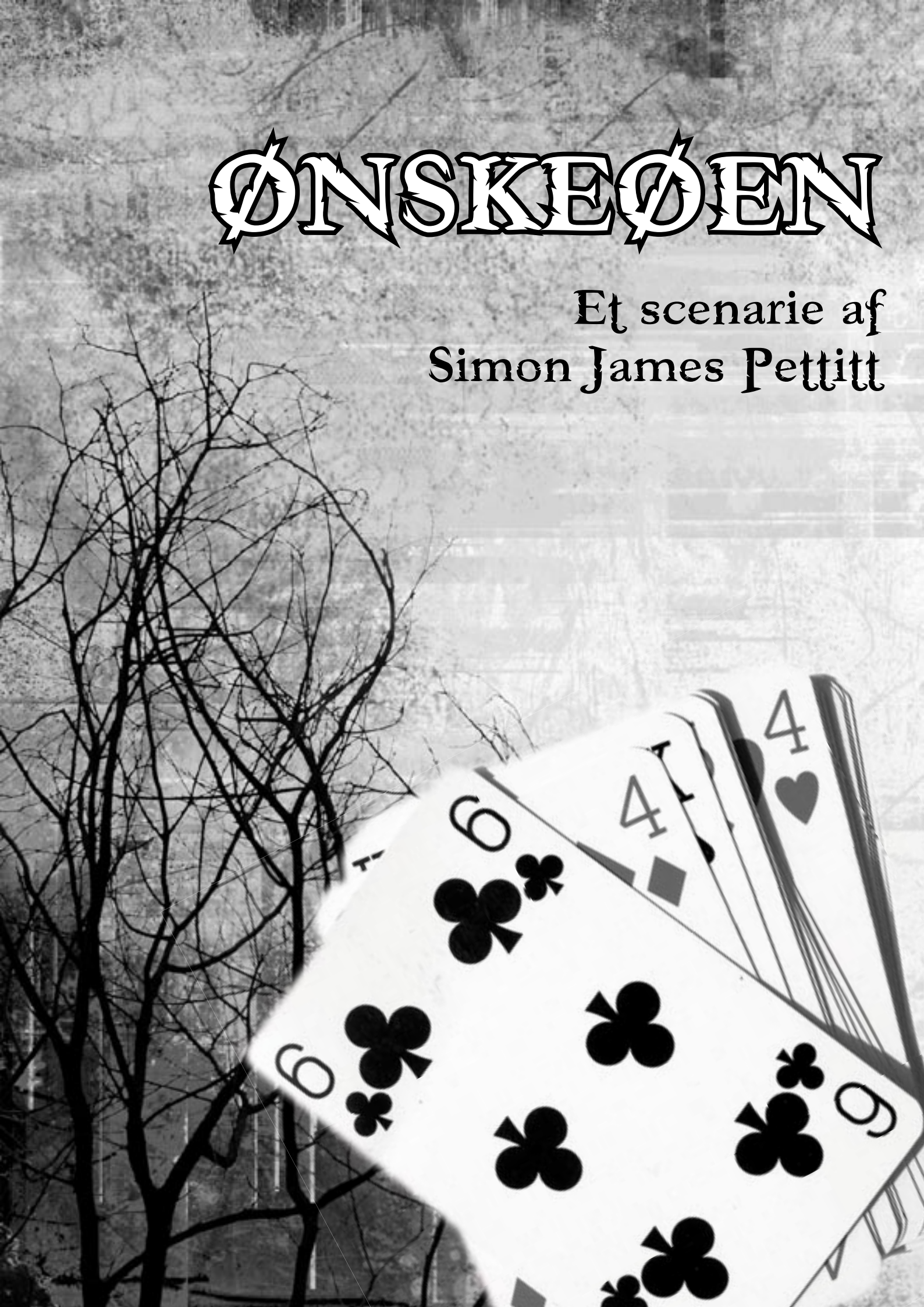
ØNSKEØEN

Et scenarie af
Simon James Pettitt



Indledning

Ideen

Velkommen til Ønskeøen

Velkommen til mit scenarie, og tak fordi du har vovet dig ud i dette lidt anderledes rollespil. Jeg håber, der venter dig en god oplevelse.
Simon James Pettitt

Ønskeøen

"Et barns ønskeland er altid mere eller mindre en ø med fantastiske farver og koralrev og stolte skuder i farvandet og vilde ensomme huler og kløfter med rivende floder og prinser med seks ældre brødre og en hytte i hastigt forfald og en meget lille dame med ørnenæse.
Selvfølgelig er der stor forskel på ønskeøerne. På Johns var der for eksempel en lagune og hen over den fløj der flamingoer, som John skød. Mens Michael, som var meget lille, havde en flamingo, som søerne fløj hen over. John boede på stranden i en båd med bunden i vejret, Michael i en wigwam og Wendy i et hus lavet af fint sammensyede blade. John havde ingen venner, Michael havde venner om natten, og Wendy havde en tam ulv, som var forladt af sin far og mor.
Men alt i alt ligner ønskeøerne hinanden, og hvis de lå på række, kunne du se, at de har hinandens næse og så videre. På disse fortryllede kyster vil børn til alle tider sætte deres både i land. Vi har også været der. Vi kan stadig høre lyden af brændingen, selv om vi aldrig mere lander der."
J M Barrie – Peter Pan

I et klasselokale sidder fem børn midt om natten. De er låst inde, fanget. For at glemme frygten og sulten, begynder de at skabe en fortælling om deres fælles eventyr til Ønskeøen. Mens grænsen mellem klasselokale og ønskeø opløses, begynder historien at blive mere alvorlig og farlig. Scenariet handler ikke om J M Barries Ønskeø, men om din og dine medspilleres. Dette er jeres Ønskeø, I skaber den, og I bestemmer det eventyr, der skal udfolde sig der, hvem er helten, hvem er skurken.

Gennem en række benspænd, rammer og især nogle centrale rekvisitter forsøger jeg at kickstarte jeres fantasi og kreativitet, så I skaber i fællesskab en intens og oplevelsesrig historie.

Scenariet veksler mellem kontrolleret historieskabelse, og spontan improvisation, mellem barn og voksen, mellem klasselokale og ønskeø.

På Ønskeøen bestemmer fantasien og barnets spontanitet. Her udfolder eventyret sig.

I klasselokalet hersker kontrollen og overvejelserne, her skabes og udvikles historien.

Som spiller vil du opleve en, for nogen, uvant mængde af kontrol over historien. I klasselokalet er I alle lige, mens I både i jeres roller og som jer selv udvikler historien. På Ønskeøen er I desuden spilleder for hvert jeres kapitel i eventyret.

