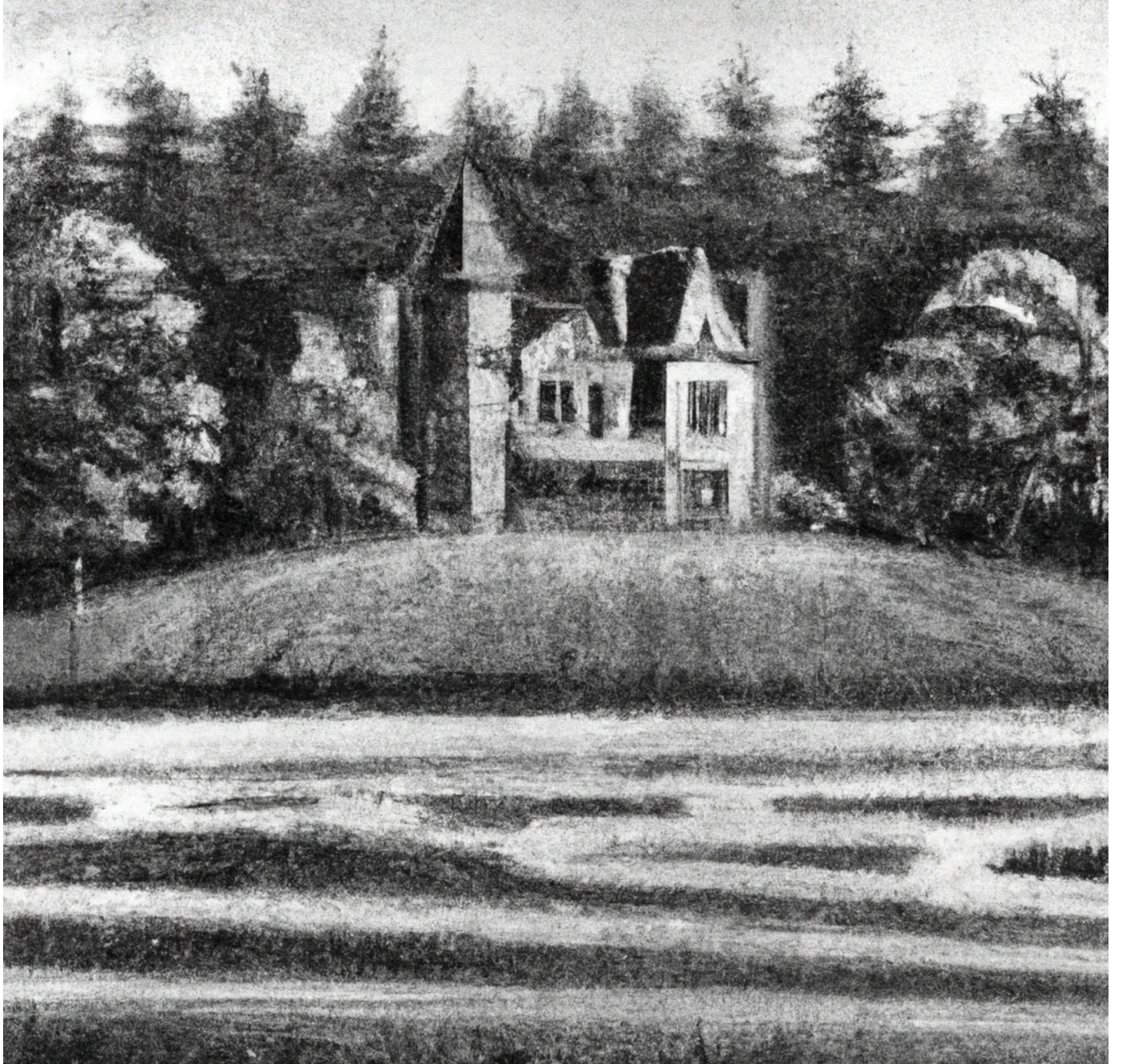
Tronarvingen vil vide mere om heksene. Måske vil han høre mere om sin fremtid. Men er han bange for dem? Eller ser han dem som potentielt allierede?

Kongen tager på jagt med tronarvingen og heksene

Kongen vil vise sin magt. Tager tronarvingen og heksene med på jagt i det øde landskab. De skal fortælle ham, hvor de kan fange et bytte. Det er tronarvingen, der skal nedlægge det.

