Eventyrvogterne

- starring: De syv små dværge

Spillere: 1 til 7 (anbefalet: 3-5)

System: Grab-and-play

Genre: Humor

Inspiration: Time Bandits, Shrek, Back to the Future

Forfatter: Kasper Lapp

Tid: Fra 2 til 58 timer

Scenariet er oprindeligt skrevet på workshoppen ”720 minutter” på Fastaval 2008

Foromtale:

Eventyrvogterne er et knaldgodt scenarie om nogle rigtig brave små fyre – nemlig os – der skal klare skærene for Merlin. Det er noget med at der er gået kuk i nogle eventyr. Men den skal vi nok klare!

- *Lystig*

Eventyrvogterne spilles efter et aldeles nyt og interessant system, som i al sin enkelthed går ud på, at deltagerne, som i antal kan være fra 2 til 7, men på Fastaval bestræbes at være 4-5, og det kan både være kvinder og mænd, eller drenge og piger for den sags skyld, da der naturligvis ikke skal diskrimineres efter alder, hvilket ville være særdeles uhøfligt, i fællesskab spiller de 7 dværge, dvs. os, og med os mener jeg Lystig, Gnavpot, Dumpe, Prosit, Søvnig, Flovmand samt undertegnede, efter simpelt og elegant system, der lyder det udenlandske navn Grab-and-Play – givetvis fordi dette giver det en aura af professionalisme og smarthed og i øvrigt lyder bedre end Grib-og-Spil.

- *Brille*

Hvis du hadede ”Time Bandits”, ”Shrek” og ”Back to the Future” lige så meget som jeg, vil du helt sikkert også hade Eventyrvogterne. Føj!

- *Gnavpot*

Kort om scenariet

Scenariet er et humor-scenarie, hvor det er vigtigere at historien bliver skæg end at den kommer til at hænge fuldstændig stringent sammen (det er uanset hvad svært, når der er tidsrejser involveret).

Overordnet historie

De syv dværge er blevet hyret til at hjælpe med at holde styr på de gode historier og eventyr, da der sommetider er folk, der forsøger at lave ravage. De får deres ordrer af Merlin igennem en krystalkugle. Desværre overtager Merlins psykopatiske lærling Klods Hans krystalkuglen. Han elsker at ødelægge ting, så han giver dværgene ordre på at gøre ting, der spolerer en række eventyr. På et tidspunkt får Merlin dog skaffet krystalkuglen tilbage, og nu må dværgene tilbage og rette op på de ting, de har ødelagt – uden at skabe tidsparadokser og lignende. De skal altså gøre det uden at møde dem selv fra det tidligere forløb.

Dværgene kender ikke nogen eventyr eller historier og det er vigtigt at pointere for dem, hvis de refererer til disse undervejs. Det er muligt at dværgene begynder at synes at det hele lugter lidt undervejs, men gør hvad du kan for at de følger Klods Hans ordre til enden. Det er ikke et investigation-scenarie og det må du gerne minde spillerne om, hvis de begynder at tænke for meget. Dværgene burde slet ikke være kvikke nok til at regne det ud.

Men hvis det ikke lader sig gøre, så kan historien tage en anden drejning: I så fald kan du minde dem om, at de engang fik en bog med eventyr af Snehvide. I den kan de finde eventyret om Kong Arthur, hvor Merlin optræder, og derved opsøge ham. De finder ham i så fald sovende i sin stol foran kaminen og Klods Hans står inde i arbejdsværelset ved siden af og forsøger at tale til dværgene igennem krystalkuglen.