Ideen

Når børn leger, skabes de mest fantastiske universer og historier. Børn skaber disse historier ud fra de mest simple redskaber. En passer kan snildt være en drabelig stjernekrydser og en gren et skarpslebent sværd. Når børn leger, skaber de deres historier i fællesskab. En sætter noget i gang, de andre leger med på det, og udvikler noget nyt ud fra det. Jeg har altid ment at børns fantasi og skaberevne er meget vigtigt og noget, man skal holde fast i og fejre. Ud fra denne beundring af deres evner, har jeg skabt dette scenarie.

Ligesom børnene skal I skabe jeres egen historie. Men for at give fantasien og historieudviklingen de bedst mulige vilkår, har jeg opsat

KOLOFON

Ønskeøen er skrevet til Fastaval 2008

Forfatter: Simon James Pettitt
Layout: Lars Andresen
Genre: semilive, fortællescenarie, eventyr.
System: systemløst/eget system, spillederløst/skiftende spilleder.
Antal spillere: 5.
Forventet varighed: mellem 4 og 6 timer.

Tak til:
Jeanette Krambech for støtte, inspiration og korrektur. Morten Greis for at presse mig til at skrive scenariet. Vikingcon for at spilteste scenariet. Hyggecon og i sær Troels Rohde Hansen for at sikre at det blev spiltestet mere end en gang. Rpgforums befolkning for feedback og kritik. Og selvfølgelig en stor tak til alle som spiltestede det på henholdsvis Vikingcon og Hyggecon.

Indledning
Indholdet

nogle rammer og regler for, hvordan historien skal fortælles. Men som man siger: begrænsninger fordrer kreativitet.

"Er dette scenarie så bare fri leg eller alvorlig historiefortælling?" Svaret er som så ofte midt imellem. Det skal være et samarbejde mellem den frie, vilde spontanitet og den strukturerede, velfortalte historie. Når børn leger, så er det frit og meget spontant, men samtidig fortæller de jo ofte en meget konkret historie. Det er det, der skal ske med dette scenarie.

Hvad er meningen?

Du skal i fællesskab med dine medspillere skabe en fortælling gennem leg, ideudvikling, spontanitet og konstruktiv historieskabelse.

Med det mener jeg:

• **At** meget indiespil, live og også en del bordrollespil har et element af konkurrence i sig. Hvem får drejet historien over, så hans rolle vinder? Det er der IKKE her, du er ikke i konkurrence med dine medspillere. I er et team, der tilsammen skal skabe en fed fortælling. Det betyder ikke, at I ikke må blive uvenner eller vrede på hinanden i rollespillet, men at det skal ske så længe, at det er godt for den fælles fortælling og oplevelse, og ikke kun fordi det passer til din rolle. I kan heller ikke vinde over scenariet, den eneste måde man kan vinde på, er ved at få skabt en fed historie.

• **At** der ikke er nogen hemmeligheder imellem jer. Har du en god ide, så kom ud med den, få den i spil til glæde for jer alle.

• **At** al tekst kun er til for at hjælpe jer og fortællingen. Så er der noget som ikke virker i jeres historie, så ændrer det, eller skrot det helt. Det er kun til for at hjælpe ikke til at bremse.

Scenariets indhold

• **Et klasselokale**: Her er virkeligheden, her planlægges og udvikles historien. Her kan I være jer selv, men I opfordres til at spille mest muligt i rollen.

• **En ønskeø:** Her er fantasien, her sker historien. Her er I for det meste i jeres rolle, på nær den som har spilledertjansen, han kan også spille sin rolle, men styrer også slagets gang. Han sætter de fleste scener, og kan spille og uddelegere biroller.

• **Fem spillerrekvisitter:** En bamse, en bog, tegnepapir og farveblyanter, en stor kuffert, et spilkort og en mønt. Dette er scenariets fem personer, ud fra en af disse rekvisitter skal hver spiller skabe sin rolle.

• **Fem historierekvisitter:** Et spejl eller en ramme, en lysestage med lys, en buket blomster, en konge krone, et sværd. Hver er knyttet til hvert sit kapitel i historien. Hvert kapitel er derudover også knyttet til et punkt på spændingskurven (beskrevet senere). Disse to ting er med til at bestemme indholdet i denne scene, og skal inspirere jer til at udvikle historien og drive den fremad.

Læsevejledning

Du bør inden scenariets start læse hele scenariet igennem. Men du kommer nok til at vende tilbage til dele af et igennem scenariet. Men i første omgang bør du derfor koncentrere dig om alt tekst inden det afsnit, der hedder Historien.

- Det kan være en god ide at skimme det pågældende kapitel igennem, hver gang I starter på et nyt kapitel.
- Udover det er det nok en god ide at kigge på afsnittene: Rekvisitter og Din rolle, når du skal lave din rolle.
- Bliver I pludselig i tvivl om, hvor i historien I er, så kig på flowchartet. Her er rækkefølgen på alle scener beskrevet, og hvilken rekvisit, spændingskurve placering og spiller, der er tilknyttet de enkelte kapitler.
- Er I i tvivl om, hvad der skal ske i et bestemt kapitel, så kig på afsnittet Spændingskurven, eller læs under det enkelte kapitel igen.
- I vil nok læse mere i teksten i starten, men efterhånden som I kommer i gang, burde dette blive mindre nødvendigt.
- Går I helt i stå, eller er der noget I bare slet ikke forstår, så kan I altid ringe til mig på: 26811833.

Oversigt
Synops

Overordnet

Lokalet
Lokalet, er delt op i to. Den ene del er sat som et normalt klasselokale, dette er sjovt nok klasselokalet. I den anden halvdel står fem stole i en cirkel med hver sit spillerrekvisit på, og et bord med de fem scenerekvisitter skjult, dette er Ønskeøen.

Spilstil
Jeg anbefaler, at I spiller semilive. Tiden i klasselokalet lægger i stor grad op til, at det spilles live. Der er intet til hindre for, at man ikke også kan gøre det på Ønskeøen, nu blot med en spilleder. Generelt: prøv at sidde mindst muligt ved et bord. Så hellere på det eller under det.

Tid
Hvis hver klasselokalescene og ønskeøscene tager cirka en halv time, så ender I med en spiltid på fem timer. Så derfor er det en god ide, at holde lidt øje med tiden, især i starten, så I pludselig ikke har tid til at få sluttet ordentligt af. Det er en god ide at lade spillederen, for den nærmeste ønskeøscene, holde lidt øje med tiden, men det er stadig et fælles ansvar.

Sådan gør du

Denne tekst er en kort gennemgang af hvordan du spiller dette scenarie. Den er ikke fyldestgørende, men forklare derimod, hvordan og i hvilken rækkefølge tingene i scenariet skal gøres. Alle ord markeret med fed, er centrale begreber, som beskrives senere.