Tvillingerne ser deres gamle kammer

De to tvillinger lusker rundt på borgen, da de besøger deres barndoms kammer – fra dengang, de troede de var hittebørn. De mindes og har masser af følelser. Dronningen kommer ind i rummet – måske ved hun, hvem de i virkeligheden er.



Allerkjæreste Jesper

Det er i ydmyghed og med største respekt, jeg hermed skriver til dig. Men jeg kender til din frustration og vil gjerne hjælpe dig.

Jeg kan forstå, at du er leder af et spil. Det er et spil, som jeg så allernædigst ønsker at være en del af.

Og jeg beder dig, kjære Jesper. Lad mig prøve det af. Jeg kan hjælpe dig.

Jeg tror, jeg kan hjælpe dig med Viciens. Hjælp med at få ham tilbage til spillet og få styr på ham.

Sig til, så kan vi mødes og tale om det.

Allernædigst

Victor

SCENEFORSLAG TIL JESPER

FOR TREDJE AKT

Kongen modtager en gæst

En ny gæst har meldt sin ankomst (spillet af Victor). Han bliver ført ind i tronsalen. Er kongen bekymret for gæsten? Eller er han en allieret? Er heksene til stede? Skal de også spå gæsten?

Tvillingerne opsøger gæsten

Tvillingerne er nysgerrige – og lidt nervøse – over, hvem den nye gæst er. De opsøger ham en sen aften på borgens brystværn for at finde ud af mere om ham.

Tronarvingen fortæller kongen eller dronningen om sin mistanke

Tronarvingen tror, han ved, hvem heksene er. Han tror det er tvillingsøstre, der er vendt tilbage. Han drøfter sin mistanke med enten kongen eller dronningen.

Dronningen siger til tvillingerne, at hun ved, hvem de er

Dronningen tager den ene eller begge tvillinger til side. Hun ved udmærket godt, hvem de er. Hun vil have dem til at hjælpe sig. Hun er jo faktisk deres mor.

Aronika fortæller Elena om forbandelsen

Tvillingerne blev forbandet af Vicious til, at den ene en dag skal forråde den anden. Det ved kun Aronika. Men nu synes du, altså Jesper, at det er på tide, at forbandelsen kommer i spil. Så sæt en scene, hvor Aronika fortæller Elena om den skæbne, de er pålagt.

Hvordan skal jeg, den allerstørste og mægtigste alkymist og troldkarl, spille den unge mand Victor?

Victor er en ung mand, der bor i en stor victoriansk villa på en bakke i udkanten af byen ved kanten af skoven.

Han er høj og tynd og har intense, mørke øjne. Han er lige, som de gerne vil have ham til at være.

Generelt er han en aristokratisk udseende ung herre, som nogle kunne mistænke for at være en såkaldt vampyr. Han taler hviskende og intenst - ja, måske endda dragende.

Han er både ekstrem høflig og venlig. Ja, husk at han skal være venlig. Han bliver ikke sur. Han bliver ikke sur. HAN BLIVER IKKE SUR!

Han har boet i huset i ...

Hvor er hans forældre?

Hvad er hans historie?

Husk, at han ikke kender alt for meget til spillet. Det skal virke naturligt.

OVERSIGTSARK

HOVEDPERSONERNE

Jesper, 20 år

- * Spiller kongen (og plejer at spille Vicious)
- * Har opfundet spillet. Spilstyrer. Styrer det med hård hånd.
- * Ulykkeligt forelsket i Rikke.
- * Intens fejde med Bjarke, som er kæreste med Rikke.
- * Storebror til Lea, nabo til Janne

Lea, 17 år

- * Spiller Elena, den ene tvillingsøster
- * Dybt forblev i karakteren Aronika, men ikke nødvendigvis i Janne, der spiller hende.
- * Lever og ånder for spillet - skifter total personlighed og tør være frembrusende og handlekraftig i spillet.
- * Kan ikke lide Janne.
- * Lillesøster til Jesper.
- * Nabo til Janne.