Noter

- Hvis første halvdel af spillet (altså mens de uvidende er i gang med at lave ravage) bliver for lang, så kan du uden problemer skære et eller flere eventyr fra.
- Undervejs bliver dværg-karaktererne forhåbentlig uddybet. Spillerne skulle gerne finde ind til en konsensus om, hvordan f.eks. Brille eller Flovmand opfører sig og forhåbentlig opstår der små sidehistorier og uoverensstemmelser imellem dværgene. Hjælp dem endelig på vej, så godt du kan.
- Hvis spillerne forfejler én af de missioner, de får fra Klods Hans, er det intet problem – det giver bare et problem mindre, når de skal rundt og redde ud igen (men Klods Hans skælder dem nok ud).

Regler

Følgende kan læses direkte op for spillerne, eller du kan forklare det med egne ord:

Spillet spilles efter det til lejligheden opfundne spil-system "Grab-and-play". Det går ud på, at spillerne i fællesskab spiller de syv dværge. Hver dværg er repræsenteret ved et stykke papir med dets navn på. Når en spiller ønsker at spille en dværg, tager han simpelthen papiret med navnet og lægger det foran sig – men han kan dog kun spille én dværg ad gangen. Man må ikke tage en dværg fra en anden spiller, men man må gerne spørge pænt om man må få den. Man skal selvfølgelig respektere et nej. Ved hvert sceneskift skal man skifte dværg, men det står også én frit for at skifte dværg midt i scenerne. Der er ingen begrænsning på, hvor ofte man må skifte dværg. Man kan endog føre en samtale med sig selv ved at skifte frem og tilbage.

Du er som spilleder velkommen til til hver en tid, at tage en hvilken som helst dværg og spille den, hvis der er brug for det til at bringe historien videre – eller hvis der er en dværg, som bliver brugt for lidt. Men det er helt klart bedst, hvis det hele glider af sig selv uden at du behøver at bruge denne mulighed.

Følgende opfordring kan også læses op:

En opfordring: Vær opmærksomme på, at dette er et humor-scenarie, ikke investigation. Det handler kun om at have det sjovt og ikke om at vinde. Mellem os sagt er dværgene ikke for kvikke og I skal som spillere ikke være bange for at skabe problemer for jer selv. Jo flere jo bedre.

Mht. scenerne: Det med kursiv kan læses direkte op.

Scene 0 - Introduktion

De syv små dværge lever et stille og roligt liv. De bor i en lille hyggelig træhytte i skoven. Om dagen arbejder de i minen og aftenerne tilbringer de med at spille rollespil. Men de har også et bijob: De er ansat i organisationen "Eventyrernes vogtere". Det skete således:

En dag stod der en gammel, hyggelig mand med en kutte og bankede på deres dør. Han kaldte sig Merlin og forklarede, at der var brug for gæve folk til at holde styr på, at eventyrene forløber som de skal. Somme tider er der nemlig folk, der forsøger at skabe ravage og ændre på historierne. Brille syntes at det lød spændende og lønnen virkede rimelig, men der var lige et problem: Det var kun Brille, der kunne læse og han læste kun faglitteratur, så dværgene kendte ikke nogen andre historier end deres egen – som forresten var færdig for længst: Snehvide var gift med prinsen og boede nu oppe på slottet, men hun kom da somme tider på besøg, selvom det var sjældnere og sjældnere.
Manden forsikrede dog om, at manglende eventyrkendskab ikke var noget problem. Han efterlod en krystalkugle igennem hvilken de ville få præcise instruktioner og en tryllestav med hvilken man kan rejse til et hvilket som helst sted i et hvilket som helst eventyr.

Dværgene har endnu ikke fået nogen opgaver og nu er der efterhånden gået et år, så de er begyndt at spekulere på, om det var en spøg. Gnavpot har hele tiden holdt på, at manden var en svindler og at det hele var noget pjat. Måske har han for en gangs skyld ret.

Scene 1 – Den første opgave

Det er en mørk og stormfuld aften. Dværgene er hjemme fra deres arbejde i minen og sidder nu og spiller rollespil. De spiller Dungeons & Dragons. Brille er som altid spilleder. Men hvem skal spille dværgen?

...