Før start
Inden scenariet starter, får du din rekvisit. Dette er grundlaget for din rolle. Hvad det betyder er beskrevet under afsnittet **Rekvisitter** og **Din rolle**. Når du ved, hvilket rekvisit du har, ved du også hvilken **ønskeøscene**, du skal styre, og hvilken **prologrolle** du skal spille. Når du har fået din rekvisit, skal du skabe din rolle ud fra denne. Hvordan det gøres, står også i de to førnævnte afsnit.

Prolog
Scenariet stater med en kort live **prologscene**, her spiller I nogle væsner på Ønskeøen, hvad I spiller er afgjort af jeres **spillerrekvisit**. Denne scene vare ikke ret lang tid. Når den er slut, begynder scenariet for alvor med første **kapitel** i **klasselokalet**.

Kapitlerne

Der er fem **kapitler** i scenariet. Hvert kapitel består af en **klasslokalescene** og en **ønskeøscene**.

Klasselokalet

Hvert **kapitel** starter i **klasselokalet**. Her planlægges, hvad der skal ske i dette kapitel. Og, undtagen kapitel I, reageres på begivenhederne i sidste kapitels **ønskeøscene**. Her spiller I live, elle er off character.

Ønskeøen

Derpå drager I til **Ønskeøen**, og spiller **ønskøscenen**. Her udfolder I den historie, I planlage i **klasselokalet**. Historien skaber I på baggrund af fem **historierekvisitter**, der er en rekvisit tilknyttet hver af de fem **ønskeøscener**.
Her spiller I semilive, forstået på den måde, at I forsætter med at spille live, med den tilføjelse, at en af jer nu er spilleder. Hver spiller er spilleder for en **ønskeøscene**. Hvilken scene det er, er afgjort af denne spillers **spillerrekvisit**. Hvordan man er **spilleder** er beskrevet senere.
Når I afslutter **ønskeøscenen** i sidste **kapitel**, så burde historien have nået sin naturlige afslutning. Dette er hjulpet på vej af, at hver **ønskeøscene** er tilknyttet et punkt på den såkaldte **spændingskurve**, som overskueligt beskriver, hvordan jeres historie bør udvikle sig.

Oversigt
Flowchart

Flowchart

Dette er en oversigt over alle scener. Brug den til at holde overblik over, hvor I er er nået til.

Kapitel	Spændings-kurve	Hovedtema	Scene rekvisit	Spilleders rekvisit
Prologscene				
Klasselokale 1				
Ønskeø 1	Anslag	De første skridt i en nye verden	Et spejl eller ramme	En stor kuffert
Klasselokale 2				
Ønskeø 2	Igangsættende plotpunkt	Et håb om frihed	En lysestage med lys	Tegnepapir og farveblyanter
Klasselokale 3				
Ønskeø 3	Vendepunkt	Spirende følelser	En buket blomster	En bamse
Klasselokale 4				
Ønskeø 4	Point of no return	Ansvarets byrde	En kongekrone	En bog
Klasselokale 5				
Ønskeø 5	Klimaks	Dødelig alvor	Et sværd	En spil kort samt en mønt

Klasselokalet

Funktion

Her skabes historien. Her er de fire børn i deres virkelighed. Her planlægger og reagerer de på den historie, de er i gang med. Her snakker de om, hvad der lige er sket og om, hvad der nu skal ske.

Her skal planlægges og skabes. Jeg siger ikke, at leg og spontanitet ikke er velkommen, men at det er i lidt mere ordnede forhold end på Ønskeøen. Ideudvikling, brainstorm, associationsleg og fortællelege, kan være vigtige redskaber her. Brug evt. opvarmningslegene som inspiration. Her bruges rollespil så og sige til at skabe en historie. Men, lad være med at gå i stå, fordi I ikke kan komme på noget helt genialt. Kør i stedet for med de første indskydelser. De er som regel bedre, end noget man kan komme på senere, og de kan udvikles til noget helt uventet.

Hvad gør I der?

Efter prologscenen starter scenariet i klasselokalet. Her sidder de fem børn og vil til at begynde deres historie. Men her er også jer som spillere, der begynder at planlægge historien. Det fungere nok bedst, at veksle mellem at spille rollespil og være jer selv. Erfaringerne fra spiltestene viste, at i starten var man meget off character, mens man planlage skelettet for historien, men efterhånden, som det kom mere og mere på plads, var man mere og mere in character i klasselokalet. Selvom det er fristende at være meget off character første gang i klasselokalet, så prøv at brug en del tid in character, for at få bygget på jeres roller og komme ind i dem, inden I skal første gang til Ønskeøen.

På Ønskeøen spilles kun det vigtigste og mest interessante af historien, altså det der er sjovest at rollespille. Resten skal ordnes her i klasselokalet. Det kan enten være noget, de fem børn fortæller til hinanden. Noget I beslutter i fællesskab. Endelig kan I vælge at spille enkelte korte scener, som kan fortælle noget vigtigt om den historie, der kommer, lige som prologscenen.

Hjælp

Hver klasselokalescene er beskrevet udførligt i hvert kapitel. Her beskrives, hvad formålet er med den scene, hvad I kan bruge den til. Desuden stiller jeg en række spørgsmål, som kan være gode at overveje inden næste ønskeøscene. Disse spørgsmål er stillet til børnene, så I bør prøve på at svare på dem in character. Det kan også hjælpe at kigge på den ønskeøscene, der hører til samme kapitel.

Til Ønskeøen

Det er op til jer, hvornår og hvordan man kommer til Ønskeøen fra gang til gang, og hvad for en rolle det spiller. I sidste ende så er det den af jer, som skal være spilleder i den kommende ønskeøscene, som har ansvaret for at få jer til Ønskeøen.

Ønskeøen

Funktion

Her udfolder historien sig. Her er de fem børn i deres fantasi. Her møder de fantastiske skabninger, og deres eventyr udspiller sig. Her er fri leg og spontanitet mere end tilladt. Nu er rammen sat, nu kan man, i sin rolle, gå amok i den. Her spilles så og sige normalt rollespil, på baggrund af det, der er skabt i klasselokalet.

Hvad gør I der?

Som sagt, spilles der næsten normalt rollespil her. Her spilles historiens mest interessante og centrale scener. Det er her, de vigtigste ting sker, det er her historiens centrale punkter udfolder sig. Det kan være nok så forberedt i klasselokalet, men sker der noget helt anderledes her, så er det, det der gælder. Det er på den måde, de to lokaliteter kan samarbejde, det er sådan, planlægning og spontanitet kan samarbejde.
Her er der, i modsætning til klasselokalet en spilleder. I har hver spillederansvar for en omgang på Ønskeøen. Hvornår det er, afgøres af ens spillerrekvisit. Hvad man skal lave på Ønskeøen, kommer an på, om man er spiller eller spilleder.