Rikke, 19 år

- * Spiller dronningen, drømmer om noget andet og mere krævende
- * Kæreste med Bjarke, men gider ham ikke mere,
- * Veninde med Janne, sammen dyrker det mørke og det arrogante.
- * Træt af Jesper og Bjarkes rivalisering om hendes gunst - men kan ikke finde ud af at sige fra.
- * Har mødt Victor og er fascineret af ham.
- * Veninde med Janne

Janne, 19 år

- * Spiller Aronika, den ene tvillingsøster.
- * Kender til Vicious' forbandelse, men har ikke fortalt om den til Lea.
- * Er smigret over Leas interesse - også selvom hun ved, at det er kun er i spillet.
- * Forbandelsen i spillet fylder meget - frygter at gøre Lea meget ked af det,
- * Nabo til Lea.
- * Bedste veninde med Rikke.

Bjarke, 20 år

- * Spiller tronarvingen, vil gerne være spilstyrer og ændre dynamikken
- * Kæreste med Rikke, men forstår ikke, at hun ikke orker ham mere
- * Besidderisk og bitter.
- * Tidligere bedste ven med Jesper.
- * Vred på Jesper over at han styrer spillet med så hård hånd - og over at Rikke spiller hans mor i spillet.
- * Vred på Janne, som han mener er skyld i Rikkens distance til ham.

PROLOG OG OPVARMNING

Fortælling: Beskrivelse af Arh

Fortæl om Arh, den mørke slette, den sorte borg, vulkanen. Sorte ravne, floddale, floder af lava. Tronsalen, spisesalen, laboratoriet.

Lad spillerne beskrive. Spørg om detaljer: Om lugt, de tomme lavasletter, hvordan ser borgen ud i horisonten. Når man sætter sig til bord. Op ad vindeltrappen.

Bed gerne om at gentage beskrivelser.

Dronningen opsøger Vicious i tårnet – Vicious prøver at skjule noget

Udlever briefings til: Dronningen og Vicious

Vicious prøver at skjule noget. Dronningen vil have ham til at lave et bryg. Vicious går til sidst med til at lave den.

Fortælling: Undfangelsen og fødslen af tvillingerne

Den nat dronningen dulmede kongens smerter - undfangelsen. Fødslen i tårnet, Vicious' forbandelse. Voksede op som hittebørn.

Tvillingernes flugt fra tårnet. Vicious fortalte Aronika om forbandelsen - og at hun var kongebarn. Konfronterede kongen, der prøvede at slå dem ihjel. Aronika har aldrig fortalt Elena om forbandelsen.

Tvillingerne på vej mod borgen

Udlever briefings til: Elena og Aronika

Tvillingerne på vej mod borgen, forklædt som hekse. Skal etablere tvillingerne og deres intense forhold. Aronika er ved at få kolde fødder. Elena skal overtale Aronika til at fortsætte.

Kongen er nervøs – taler med dronningen og tronarvingen

Udlever briefings til: Kongen, dronningen og tronarvingen

Introducere forholdet mellem kongen, dronningen og tronarvingen. Sørg for at spillerne tydeligt får relationerne frem.

Kongen mødes med tronarvingen og dronningen for at diskutere, de to hekse. Lad de forskellige dagsordener stå tydeligt frem.

Slut scenen, når magtforholdene er klare. Er relationerne ikke tydelige nok, så prøv eventuelt igen.

Tronarvingen vil spås af de to hekse

Udlever briefings til: Tronarvingen, Aronika og Elena

Skal især vise tronarvingens magtbegær. Tronarvingen opsøger Aronika og Elena. De skal spå om hans fremtid. Giv evt. tvillingerne lidt tid til at være alene, inden tronarvingen kommer.

Slut, når tvillingerne har givet en falsk spådom, eller det lykkes dem at undslå sig.

Spillerne skal nu læse resten af deres roller!

FØRSTE AKT

- DER ER NOGET GALT MED SPILLET

Briefing af spillerne

Første akt udspiller sig den dag, hvor vennerne mødes for at spille. Størstedelen af akten udspiller sig hos Jesper, men der kommer nogle korte scener først.

Korte intro-scener

Jesper er uforberedt

Lige om lidt kommer de andre. Få ham til at beskrive ungdomsboligen og hvordan landet Arh kommer til udtryk. Få Jesper til at fortælle om sine tanker. Er han klar? Hvad har han planlagt?

Spørg også ind til Vicious. Hvad er det for noget med, at han er forsvundet?

Rikke ankommer hos Jesper

Rikke ankommer som den første hos Jesper. Spil på, hvor akavet det måske er.

Bjarke vil hente Rikke – møder Victor

Victor står ved Rikkens hus. Tager måske kontakt. Opfører sig, som om han ved alt om Rikke.