Pludselig begynder krystalkuglen at lyse blåt. Der går noget tid.

...

”Hallo! Er der hul igennem?” lyder det fra krystalkuglen.

Merlin (som i virkeligheden er Klods Hans) fortæller dværgene, at der er opstået problemer i en række eventyr. Dværgene får til opgave at rette op på disse problemer. De vil blive instrueret i eventyrene og hvad deres opgave er, et ad gangen. Den første opgave lyder:

Første opgave er let, så I lige kan blive varmet op: Der bor en stakkels gammel kone i et hus ude i skoven. Hun ser dårligt, så hun har ikke opdaget, at hendes to fedekalve er blevet alt for fede og er lige ved at revne. Det er vigtigt, at du Brille låner hende dine briller før hun skal ind og se til kalvene. Og forresten er det også vigtigt, at I ikke går med hende ind til kalvene.

Hvis de spørger, hvorfor de ikke må gå ind til kalvene svarer Klods Hans et eller andet vagt og afvigende. ”Tidsparadokser – i ved...” eller lignende.
Dværgene skal alle sammen holde fast på tryllestaven samtidig for at komme afsted. Måske modsætter Gnavpot sig og skal overtales?

Scene 2 – Den gamle kone (Hans og Grethe)

Dværgene står pludselig i hvad der forekommer dem at være en helt almindelig hyggelig stue – sådan som hyggelige stuer nu engang ser ud på eventyrenes tid. Der er ild i kaminen og en duft af nybagte kager. Henne i døren står en gammel kone. Hun ser ud til at være vej ud af stuen, men hun vender sig om, da dværgene pludselig dukker op. Hun ser rar ud, men hun er tydeligvis blevet forskrækket over at der pludselig står syv dværge i hendes stue – hvilket man vel ikke kan klandre hende for - så hun nærmest råber de egentlig meget rimelige spørgsmål "Hvem er I? Og hvad laver I i min stue?!".

Hun er først særdeles uvenlig fordi hun er blevet forskrækket og vil have dværgene ud af sit hus, men hun falder hurtigt til ro. Hun bliver meget overrasket, da hun får brillerne på. Hun havde helt glemt, at verden så sådan ud. Hun går ind og ser til "fedekalvene" (Hans og Grethe). Hvis dværgene følger efter (hvilket de jo har fået besked på de ikke må) ser de Hans og Grethe sidde i deres bure, men bliver straks tvangs-teleporteret tilbage til deres hus og skældt ud igennem krystalkuglen. Det er bedst, hvis det ikke sker, så gør hvad du kan for at undgå det. F.eks. kan heksen låse døren efter sig.

Heksen vender tilbage til stuen og vil frygtelig gerne købe brillerne af Brille.

...

Dværgene teleporterer sig tilbage.

Note: Heksens hus er lavet af slik og pandekager, men kun på ydersiden.

Heksen
Opfører sig som en (overdrevet) venlig gammel kone. Dog er hun i starten uvenlig fordi hun er forskrækket.

Scene 3 – Det sovende uhyre (Tornerose)

De er tilbage i deres hytte. Der sker ingenting i noget tid. Hvad foretager de sig? Klokken er mange, så Søvnig vil sikkert gerne sove.

...

Pludselig lyser krystalkuglen igen. De får ros. Men der er lige en opgave til, der skal ordnes inden de kan gå i seng (Søvnig brokker sig formentlig).

Inde på et slot lå der indtil for nyligt en sovende prinsesse. Slottet var tidligere omgivet af farlige torne og mangen en bejler, der har forsøgt at komme ind til prinsessen er omkommet. Men nu er tornene pludselig visnet og en heldig prins er ankommet og gået ind på slottet, hvor det er meningen at han skal kysse prinsessen, så hun vågner og de kan gifte sig og leve lykkeligt til deres dages ende. Problemet er, at nogle vandaler har skabt forvirring og ombyttet prinsessen med et forfærdeligt uhyre. Så snart han kysser hende, vil hun tage sin rigtige form og spise ham levende. I må advare ham og få ham til at opgive sit foretagende.