Som spiller

Du er for det meste i din egen rolle. Her oplever denne sammen med de andre jeres eventyr. Men du kan også sætte scener, og spiller biroller hvis det bliver relevant. Men udover det, så er det rollespil som du kender og elsker det.

Som spilleder

Hver gang de fem børn forsætter historien og igen drager til Ønskeøen, så er der en af de fem børn, som påtager sig ansvaret som hovedfortæller. Han er stadig til stede på øen, men nu er det hans version af øen, børnene besøger. Der er stadig de samme steder og personer, men nu er de som set gennem dettes barns fantasi. Det betyder ikke, at det er ham, der enerådigt bestemmer. De andre børn kan også komme med input og beskrivelse, det er blot dette barn, som har hovedansvaret.
Det beskriver sådan set bedst din rolle som spilleder. Du har hovedansvaret for denne del af fortællingen. Det er dig, der sidder med overblikket, det er din rolles version af Ønskeøen I møder. Det betyder at, de associationer, du har gjort dig ud fra din rekvisit, og den udvikling din rolle i øvrigt har gjort sig, kan bruges som inspiration for din spillederstil. De andre kan dog skabe og deltage i fortællingen på lige fod med dig. Du bør nok sætte første scene, men derfra kan andre også sætte scener. På samme måde kan de andre også påtage sig biroller, hvis det passer ind.
Din tid som spilleder starter så småt i klasselokalet, før din tur som spilleder. Her bør du lytte meget opmærksomt, fordi det er her, I diskuterer jer frem til, hvad der nu sker i historien.
I ved alle, hvad de fem historierekvisitter er. Men de ligger skjult på et bord. Det er op til dig, hvornår du vælger at inddrage rekvisitten for den scene, du skal styre. Det kan ske i klasselokalet op til eller på Ønskeøen, når du er spilleder. Det kommer an på hvordan det passer ind i historien.

Spændingskurven

Hver ønskeøscene er plottet ind på spændingskurven. Dette er gjort for at give en ide om, hvor i historien I bør være, når I når til den pågældende scene. Her er beskrivelsen af spændingskurven, og de fem punkter som dette scenarie bruger.
Rigtigt meget fiktion, blandt andet en hel del scenarier, følger denne.

Hjælp

For at skabe historien får I en række hjælpemidler, disse kan bruges både i klasselokalet og på Ønskeøen. De er som følger:

- Spændingskurven: Hver ønskeøscene er placeret på den såkaldte spændingskurve. Denne placering fortæller en masse om, hvad scenens funktion er. Spændingskurven og de enkelte sceners placering er beskrevet i næste afsnit.
- Historierekvisitterne: Til hver ønskeøscene er der knyttet en rekvisit. Den kan bruges som en reel rekvisit, og man kan lade sig inspirere af dets symbolik. Hvert historierekvisit er beskrevet under den ønskeøscene, den er tilknyttet. Der er der desuden en kort tekst om hvert rekvisit, hvor jeg kommer med mine bud på, hvad rekvisitten kan betyde eller bruges til.
- Sceneforslag: til hver ønskeøscene er der en række forslag til scener, I kan spille under denne scene. Disse er mest ment som inspiration, men de kan også bruges, hvis I pludselig mangler en ide til en scene.

Tilbage til klasselokalet
Scenen slutter, når det giver mening for jeres historie. Det er op til jer, hvornår det er, men det kommer nok ret logisk. Det er spillederens ansvar at holde styr på tiden.

Oversigt
Spændingskurve

GOD AT HAVE PÅ RYGRÅDEN

Good old FASTAWOOD

Denne model er en klassisk metode at skrive scenarier ud fra. Hvis du følger den, er du godt på vej til at skrive et godt, sammenhængende og spændende scenarie. Fastawood-modellen er også et glimrende udgangspunkt til at bygge sine eksperimenter op på et skelet, du ved kan bære.

Tekst af Mette Finderup

Hovedideen i Fastawoodmodellen er, at et scenarie kan deles op i fem lige store dele, der altid dukker op i samme rækkefølge i det velkomponerede scenarie. Hver del har sin funktion i den samlede fortælling.

Anslag

Den første scene, der sætter spillerne ind i scenariets tema og stemning kaldes anslaget. Scenen kan være fortløbende, men den kan også være plukket ud fra midten af handlingen, som du derefter klipper videre fra for at begynde fra begyndelsen.

Anslaget kan være en rablende biljagt i et actionscenarie, eller det kan være den følelsesfulde scene ved lejrbålet, hvor gothpigen indrømmer, hun slog sin bedste ven ihjel – som resten af scenariet så handler om. Anslaget er appetitvækkeren, der kickstarter dit scenarie og skærper spillernes sult efter at spille videre.

Igangsættende plotpunkt

Dette det sted i scenariet, hvor spillerne for alvor finder ud af, hvad scenariet handler om. Det er her, hovedkonflikten præsenteres.

I det igangsættende plotpunkt opdager dine fantasy-spillere, at de skal opklare mordet på deres bedste ven. Eller det er her, spillerne begynder at slås med naboen om, hvor skellet skal gå mellem de to bondegårde i din komedie.

Det igangsættende plotpunkt er et vigtigt sted i scenariet, fordi det er dette sted, spillerne ubevidst vender tilbage til, hvis de senere bliver i tvivl om, hvad scenariet handler om.

Vendepunkt

Her sker der noget i dit scenarie, der trækker benene væk under spillerne. Handlingen tager en drejning, og scenariet ryger op i et højere gear. Det er her, detektiverne op-dager, det er deres arbejdsgiver, der er skurken, eller ridderen opdager, det ikke er en tilfældig skurk, han er i hælene på, men den mand, der får mange år siden slog hans elskede søster ihjel og derved ændrer scenariets motiv.

Vendepunktet gør, at dine spillere vågner op og engagerer sig i resten af dit scenarie i stedet for at falde i søvn over fyrfadslysene.

Point of no return

Når spillerne når Point of no return, er der en tydelig vej videre i scenariet. Spillerne får en fornemmelse af, hvad de skal gøre for at slutte scenariet. På dette tidspunkt har spillerne fundet ud af, at skurken gemmer sig med en hær på et kloster – de skal bare beslutte, hvordan de vil storme det. Eller det er her, det går op for helten, at hans elskede kun kan overleve, hvis han selv ofrer sig inden solopgang. Han skal blot finde modet til at gøre det.

Point of no return giver spillerne de sidste kort på hånden til at kunne føre historien mod klimaks.