Lea tager hjemmefra – Janne ser hende

Hvordan tager hun afsted? Er hun i rollen?

Janne kan se hende. Støder hun til?

Bjarke ankommer – og til sidst kommer Lea og Janne

Hvordan reagerer Bjarke på, at Rikke er kommet?

Længere scene – spil hos Jesper

Vigtigste ting at etablere

- * Noget galt med spillet
- * Det er noget sært med Vicious
- * Victor skal omtales

Andre ting at etablere

- * Rikke og Bjarkes forhold
- * Jespers forelskelse i Rikke – bør ikke fylde meget, men må gerne antydes.
- * Leas besked til Janne.
- * Jannes ængstelighed over forbandelsen. Hvad betyder Vicious' forsvinden mon for det hele?

Sceneforslag til Jesper

Udlever listen med sceneforslag til Jesper (handout 2).

- * Middag i tronsalen
- * Kongen skal spås af de to hekse
- * Tvillingesøstre i tårnet
- * Dronningen opsøger kongen i hans sovekammer
- * Tronarvingen besøger igen heksene – eller bare den ene af dem
- * Kongen tager på jagt med tronarvingen og heksene
- * Tvillingerne ser deres gamle kammer

Vicious' laboratorium er fyldt med sære papirer

Fortæl Jesper-spilleren om laboratoriet, der er sært. Udlever tegning (handout 3) til Jesper-spilleren.

ANDEN AKT

- VICTOR KOMMER MERE PÅ BANEN

Briefing af spillerne

Udspiller sig i dagene efter spillet hos Jesper – fører frem til, at de skal spille igen. Består af en række korte scener. Spillerne må meget gerne byde ind.

To flashbacks – dengang spillet fungerede

Tronarvingen vil vide mere om de to hittebørn

Tronarvingen opsøger Vicious i tårnet, vil vide mere om hittebørnene. Start med turen op ad trappen.

Dronningen kommer også ind. Vil vide, hvad hendes søn laver her.

Fortælleflashback – hvorfor fortalte Jesper og Janne aldrig Lea om forbandelsen

Spørg ind til den aften, hvor Aronika fik at vide, at hun ikke var et hittebarn. Det Jesper og Janne, der fortæller – ikke deres karakterer i spillet. Spørg også om Leas oplevelse.

Spørg også ind til forbandelsen. Hvordan fortalte Vicious om den? Hvorfor har hun aldrig fortalt nogen om den? Heller ikke Elena eller Lea?

Jesper på Leas værelse – han er frustreret

Jesper er hjemme i sit barndomshjem og sidder med Lea på hendes værelse. Jesper er sandsynligvis frustreret, mens Lea måske vil spørge ind til, om man kunne spille på andre måder.

Janne og Lea mødes for at spille alene – måske tæt ved Victors hus

Hvis Janne og Lea har aftalt at mødes, så sæt endelig en scene. Det er akavet. Spørg ind til følelser og det sanselige.

Måske kommer Victor forbi. Han er meget interesseret i deres møde.

Victor tager kontakt til en eller flere af vennerne

Sæt en scene eller to, hvor Victor opsøger nogle af vennerne.

- * **Janne** en morgen på vej til gymnasiet. Victor vil være med i spillet. Han vil også spørge meget interesseret ind til Aronika og forbandelsen.
- * **Lea** på tankstationen. Han er smilende, måske en anelse flirtende. Vil tale om Elena og Aronika, og hvordan han måske kunne hjælpe Lea med at komme tættere på.
- * **Jesper** vil Victor ikke opsøge direkte. Men han sender ham måske et et sirligt håndskrevet brev (handout 4).
- * **Rikke** spiller dronningen, som Vicious er forelsket i. Måske opsøger han Rikke for at møde hende igen – hvis hun ikke opsøger ham.
- * **Bjarke** vil Victor næppe opsøge igen, men måske vil Bjarke opsøge Victor. Måske afbryder Bjarke et møde mellem Rikke og Victor.

Nogen opsøger Victor i hans hus

Det kan være for at finde ud af mere om ham eller for at tale mere om spillet. Victor byder indenfor. Er venlig, dårlig rødvin. Vil især høre mere om dronningen.

Overtalelse af Jesper

Et centralt punkt handler om at få Jesper overtalt til, at Victor kan være med i spillet – og at det skal foregå hos ham. Brug plads på en eller flere scener, hvor vennerne forsøger at overtale ham.