...

Dværgene befinder sig pludselig på en slotsplads foran et sikkert en gang temmelig hvidt slot. Men malingen er afskallet og der gror mos og svampe på store dele af murene. Det ligner grangiveligt et slot som ingen har vedligeholdt i 100 år. Hvilket det også er. Men slottet er faktisk ikke det første dværgene bemærker, for rundt om dem på gårdspladsen er der et mylder af mennesker, der står bemærkelsesværdigt stille. Det ligner at de er standset midt i forskellige forehavender og faldet i søvn. En kok har f.eks. taget et fast greb om en stakkels staldknægt og ser ud til at skulle til at slå ham, da han pludselig har valgt at falde i søvn i stedet.

Prinsen

Prinsen ankommer, når det er passende. Han er et arrogant, selvgladt røvhul, der føler sig som guds gave til menneskeheden (og kvinderne især). Han er ikke så let at overtale til at opgive sig forehavende, men det kan dog godt lade sig gøre.

Scene 4 - Soldaten (Fyrtøjet)

Tilbage i hytten igen. Deres næste ordre lyder:

En forfærdelig ondskabsfuld og gemen soldat er blevet fanget. Han har hugget hovedet af en gammel dame og han har voldtaget prinsessen. Nu skal han henrettes på byens torv. Desværre er han i besiddelse af et fyrtøj, som han kan bruge til at fremkalde monstre, der kan lægge hele byen øde. Han har for sin sidste skilling fået en dreng til at hente fyrtøjet til sig. Drengen må stoppes for enhver pris.

...

Dværgene befinder sig pludselig i en by. Nærmere bestemt på et torv i en by. Der er et mylder af mennesker – omend der sikkert kunne være plads til endnu flere, når byen holder karneval eller lignende, hvilket byen dog ikke lader til at gøre lige nu. Det lader derimod til at være en ganske almindelig travl tirsdag eller torsdag i en ganske almindelig eventyrby.

Dværgene befinder sig på torvet. De står lige i nærheden af fængslet og efter lidt tid bemærker de, at der sidder fanger og kigger ud igennem tremmer helt nede ved jorden (fra celler som ligger nede under jordniveau). En lille dreng går forbi, soldaten råber ham an og drengen går hen for at snakke med ham (og laver aftalen om at hente fyrtøjet, hvis ikke dværgene stopper det).

Der er i øvrigt ved at blive sat en galge op i den anden ende af torvet – hvor soldaten skal henrettes. Det kan de bemærke, hvis du synes.

Folk på gaden

Folk på gaden lægger ikke rigtig mærke til dværgene i starten, men efterhånden begynder de at bliver nysgerrige og stimler sammen omkring dem. Hvis der går lang tid er der nogen, der tilkalder byvagterne. Det sker formentlig først i anden halvdel, hvor de er tilbage og rette op på historien.

Soldaten

Soldaten er en rigtig smart-ass don Juan. Venlig på en overfrisk måde.

Drengen

Drengen er cirka 6 år og bliver rimelig nervøs, hvis dværgene nærmer sig. Han er dog også nysgerrig og tør godt snakke med dem.

Byvagter

Hvis dværgene bliver for længe, eller når dværgene vender tilbage i anden halvdel af scenariet, kommer der soldater og vil arrestrere dem for mistænkelig opførsel (dvs. for at være mange og se mærkelige ud).

Scene 5 – Ringen (Ringenes Herre)

Tilbage i hytten igen. Deres næste ordre lyder:

Et lille dværg-agtigt væsen har stjålet en ring. Men han er blevet træt af den og vil nu smide den ned i en vulkan. I må overtale ham til at give jer ringen og bringe den til mig.