Klimaks

Her skal hovedkonflikten i scenariet løses, og scenariets forskellige plottråde samles i en effektfuld og stærk scene. Det er her, skurken slåes ihjel, og dine krigere deler den store skat. Det er her, vampyrerne går ud i morgensolen for at smuldre til menneskehedens bedste. Det er her, spillerne får lov til at genspille den biljagt, de måske oplevede et glimt af i var i anslaget, men nu har chancen for at få en bedre slutning på.

Et godt klimaks giver spillerne en naturlig følelse af, at scenariet er slut. De står ikke tilbage med en uforstående 'og-hvad-så'-følelse.

Berettermodel

Berettermodellen, som spændingskurven også kaldes, beskriver, den udvikling spændingen skal have for at skabe en god og sammenhængende historie, hvor de rigtige ting sker på de rigtige tidspunkter.

I rollespil er den også blevet brugt, der går den blandt andet under navnet: Fastawoodmodellen. I forfatterkompendiumet fra Fastaval 2007 beskriver Mette Finderup Fastawoodmodellen.

Selvfølgelig har Mette Finderup henvendt sin tekst til forfatteren, men jeg synes sagtens også at spillerne kan brugde dette i et spillederløst scenarie. Det giver jer noget at hænge den historie I skaber op på.

Rekvisitter

Det mest centrale i dette scenarie, efter ideen om børns skaberevner, er brugen af rekvisitter. Tanken er, at når man sidder med en fysisk genstand i hånden, så skaber det automatisk associationer og ideer. Derfor er to af de ellers vigtigste ting i et normalt scenarie erstattet af rekvisitter: roller og hovedscener. I stedet for at du får en rolle, får du en rekvisit, som du så skal skabe din rolle ud fra. I stedet for at fortælle den pågældende spilleder, hvad der skal ske i næste scene, så får denne en rekvisit at gå ud fra. Det er nok lidt svært i begyndelsen, men det er derfor, der også er rammen, spændingskurven, sceneforslag og opdelingen mellem klasselokale og ønskeø.

At bruge rekvisitterne

Scenariets 10 rekvisitter er redskaber til at udvikle historien og jeres roller. Her er to forslag til, hvordan man kan bruge rekvisitterne.

Symbolsk:
Altså kan du bruge rekvisittens symbolik som inspiration til rollerne eller historien. Hvad for ord forbinder du med rekvisitten? Lav måske en kort ideudvikling med rekvisitten som udgangspunkt. Hvor mange ord kan du komme på ud fra rekvisitten? Hvad for tanker, minder, ideer osv. sætter den i gang hos dig?

Praktisk:
Du kan også bruge rekvisitterne meget mere praktisk. Tænk for eksempel ved din rolles rekvisit: hvad for en person ville bære denne genstand? Hvad ville hun lave? Hvordan er hendes personlighed, væremåde og sociale evner? Hvordan bære hun genstanden? Hvad bruger hun den til? Hvorfor har hun den? Hvordan holder hun den, når hun er nervøs, glad, bange modig osv.? Hvad betyder den for hende? Jeg kunne blive ved, du må gerne fortsætte lidt endnu.

Det samme kan man gøre ved de fem historierekvisitter, efterhånden som de kommer i spil. Her kan spørgsmålene for eksempel lyde: Hvorfor er dette rekvisit med i historien? Hvad kan den? Er den magisk? Hvor kommer den fra? Hvordan kommer den med i historien? Osv.

Din rolle

Den rolle du skaber nu, er dit udgangspunkt, det er helt op til dig, hvilken retning den skal udvikle sig i. Det kan blandt andet komme an på: hvad du synes virker godt, hvad der vil fungere i forhold til historien og hvad rollen oplever i løbet af historien. Efter hver tur til Ønskeøen bør du føje en sætning eller to til din rolle, der beskriver hvordan din rolle har udviklet sig, eller elementer af din rolle, som gennem historien er blevet mere udbygget.

Brugen af din rekvisit

Din rolle består kun af en rekvisit. Rekvisitten danner grundlaget for din rolles personlighed.

Rent spilteknisk skabes begyndelsen på din rolle, ved at du skriver de to første ting, du kommer på, efter du ser dit rekvisit, to ord du forbinder med barndommen og to ord du forbinder med barndommen og dit rekvisit. Til sidst skriver du en sætning, der kort beskriver din person udfra de seks ord, du behøver ikke bruge alle seks ord i sætningen.

Det er din karakter, eller starten på den. Igennem scenariet vil du løbende udvikle og uddybe den. Ud fra disse ord kan du begynde at danne dig et billede af, hvad det er for en person, du spiller. Men selvom du spiller den samme scenariet igennem, så tænk hele tiden på, hvordan denne rolle udvikler sig. Efter hver ønskeøscene har du mulighed for at udbygge og udvikle din rolle.

Når du er ved at have skabt de første billeder af din rolle, kan det være en god ide også at gøre dig nogle tanker om, hvad for en slags historie din rolle kunne tænke sig at fortælle og deltage i, hvilke aspekter som denne kunne ønsker sig at tilføje eller uddybe i historien.

Oversigt
Din rolle

Prologrolle

Blodbad Jack er en høj tynd og meget grum pirat. Han er ægte ondskab, og han nyder at være det. Han ser ned på de to, der er med i jagten, fordi de ikke er så gennemført onde og gemene, som han er.

Replikker:

- *Arrrg, hvis I blodsvage hunde ikke snart tager jer sammen, er det jer, hvis halse bliver skåret over!*
- *Der er de, efter dem!*
- *Fortæl hvad du ved, lille dværg, eller vi bruger dine indvolde til at binde jer med!*
- *Det var dråben! DØ! uslinge!*

Inden spilstart:

Skriv de to første ting du kommer på efter du ser dit rekvisit: _____

Skriv to ord du forbinder med barndommen: _____

Skriv to ord du forbinder med barndommen og din rekvisit: _____

Skriv en sætning, der kort beskriver din person, udfra de seks ord ovenfor: _____

Efter anslag: _____

Efter igangsættende plotpunkt: _____

Efter vendepunkt: _____

Efter point of no return: _____

Hvis du har lyst, kan du også skrive, hvad der sker med din rolle efter klimaks, selvom historien der er slut. Jeg vil gerne have jeres roller bagefter, så jeg kan se, hvad I har skabt. Hvis nogen i din gruppe gider skrive et kort referat af den historie I spillede og give det til mig, ville jeg blive glad.