Andre potentielle scener

- * **Bjarke og Rikke** – hvordan ser deres relation ud lige nu?
- * **Bjarke og Jesper** – vil Bjarke forsøge at skubbe Jesper lidt ud på et sidespor?
- * **Janne og Rikke** – har de to nære veninder brug for en scene, hvor de evaluerer situationen? Taler de om Victor? Om spillet? Eller måske om Rikkes forhold til Bjarke?

TREDJE AKT

- SPIL HOS VICTOR FØRSTE GANG

Briefing af spillerne

Foregår udelukkende i Victors villa og slutter, når spillet er ovre for denne dag. Stor frihed til at udspille konflikter - også under mere intime forhold andre steder i huset. Der kommer en række scener i spillet, som Jesper gerne må sætte.

Hvad er Victors plan for dagen?

- * Først vil han være med i spillet ved at **spille en rolle, som Jesper (eller en af de andre) finder på til ham.**
- * Foreslå **at han spiller Vicious**, for at vise andre sider af sig selv.
- * Foreslå at man kan **spille scener i de tilstødende rum og rundt i huset.**

Victors villa

En stor victoriansk trævilla på en bakke i udkanten af byen op til skoven. Tårne, udskæringer og en veranda. Den vildeste kliché af et victoriansk-gotisk hus.

Slidt og gammelt, kun ganske få møbler, Enkelte helt friske røde roser.

Hovedpunkter

- * Vennerne ankommer
- * Tid til at spille – Victor skal have en rolle.
- * Victor spiller først dårligt.
- * Victor bliver mere intens, strategisk og manipulerende. Kommer med forslag til at spille anderledes.
- * Victor vil spille Vicious.

Sceneforslag til Jesper

- * Kongen modtager en gæst
- * Tvillingerne opsøger gæsten
- * Tronarvingen fortæller kongen eller dronningen om sin mistanke
- * Dronningen siger til tvillingerne, at hun ved, hvem de er
- * Aronika fortæller Elena om forbandelsen

Victor bliver mere manipulerende

Han vil blandt andet:

- * være slesk overfor Bjarke og foreslå at Bjarke måske kunne blive spilstyrer.
- * være flirtende og intens på den helt rigtige kølige måde over for Rikke
- * være rosende og indsmigrende overfor Jesper
- * tilbyde at hjælpe Lea i forhold til at få sat scener op, hvor Elena kan mødes alene med Aronika
- * forsøge at smigre sig ind hos Janne og tale om tvillinger-nes forbandelse. Han kan måske hjælpe hende med at få den ophævet.
- * opføre sig flirtende over for Janne og Lea. Ser måske en af dem som kommende dronning.

Afslutning af tredje akt

Slut akten, når dramaet når et foreløbigt højdepunkt. Enten smider Victor hovedpersonerne ud eller siger, at de hellere må stoppe.

FJERDE AKT

- VICTOR OVERTAGER SPILLET

Briefing af spillerne

Udspiller sig primært i Victors villa. Igen stor frihed, mens Victor vil forsøge at overtage en del af kontrollen.

Glider flydende over i femte akt, som er scenariets sidste.

Korte scener inden spillet i Victors hus

Sæt eventuelt et par korte scener efter behov, der leder op til, at vennerne igen skal spille hos Victor.

Blev Victor fx sur og smed de andre ud? Er nogle af hovedpersonerne blevet meget vrede på spillet? Måske forsøger Victor at opsøge nogle af hovedpersonerne.

Victors plan

Han vil forsøge at fremstille Vicious i så godt et lys som muligt. Han vil:

- * være spilstyrer, så han kan frame spillet.
- * spille Vicious, så han kan vise, hvordan Vicious rigtigt er
- * kræve at de prøver at bytte rundt på rollerne.

Hvordan bliver det afsløret, at Victor er Vicious

- * En spiller Vicious og opdager, at der er en sammenhæng.
- * Nogle kommer ind på Victors soveværelse
- * Victor fortæller selv, at han er Vicious.

Hvis nogen spiller Vicious

Hvis nogen spiller Vicious, spiller de også Victor.

Sæt en syret situation op. Samtidig kan vedkommende pludselig også spille Victor. Man kan tale og agere som Victor. Lad i så fald spilleren spille Victor og beskriv, hvordan hovedpersonens krop står nærmest paralyseret tilbage.