Hvis de spørger, hvordan de skal bringe den til ham, så sig, at han nok skal komme efter den.

...

Dværgene befinder sig i en stor klippe-grotte. Der er en frygtelig hede, hvilket formentlig skyldes, at der nogle hundrede meter under dem strømmer floder af flydende lava – hvilket også giver en effektiv men temmelig uhyggelig belysning. De står på en cirka fem meter bred klippekant, der går langs den ene side af grotten. Ud for dem går der en cirka tre meter bred tange ud, således man kan gå ind cirka midt i grotten med frit fald til lava til begge sider, hvis man skulle have lyst til det. Det er der åbenbart mindst én, der har haft lyst til, for ude på kanten af tangen står der et lille dværg-agtigt væsen og kigger på et eller andet i sin højre hånd. Han virker meget optaget af dette og bemærker slet ikke dværgenes ankomst.

Frodo

Ringen har på dette tidspunkt fået magten over Frodo, så uanset hvad de gør, nægter han at give dem ringen – og hvis de forsøger at tage den fra ham med magt, kommer de til at skubbe ham ud over kanten og ned i lavasøen. Så de skal finde på noget meget snedigt for ikke at fejle (men det er helt fint hvis de fejler). Det er også muligt at Frodo tager ringen på og bliver usynlig, forsøger liste sig forbi dværgene, men én af dem skubber ham ved et uheld udover kanten.

Sam

Hvis der går noget tid ankommer Sam – endnu et dværg-agtigt væsen – og undrer sig meget over hvem dværgene er.

Gollum

Hvis der går yderligere tid kommer Gollum også og blander sig i festen. Han er bare optaget af at få fat i ringen og bruger gerne magt og bider.

Scene 6 – Sværdet i stenen

Tilbage i hytten. Klods Hans skælder dem ud igennem krystalkuglen (ved mindre de faktisk klarede det). Men han har en sidste opgave til dem:

Et sagn fortæller, at den der kan trække et sværd op af en sten, skal være konge. Det er ikke lykkedes for nogen endnu. Men nu har skæbnen løsnet sværdet fra stenen, fordi den udvalgte konge er på vej. Desværre har én eller anden lavet rav i den ved at sende en knægt afsted efter et sværd, og drengen er kommet den udvalgte i forkøbet og har lige fået øje på sværdet i stenen. I må standse ham, før han trækker sværdet op af stenen og ødelægger det hele.

...

Dværgene befinder sig på en lille plads i en snedækket eventyrby. Pladsen ville ligne en helt almindelig plads, hvis ikke det var fordi der midt på pladsen var placeret en sten op ad hvilken, der stak et sværd. Pladsen er helt øde bortset fra en lille undseeligt udseende knægt, der står foran sværdet. Ved dværgenes noget pludselige ankomst vender han sig forskrækket og kigger over på dem.

Så snart det er lykkedes dværgene, at forhindre drengen i at tage sværdet (med vold, overtalelse eller noget andet), bliver de straks teleporteret ud af historien og tilbage i hytten.

Arthur

Meget bange lille knægt med store øjne. Han er ikke vanskelig at overtale til ikke at tage sværdet.

Scene 7 – Merlin tager over

”Hvad i den hele hule helvede foregår der her?” lyder en stemme igennem krystalkuglen. ”Hallo? Er der nogen i den anden ende?”

Det er Merlin. Dværgene må forklare ham, hvad der er sket. Når Merlin forstår, forsvinder han fra krystalkuglen en tid (for at fange Klods Hans og forvandle ham til en mus som troldmænd nu har for vane) og vender så tilbage og siger, at det nok er bedst, at dværgene kommer hen til ham, så han kan forklare. Dværgene bliver teleporteret afsted.