Historien

Forhistorien

Der er mørkt uden for skolen, helt stille, en svag vind spiller en trist melodi i den gamle jernlåge. Men indenfor banker fem børnehjerter meget hurtigt, så hurtigt som kun et barnehjerte kan banke, når noget meget skrammende og samtidigt meget spændende, er ved at ske.
"Din idiot se nu, hvad du har rodet os ud i?" Runger det vredt på den gamle skole.
En højlydt banken ekkoer ned af de tomme gange.
"Giv op, der er ingen, der kan høre os," kommer det fra et af klasselokalerne.
"Hvem låser også døren ind til et tomt klasseværelse?" Spørger en ny stemme fra lokalet.
"Aner det ikke, men det ser ud til, at vi skal blive her natten over."
For en kort stund er der stille.
"Jeg keder mig, hvad skal vi lave hele natten?"
Stilhed igen.
"Tja vi kan jo fortælle en historie til hinanden," lyder det endelig.

Prologscenen

Et mørke har sænket sig over Ønskeøen. En ny ondskab truer med at ødelægge det fantastiske sted en gang for alle. Igennem den mørke underskov flygter to væsner fra den ondes håndlangere.
To af spillerne er de to flygtende, de tre andre spillere deres tre forfølgere. Scenen skal ikke vare ret længe, men den skal være meget intensiv. Der skal klippes hurtigt mellem jagerne og de jagede, spil indtil de to bliver indhentet af de tre og afslut så scenen, som I vil.
Formålet er at få sat en prolog og få skabt de første tanker om, hvad der sker på Ønskeøen, i det vores fem hovedpersoners historie begynder. Erfaringerne fra spiltestene viste, at denne scene kan være meget forvirrende og kaotisk. Det må den også gerne være. Men at den samtidig var rigtigt god. Den fik sat spillet i gang, og skabte de første svage tanker om, hvad for en historie man er på vej ind i.
Hver prologrolle er udstyret med en række replikker. Det handler om at få brugt så mange af dem som muligt, men husk også at give plads til de andre. Hvem du skal spille, er afgjort af din spillerrekvisit.

De fem rekvisitter

Tegnepapir og farveblyanter
Nikitakka er en ung livlig satyr, for ham er livet en leg. Denne flugt er kun en leg, og derfor er han meget overmodig. Han morer sig faktisk, selvom Grisnofan bliver ved med at forklare, hvor alvorlig situationen er.

En bog
Grisnofan er en gammel vis dværg. Han har levet mange år og set mange ting. Med hans alder og erfaring ved han, at det der er ved at ske, er en trussel Ønskeøen aldrig har set lige.

En bamse
Kopolorum er en stor trold. Han ser frygtindgydende ud, men er i virkeligheden meget dum og ret uskadelig. Han kan godt lide Blodbad Jack og lader sig derfor lede af ham. Men finder han en anden, som han synes bedre om, kan det være, at han vil lade sig lede af denne. Indtil da følger han Blodbad Jack blindt.

En stor kuffert
Lurumskrat er en listig lille goblin. Han tjener ingen herre og dog underkaster han sig dem alle. Han er sig selv nærmest, og tjener derfor den stærkeste og rigeste. Frygt og grådighed driver ham.

Et spilkort samt en mønt
Blodbad Jack er en høj, tynd og meget grum pirat. Han er ægte ondskab, og han nyder at være det. Han ser ned på de to, der er med i jagten, fordi de ikke er nær så onde og gemene som han selv.

Kapitel I

I Klasselokalet

Titel: De første skridt i en ny verden,
Sted i berettermodel: Anslag,
Rekvisit: Et spejl eller en ramme.

Efter prologscenen er overstået, begynder scenariet for alvor. Her starter de fem hovedpersoners rejse, i et klasselokale, i en tom skole, midt om natten. De er fanget i lokalet, fordi døren er låst. Hvordan de er kommet i denne situation, er ikke beskrevet. Det er op til jer, om det bliver relevant, og i så fald hvad der er sket.

Faktum er, at de fem børn er fanget på skolen natten over, og bruger tiden på at fortælle en historie, hvor de selv er hovedroller.

I denne første scene skal I via rollespil finde frem til kernen i jeres historie, og hvordan den skal starte. I skal ikke planlægge alt for meget, kun opbygge et meget svagt skelet, som med tiden kan udbygges og ændres. I løbet af denne scene, skal I helst få svar på de spørgsmål, der stilles her under. I bør dog nok starte med at finde ind i jeres roller og få spillet lidt sammen. Begynd derpå gradvist at komme ind på historien og dens indhold.

Spiltestene viste, at dette første kapitel kan være noget af en udfordring, fordi man både skal finde på historien og finde ud af, hvordan man spiller dette scenarie. Lad ikke dette slå jer ud, som det hele skrider fremad vil det gå lettere. Men det betyder også, at den, der skal være spilleder i dette kapitel, står med en lidt sværere opgave end de andre spillere. Støt og hjælp derfor hinanden i dette første kapitel.

I bør finde svar på følgende:

- Hvordan kommer vi til ønskeøen?
- Hvad skal vi lave, når vi er der?
- Hvem eller hvad kan vi møde?
- Hvad er problemet på ønskeøen?
- Når det er ved at være på plads kan første ønskeøscene begynde. Her bør denne scenes spilleder tage over og alle indfinde sig på Ønskeøen.

Anslag

"Den første scene, der sætter spillerne ind i scenariets tema og stemning kaldes anslaget. Anslaget er appetitvækkeren, der kickstarter scenariet og skærper spillernes sult efter at spille videre"
Good old Fastawood af Mette Finderup fra Forfatterkompendium Fastaval 2007

Sceneforslag til Ønskeøen

- En fantastisk rejse.
- Mødet med et underligt væsen.
- Et lille eventyr.
- Nye venner.
- Nye Fjender.
- Onde rygter
- Slutscene, anslaget: Første oplevelse af truslen mod øen

På Ønskeøen

De første skridt i en ny verden
Rekvisit: Et spejl eller en ramme
Spillederens rekvisit: En stor kuffert

Et spejl eller en ramme
Både spillederens rollerekvisit og scenens rekvisit symboliserer blandt andet hemmeligheder og det ukendte, og kufferten især repræsentere rejse. Skal man blive meget abstrakt, kan spejlet også ses som indgangen til en rejse, der søger indad i personen selv. Derfor er de valgt til scenen.

Praktiske funktioner
Min første tanke bag spejlet/rammen var, at det kunne være en indgang til ønskeøen. Men det kan bruges på mange måder. Specielt hvis det har magiske egenskaber. Kan det sige sandheden, eller lyver det? Kan det flyve? Der er mange muligheder, leg med dem.