Hovedpunkter

- * Ankomst til huset – Victor er allerede in-character
- * Victor sætter spillet i gang – og sætter stort set kun scener med Vicious
- * Victor bliver mere og mere energisk – eller mere og mere kolerisk og sur
- * Victor vil have, at man skal bytte roller
- * Afsløring af at Victor er Vicious

Scener, som Victor evt. kan sætte

- * **Vicious opsøger dronningen i hendes soveværelse.** Vil forsøge at charmere hende.
- * **Kongen, dronningen og tronarvingen taler om Vicious' tilbagekomst.**
- * **Vicious vil forsøge at overtale kongen til, at han må sidde med i tronsalen** som rådgiver.
- * **Vicious opsøger tvillingerne** for at vinde deres gunst.
- * **Vicious opsøger Aronika, som han ved kender til forbandelsen.** Vil forsøge at indsmigre sig og tilbyde, at han kan forsøge at ophæve forbandelsen

Victors soveværelse

Udgør en form for port mellem fiktionens verden og den virkelige. Både et spartansk indrettet soveværelse og Vicious' laboratorium.

I skrivemaskinen sidder en karakterbeskrivelse af Victor (handout 6).

FEMTE AKT

- HVAD SKAL DER SKE MED SPILLET? OG MED VICTOR?

Briefing af spillerne

Det er ikke sikkert, at det er nødvendigt at briefe spillerne.

Men forklar evt., at I nu er nået til den sidste akt - I skal nå en konklusion og afslutning. Nu skal det ulminere. Spl personlige agendaer og følelser helt ud. Scenariet slutter, når de forlader huset.

Vicious ændrer opførsel - bliver mere ydmyg

Efter Victor er blevet afsløret som værende Vicious, ændrer han klart opførsel. Nu er han langt mere ydmyg - måske endda ynkelig.

Kan dog også vise mere nederdrægtige, manipulerende sider.

Vicious forsvinder, hvis spillet sluttet

Vicious kan kun eksistere så længe spillet er der. Beslutter vennerne sig for at lukke spillet, så forsvinder også den fiktive verden, som Vicious kommer fra.

Et par potentielle slutninger

- * På trods af Vicious' forsøg på at vinde hovedpersonernes sympati, ser de ham som en skurk og beslutter at afslutte og lukke spillet.
- * Hovedpersonerne har nydt at møde Victor og beslutter sig for, at de gerne vil fortsætte med at være hans ven. Det kræver, at de fortsætter spillet, så Vicious fortsat også kan være Victor i deres verden.

Hovedpersonernes dagsordener

Husk, at hovedpersonernes personlige plots og agendaer også skal nå til et klimaks.

- * Hvordan har **Jesper** det med situationen og med Vicious? Hans kreation har pludselig fået sit eget liv. Og hvad med spillet som helhed? Kan han se det fortsætte? Er det umuligt at vinde Rikkens kærlighed.
- * Hvordan har **Bjarke** det med, hvis spillet skal til at være slut? Er det en god ting for ham og hans forhold til Rikke? Og til hans forhold til Jesper? Og hvordan har han det med Victor-Vicious-situationen?
- * Hvad mener **Rikke** om, at Victor er Vicious? Gør det ham mere spændende eller det modsatte? Kan hun være den dronning, som Vicious er så intenst forelsket i? Og hvordan med Bjarke?
- * Hvad betyder spillets voldsomme udvikling for **Lea** og hendes forelskelse? Er det stadig bare den fiktive karakter Aronika, hun drømmer om? Eller har hun måske indset, at det i virkeligheden er Janne, hun vil have? Og hvad med forbandelsen? Har hun hørt om den? Og er den ført til dørs?
- * Hvordan har **Janne** det med alt det, der er sket? Føler hun sig stadig tynget af Vicious' forbandelse, eller oplever hun, at hun er befriet for den? Og fører forbandelsen rent faktisk frem til et forræderi? Og hvad med Lea? Er hun stadig interesseret i hende?

Et par korte scener som udtoning

Måske at runde scenariet af med et par korte scener.

Fx hvor Jesper sidder på sit værelse og kigger på sin tomme computerskærm, hvor der ikke dukker noget nyt spil op. Eller hvor Lea og Janne mødes måske helt uden at spille roller. Eller hvor Bjarke og Rikke endelig får snakket ud.