Dværgene befinder sig i et relativt lille kammer. Midt i rummet er der et bord, hvorpå der er placeret en glaskugle, der lyser med et blåt skær. Ved siden af kuglen står der et lille bur med en mus. Efter dværgenes ankomst er der temmelig trangt og det lader i det hele taget ikke til at kammeret er bygget til syv dværge, en troldmand og Klods Hans – på trods af at Klods Hans for præcist to minutter siden er blevet forvandlet til en mus og derfor fylder knap så meget.

For at gøre en lang historie kort forklarer Merlin dværgene hvad der er sket: Klods Hans – hans unge lærling – har af uvisse årsager – udgivet sig for at være sin læremester og fået dværgene til at ødelægge en række eventyr. Lidt pinligt for dværgene, når de egentlig var ansat til at beskytte eventyrene. ”Nå, men lad os ikke vade i det”, tilføjer Merlin, og fortsætter så med at vade godt og grundigt rundt i det. Han får nok skubbet det ud imellem sidebenene omtrent tredive gange i løbet af sin talestrøm, der efterhånden udvikler sig til en moralsk opbyggelig tale om vigtigheden af at beskytte eventyr og alles fælles forpligtigelse til at bestræbe sig på at bevare status quo. ”Hvilken ko?” vil Dumpe vide, men får desværre aldrig sit spørgsmål besvaret. Merlin afslutter med at sige, at nu må vi skue fremad, og han beder dværgene om at rette op på de eventyr, de har ødelagt. Musen smiler bare triumferende under hele seancen og griner sit musegrin hver gang den ser ud til at finde noget morsomt – hvilket sker temmelig ofte i løbet af Merlins talestrøm på trods af at Merlin slet ikke forsøger at være morsom. Til sidst synes musen lige, at den vil give dværgene nogle opløftende ord med på vejen med sin musestemme: ”Ha! I klarer det aldrig!”.

Scene 8-12 - ret op på eventyrene

De næste scener er eventyrene et for et. Dværgene skal få historierne tilbage på rette spor. De skal gøre det uden at deres tidligere versioner lægger mærke til dem. Hvis deres tidligere versioner ser dem, opstår der et "fatalt" tidsparadoks og den historie, som de er i gang med at rette op på, går helt i stykker – så er der ikke mere at gøre. Hvis der derimod "bare" opstår ændringer, som gør at deres tidligere versioner vil opleve noget andet end de gjorde (hvis de f.eks. advarer prinsen i Tornerose imod at lytte til dem selv), så er det "tolerable" tidsparadokser, som kan tolereres i et vist omfang før historien går i stykker. Merlin må gerne forklare dværgene dette.

De må i øvrigt gerne tage tilbage flere gange, hvis de ikke løser problemet i første forsøg, men så er der endnu flere versioner af dem selv, som de skal sørge for ikke at møde.

Hvis en historie går i stykker eller de opgiver at rette op på den, må de bare fortsætte med en anden.

Hvis de beder om det, vil Merlin selvfølgelig gerne fortælle om eventyrene og hvad der i virkeligheden skulle være sket:

Hans og Grethe: Børnene stikker kyllingeben ud til heksen, når hun vil mærke om de er blevet fede, så de skal spises. Da hun har fået briller på kan hun afsløre bluffnummeret og det må ikke ske (De må prøve på at ødelægge eller stjæle brillerne. Det giver godt nok et mindre tidsparadoks. Hvis de bliver ødelagt har Brille pludselig ingen briller længere).

Tornerose: Prinsen skal selvfølgelig kysse prinsessen, så hun og slottet vågner op.

Fyrtøjet: Prinsen skal have sit fyrtøj før han havner på skafottet (her beder han om en sidste pibe, hvilket giver ham lejlighed til at at tænde fyrtøjet, så hundene kommer og han tager magten over kongeriget og gifter sig med prinsessen).

Ringenes Herre: Frodo skal ikke ryge i lavaen (og det samme gælder Sam og Gollum – indtil de tre bliver overladt til sig selv i hvert fald). En listig måde at redde ham er at spænde et ned ud nedenfor, som han lander i. På den måde skaber de ingen paradokser, da deres tidligere versioner ikke bemærker noget.