Symbolske værdier
Spejlet er symbolsk ret indadvendt, tænk blot på myten om Narcissos. Denne scene er børnenes første tur til Ønskeøen, og de tager der til af selviske grunde, de vil opleve eventyr og underholde sig selv. Derfor kan spejlet også være noget der opildner til den slags. Vil lysten til at tilfredsstille sig selv splitte gruppen? Og hvilke konsekvenser vil det have? Men spejlet kan også symbolisere selverkendelse, så hele scenen kan også vendes om. Til at de pludselig ser nye og måske grimme sider af sig selv? Det er helt op til jer.

Kapitel II

I klasselokalet

Titel: Et håb om frihed,
Sted: Igangsættende plotpunkt,
Rekvisit: En lysestage med lys.

Når anslaget er slut, vender spillerne tilbage til klasselokalet. Det samme gør deres roller, hvordan er op til jer. Når I er tilbage, bør rollerne først reagere på den scene, I netop har overstået. Hvad er der sket? Var det sjovt? Var det hvad I regnede med? osv. Derpå bør I så småt begynde at spille jer over til næste ønskeøscene. Husk at I på et tidspunkt også skal finde tid til at reflektere over, hvad der er sket, og hvordan det har påvirket jeres roller. Hvornår det skal ske, er op til jer. Skal I holde en kort pause lige efter I kommer tilbage, eller skal nogle vigtige reaktioner først gennemspilles? En anden mulighed er, at spillerne en efter en går for sig selv, og får det skrevet ned, mens de andre spiller videre.

I bør finde svar på følgende:
- Hvad er det onde, der truer Ønskeøen?
- Hvem er dets håndlangere?
- Hvad skal der til for at stoppe det?
- Ligesom sidst slutter denne scene og ønskeøscenen starter, når spillerne beslutter sig for at drage til Ønskeøen.

På Ønskeøen

Et håb om frihed
Rekvisit: En lysestage med stearinlys
Spillederens rekvisit: Tegnepapir og farve blyanter
Placering på spændingskurven: Igangsættende plotpunkt

En lysestage med stearinlys
Denne scenes spilleders rekvisit symboliserer blandt andet kreativitet og leg. I de to ord ligger der en grad af frihed. Den frie uhindrede leg, den frie kunst. Lyses stærkeste symbol er netop håbet og friheden.
Men scenen skal dog ikke være for fyldt af håb, tværtimod må den gerne være mere dunkel og truende end den foregående. Der bør kun være et lille glimt af håb, mens at faren og ondskaben virker meget stærkere og truende. Det onde, man fik et glimt af i sidste scene, skal udbygges og forstærkes i denne scene.

Praktiske funktioner
Min umiddelbare tanke bag et stearinlys er et hemmeligt møde i et dunkelt lokale. Men lyset kan bruges til så meget andet. Er det magisk? Er det ondt? Kan det tale? Hvad med dets stearin? Hvor er det? Hvorfor er det der? Og hvad kan spillerne bruge det til?

Symbolske værdier
Et lys i mørket, håb trods modstand, oplysning af det der før var skjult. Det er lysets symbolik. Prøv at spil på den. Men gå også gerne andre veje. Et lys kan også vise de ting, vi ellers helst så forblev skjulte. Et lys kan være afslørende og sandhedssøgende. Vender man det på hovedet igen, kan et lys også blinde.

Igangsættende plotpunkt

"Dette er det sted i scenariet, hvor spillerne for alvor finder ud af, hvad scenariet handler om. Det er her, hovedkonflikten præsenteres. Det igangsættende plotpunkt er et vigtigt sted i scenariet, fordi det er dette sted, spillerne ubevidst vender tilbage til, hvis de er i tvivl om, hvad det handler om."
Good old Fastawood af Mette Finderup fra Forfatterkompendium Fastaval 2007

Sceneforslag til Ønskeøen

- Mørket falder på og skyggerne breder sig.
- Mødet med det ondes håndlangere.
- En vild flugt.
- Et midlertidigt skjulsted.
- Slutscene, Igangsættende plotpunkt: Det onde manifestere sig og et glimt af håb skimtes.

Kapitel III

I klasselokalet

Titel: Spirende følelser,
Sted: Vendepunkt,
Rekvisit: En buket blomster.

Når spillerne denne gang vender tilbage, kan de blot følge samme opskrift som i klasselokalet før, dog er alt ikke som sidst. Scenen de lige har været igennem, var anderledes end den første, mere alvorlig og farlig. Var det overhoved det, de ville med historien? Har de stadig kontrol med, hvor historien udvikler sig hen? Hvad med Ønskeøen, er det blot en fantasi, eller findes den virkelig? Husk igen at reflekter over sidste scene, udbygge jeres spilperson og begynde at spille op til næste scene.

I bør finde svar på følgende:

- Hvilke følelser er der tale om?
  - Kærlighed?
  - Had?
  - Frygt?
  - Vrede?
  - Jalousi?
  - Eller andre?
- Hvem har disse følelser?
- Hvordan påvirker de historien, eller omvendt?
- Derpå drager de fem børn igen til øen. Eller leger de at de gør?

På Ønskeøen

Spirende følelser
Rekvisit: En buket blomster
Spillederens rekvisit: En bamse
Placering på spændingskurven: Vendepunkt

En buket blomster
Hvornår bliver noget mere alvorligt? Det er blandt andet, når man involverer sig mere i historien. Indtil nu har børnene bare været helte som skulle bekæmpe en skurk. Nu skal vi dybere ned i konflikten. Der skal følelser på bordet, nu skal denne historie pludselig til at betyde noget for dem.

Praktiske funktioner
Blomsterne kan være en kærlig gave, de kan være et skjult våben. Er der et skjult budskab i dem? Eller er de ligefrem giftige? I så fald hvem er de tiltænk?

Symbolske værdier
En buket symbolisere blandt andet kærlighed og hengivenhed i dens funktion som gave, og blomster kan symbolisere vækst og skabelse. En roses torne kan desuden symbolisere fare gemt under skønhed.

Vendepunkt

"Her sker der noget i scenariet, der trækker tæppet væk under spillerne. Handlingen tager en drejning, og scenariet ryger op i et højere gear. Vendepunktet gør, at spillerne engagere sig i resten af scenariet i stedet for at falde i søvn over fyrfadslysende."
Good old Fastawood af Mette Finderup fra Forfatterkompendium Fastaval 2007

Sceneforslag til Ønskeøen

- En stille stund kun for to,
- En ophidset diskussion,
- Det onde tager noget/nogen som betyder noget for børnene,
- En ven bliver en fjende,
- En fjende bliver en ven.
- Slutscene, Vendepunkt: En chokerende hemmelighed bliver afsløret.

Kapitel IV

I klasselokalet

Titel: Ansvarets bryde,
Sted: Point of no return,
Rekvisit: En kongekrone

På nuværende tidspunkt skulle børnene gerne være følelsesmæssigt involveret i historien. Hvis I har lyst, kan I begynde at udspille det tema, som blev rejst sidst i klasselokalet: om Ønskeøen er virkelig eller ej. Hvis den ikke er virkelig, hvorfor så udsætter jer for den fare og belastning, det er at redde den? Men hvis den kun er fantasi, er det så overhoved farligt? Men hvad hvis den er virkelig, er I klar til at sætte livet på spil for den og dens beboere? Men samtidig kan I tillade jer at overlade øen til dens skæbne, kan I leve med jer selv, hvis I gør det? Men I skal også finde ud af, hvad der skal ske i næste scene. Det er som om I ikke kan stoppe jer selv. I ved at denne scene skal være vigtig, det skal være en afgørende scene, og den bliver sikkert både svær og smertefuld. Men det skal alligevel gøres.

I bør finde svar på følgende:

- Hvad er historiens point of no return?
- Hvilke begivenheder leder op til historiens afslutning?
- Hvad skal der ske, inden historien kan afsluttes?
- Hvad er der på spil for jer? For øen? For det onde?
- Og så er det på tide at tage af sted til Ønskeøen igen.

Point of no return

Når spillerne når point of no return, er der en tydelig vej videre i scenariet. Spillerne får en fornemmelse af, hvad de skal gøre for at slutte scenariet. Point of no return giver spillerne de sidste kort på hånden til at kunne føre historien mod klimaks.
Good old Fastawood af Mette Finderup fra Forfatterkompendium Fastaval 2007

Sceneforslag til Ønskeøen

- Et sviende nederlag,
- Rygter om et forestående slag,
- En sidste mulighed for flugt,
- Flugtvejen lukker
- Slutscene, Point of no return: "Næste gang vi står på denne ø, vil det være for at møde det onde"

På Ønskeøen

Ansvarets byrde
Rekvisit: En kongekrone
Spillederens rekvisit: En bog
Placering på spændingskurven: Point of no return

En kongekrone
Det er nu, det bliver alvor. Nu skal spillerne indse, hvad de er oppe i mod, og hvad de skal gøre for at stoppe det, og hvilke konsekvenser det vil have for dem. Har de styrken og modet til at gøre det, der kræves? Til dette tror jeg at kongekronen, med dens magtefulde symbolik, og bogen, med den alvor der ligger gemt i dens symbolik, passer godt.

Praktiske funktioner
At introducere en kongekrone til scenariet vil straks rejse en masse spørgsmål: Hvad betyder den for den, der ejer den? Hvilken magt giver den til den, der bærer den? Eller hvilken forbandelse? Hvem har den tilhørt? Hvem har skabt den og hvorfor? Men først skal I finde ud af, hvordan den kommer ind i scenariet. Finder spillerne den? Får de den? Skal de kæmpe for den? osv.

Symbolske værdier
Kongekronen symboliserer magt, men den symboliserer også ansvar. At tilrane sig eller få overdraget magt giver også ansvar. Det kan have uforudsete konsekvenser. Magten kan være en tung byrde at bære. En kongekrone symboliserer også værdi, en skat man længe har søgt efter. Endelig ligger der også et hint af konflikt i kroens symbolik: i al vores historie har mennesker altid kæmpet om at bære kronen, hvad enten det er en bogstavelig eller en symbolsk krone. Den symboliserer konflikten om, hvem der skal lede.

Kapitel V

I klasselokalet

Titel: Dødelig alvor,
Sted: Klimaks,
Rekvisit: Et sværd

Næste scene skal afslutte historien og jeres lille eventyr. Der skal være meget på spil, det skal være farligt. Måske er det slet ikke sjovt mere. Men I har ikke længere noget valg, historien må få en ende. Men hvordan? Skal den ende lykkeligt eller ulykkeligt? Vil sejren kræve tab? Og hvad skal der blive af Ønskeøen? Hvad skal der blive af jer bagefter? Hvad sker der, når historien slutter? Eller er historien virkeligheden og tiden i klasselokalet kun en fantasi? Det er op til jer. I nærmer jer klimaks, I nærmer jer afslutningen.

I bør finde svar på følgende:
- Hvordan kan historien slutte?
- Hvordan kan I besejre det onde?
- Kan I tabe? Og hvad sker der så?
- Hvor skal den endelige konfrontation stå?
- Hvad er den endelige konfrontation?
- Endelig drager I for sidste gang til Ønskeøen. Mon I overhoved kommer hjem igen?

Dette er den sidste planlagte livescene. Hvis det passer til historien, kan I spille en sidste scene efter klimakset, som en slags epilog, men det er op til jer, om det passer ind. Epilogen kan finde sted på Ønskeøen, i klasselokalet eller et helt tredje sted.

Klimaks

"Her skal hovedkonflikten i scenariet løses, og scenariets forskellige plottråde samles i en effektfuld og stærk scene. Et godt klimaks giver spillerne en naturlig følelse af, at scenariet er slut. De står ikke tilbage med en uforstående 'og-hvad-så'-følelse."
Good old Fastawood af Mette Finderup fra Forfatterkompendium Fastaval 2007

Sceneforslag til Ønskeøen

- En drabelig duel,
- En nær vens død,
- I kampens hede,
- Tilskuere til slaget,
- Et sidste farvel,
- Et desperat forsøg.
- Slutscene, Klimaks: Den endelige afslutning.

På Ønskeøen

Dødelig alvor
Rekvisit: Et sværd
Spillederens rekvisit: Et spilkort og en mønt
Placering på spændingskurven: Klimaks

Et sværd
Denne scene skal afslutte scenariet. Her skal de fem børn stå deres endelige prøve. Her skal den sidste store kamp, bogstaveligt eller symbolsk udkæmpes. Dette er historiens klimaks, her skal det slutte. Derfor en så dramatisk rekvisit som et sværd. I den sidste scene er meget på spil, noget op til held. Derfor har jeg valgt at give spilkortene og møntens spiller kontrol over denne scene.

Praktiske funktioner
Her behøver jeg ikke skrive ret meget, sværdets funktioner og muligheder er ret klare. Her er tale om vold, om død. Hvis selvfølgelig det er det, I vælger. Men kort sagt: et sværd indeholder mange muligheder, de fleste farlige.

Symbolske værdier
Her er en rekvisit dækket i symbolik. Den er et symbol på: vold, kamp, død osv. Men tænkt evt. også på udtrykket "at balancere på ægget af en kniv." Det ligger der også i sværdet. Men det trækker også tanken hen på så forskellige personer som riddere, pirater, røvere, vagter. Der hver især bruger sværdet forskelligt. For det gode, for det onde. Sværdet er et redskab som kan bruges til ondt og godt. Igen balancen. I en hånd kan det redde liv, i den anden kan det tage liv.