Sværdet i stenen: Drengen, som er den kommende kong Arthur skal trække sværdet op af stenen.

Scene 13 – straf klods hans

Dværgene står endnu engang i det meget lille kammer, der ikke er blevet større siden sidst – men dog heller ikke mindre. Merlin er godt i gang med at skælde musen ud. Men den lader ikke til at være synderligt påvirket. "Hvorfor, hvorfor?!" råber han fortvivlet, "Jeg ville ønske jeg aldrig havde mødt dig! Hvorfor valgte jeg dog dig som min lærling! Hvorfor valgte jeg ikke ham den anden ansøger?".

"Tommeliden?!", fnyser musen hånligt, "en lærling på fem centimeter! Det kunne være kønt.

"Du er da også fem centimeter!" blander dumpe sig i samtalen. "Touché! Godt set dværg! Hvor høj er du lige selv?", fnyser musen hånligt.

"Jeg er en kilometer og femten centimeter" forklarer Dumpe.

Musen kigger kort på Dumpe med en skeptisk mine, men beslutter så at samtalen med ham er slut og kigger tilbage på Merlin, "Hvor kom vi fra?" .

"Vi kom fra, at jeg forbandede den dag, jeg mødte dig, og jeg ville ønske det aldrig var sket!" I det samme glider et skær over hans ansigt, der antyder, at han har fået en rigtig god idé, hvilket han også har – en idé i hvert fald. "Jeg siger jo noget! Ved snehvides skæg, vi skal da bare sørge for at det aldrig sker!". Han retter sin opmærksomhed imod dværgene: "I må tilbage en sidste gang til den dag, hvor Klods Hans opsøgte mig, og stoppe ham".

Han beder dem om at tage tilbage til dengang Klods Hans opsøgte ham for at ansøge om blive troldmandslærling. Og så skal de få ham til at opgive sit forehavende. F.eks. ved at snakke med ham og advare ham imod den gale Merlin, eller måske ved at give ham en forskrækkelse eller hvad de finder på. Det må meget gerne lykkes for dem, så vær lidt large.

Hvis det lykkes for dem sker der det, at Klods Hans aldrig bliver ansat af Merlin. Der er derfor aldrig nogen, der laver rod i eventyrerne (for det var Klods Hans der gjorde det i første omgang uden at Merlin var klar over det), og Merlin får derfor aldrig brug for at ansætte dværgene. Men dværgene har stadig krystalkuglen og tryllestaven. Hvis de begynder at snakke igennem den, svarer Merlin i den anden ende, men aner ikke hvem de er og hvad de fabler om og gider ikke snakke med dem ret længe (han taler til dem, som om de er nogen, der laver telefonfis).

Hvis det på én eller anden måde lykkes dem at fejle (men det gør det helst ikke), så sker der følgende: Merlin ankommer i egen person til deres hytte. Han er nu overbærende venlig overfor dem, men tager glaskuglen og staven og siger, at det nok er bedst, hvis de holder sig til deres minedrift.

Scene 14 – afslutning

Lad spillerne fortælle, hvordan dværgenes liv forløber fremover. Hvis der er opstået nogle ting undervejs – nogle uoverensstemmelser imellem nogen af dværgene eller lignende, så find sammen med spillerne ud af, hvordan de udspiller sig fremover. Hvad gør de med krystalkuglen og tryllestaven (hvis de stadig har dem)? Og lever de lykkeligt til deres dages ende?

Dværgene

Prosit **”Hvis livet giver dig citroner, så skal det altså lige huske på, at jeg er allergisk overfor dem!”**	**Gnavpot** **”Hvis livet giver dig citroner, så smid dem tilbage i fjæset på det! Hvad fanden skal jeg med citroner?!”**
Brille **”Hvis livet giver dig citroner ... sikke noget sludder. Et *liv* kan da ikke give citroner. Et liv er et abstrakt begreb, som er defineret ved ...”**	**Søvnig** **”Hvis livet giver dig citroner, så få én eller anden til at lave lemonade ... zzzzz.”**
Flovmand **”Hvis livet giver dig citroner, så ... kan du ikke spørge én af de andre? Jeg er vist ikke så god til quizzer.”**	**Dumpe** **”Hvis livet giver dig citroner, så lav appelsinjuice!”**
Lystig **”Hvis livet giver dig citroner, så lav lemonade!”**	

Klip disse ud. Det er dem, spillerne bruger til at markere, hvilken dværg de spiller p.t.

Ideer til opvarmning

Det er altid en god idé at varme folk op til et humor-scenarie (har jeg hørt). Her er et par idéer:

1. **Associations-leg**. Kendt og elsket. Én person starter med et ord og så siger den næste det første, der falder ham ind osv. Formålet med legen er at frigive kreativiteten og fjerne hæmningnerne. Derfor er tempoet det eneste, der betyder noget og originalitet betyder ingenting. Hvis der er en spiller, der forsøger at være original og derfor står og tænker, så bed ham sætte tempoet op og være ligeglad med, hvad han siger. Hvis det ikke hjælper, så bed ham om at sige "totempæl" hver eneste gang indtil han kan sige et andet ord i samme tempo.
2. **Svinerspillet.** Et kort-spil, der handler om at svine hinanden til med hjælp fra nogle kort (på en barnlig og på ingen måder personlig måde). Garanteret til at løsne stemningen op for alle røvstrudse og prutkaniner. Kan hentes her: http://www.kasperlapp.dk/svinerspillet/
3. **Russisk roulette**. Kendt og elsket. Garanteret til at løsne stemningen op.

Ellers kender du sikkert en god leg selv.

Pausespørgsmål

Du bør med jævne mellemrum afbryde spillet med et uddybende spørgsmål til én af rollerne. Der er flere formål med dette:

1. Rollerne bliver uddybet og der kan komme materiale frem til senere i spillet.
2. Det kan bruges til at bringe spillet videre, når der er lidt stilstand.
3. Det kan bruges til at få mere ”kød” på en dværg, der ikke er så aktiv.
4. Det kan bruges til at aktivere en spiller, der ikke er så aktiv.

Et råd: Under min spiltest holdt jeg igen med spørgsmålene fordi jeg var bange for at trætte spillerne. Men efter spillet gav spillerne udtryk for, at spørgsmålene var et positivt bidrag til spillet og at de gerne ville have haft mange flere.

Her er nogle idéer til spørgsmål, men find endelig selv på flere:

- Hvordan går X klædt?
- Hvad er X's hemmelige frygt?
- Er der noget X skammer sig over? En pinlig episode?
- Hvad er X's yndlingssamtaleemne?
- Hvad er X's livret?
- Hvad er X's hemmelige hobby?
- Hvad er X mest stolt over ved sig selv?
- Hvilken rolle kan X bedst lide, når han spiller Dungeon & Dragons?
- Har X et sted, han rigtig gerne vil rejse hen en dag?
- Hvad er X's fremtidsdrømme?
- Hvad synes X egentlig om Y?
- Hvad har X altid på sig?
- Hvad er X's yndlingsdyr?
- Hvis X skulle have et kæledyr, hvad skulle det så være for et?
- Kan X spille et instrument?
- Hvilken dværg kan løbe hurtigst?
- Hvilken dværg er bedst til skak?
- Hvilken dværg er bedst til at lave mad?
- Hvilken dværg er bedst til at klatre i træer?
- Hvilken dværg er hurtigst til at hakke kul i minen?
- Hvilken dværg er bedst til ludo?
- Hvilken dværg er bedst til skjul?
- Hvilken dværg er bedst til at danse?