Legenderne om Kamelot

Af
Johanne Schilling
Og
Louise Floor Frellsen

agnhelte i deres egen tid.
Arthurs unge hoved er tynget af en ny krone, som endnu føles uvant. Men han står ikke alene: Dronning Guinevere, Merlin, Morgana le Fay og sir Lancelot udgør hans nærmeste venner og familie, og hans mest betroede rådgivere. De har alle kæmpet, dedikeret sig til og ofret idealer for at sætte ham på tronen og samle nationen under hans enevælde. Men de svære valg er ikke bag dem. De har forskellige visioner og forskellige lidenskaber.
Spørgsmålet er hvis eftermæle, der vil definere:

Legenderne om Kamelot

Legenderne om Kamelot er et episk fantasyscenarie, der giver spillerne mulighed for sammen at skabe deres eget sagn. Om det ligner noget, vi kender, eller bliver noget helt nyt er op til spillerne.

Hvad du gør i livet giver genlyd i evigheden!

Der bygges på det fælles kendskab til legenden om Kamelot, mens spillerne får lov at udforme og udforske, hvordan sagnfigurerne var som personer, og forme deres egen fortælling.
Scenariet kræver en høj grad af medskabelse fra spillerne med hjælp og støtte fra spilleder og scenariets værktøjer. Scenariets spilles semi-live og med en forkærlighed for teateret.

Deltagere: 5 spillere og en spilleder
Spillertype: Spillere som har mod på at være aktive medskabere af en fælles fortælling og synes det er spændende at udforske og udfordre kendte historier og er glade for internt spil.
Spilledertype: Spilleders rolle er at instruere og støtte spillerne, det handler mere om at inspirere til en historie end at male den for dem.
Genre: Fantasy, episk drama, alternativ fiktiv historie, genfortolkning, Kamelot
Sprog: Kan både spilles og spilledes på dansk og engelsk.
Spilletid: 4-5 timer

Om forfatterne:
Johanne er vild med Kamelot-legender og fascineret af de mange forskellige former denne historie har taget i fiktionen. Louise kan bare godt lide når fantasy bruges til at bearbejde moderne problemer og klassikere ses i nyt lys. De har skrevet og spillet rollespil sammen i 10 år.

Forfatterne ønsker at takke:

Mads Egedal Kirchhoff, Silas Nielsen og Sylvester Nielsen for engageret og inspirerende spiltest og feedback – vi er meget taknemmelige for, at I kæmpede jer gennem kulden og brugte en søndag på at hjælpe os!

Jacob Persson, Jonas Lohardt Havlykke, Troels Andersen Kjær og Jonathan Arbirk Wenstrup for at acceptere at blive sat til at tale om følelser og give os endnu en god og konstruktiv spiltest.

Jakob Schilling for gennemlæsning, gode idéer, støtte, spilledelse, spiltestning og generelt heltemod.

Anne og Lars Wenstrup og Anne Floor Eriksen for korrekturlæsning.

Mikkel Bækgaard for scenariet Kongemord som har været os til stor inspiration for dette scenarie.

Forsidebillede af Alan Lee, 1984.

Indholdsfortegnelse

Legenderne om Kamelot - kort fortalt 1
Scenariets struktur og forløb 3
Virkemidler 5
- Spillestilen 5
- Introduktion af genstande 6
- Legenden 7
- At gøre ofre for eftertiden 8

Konflikthåndtering 9
- Frosne scener, sidebemærkninger og monologer 10
- Karaktererne 13
- Konfliktakser 14

Spillederopgaver 15
Introscener 17
- Morgana 18
- Lancelot 19
- Merlin 20
- Guinevere 21
- Arthur 22

At skabe en gennemgående fortælling 23
Før spilstart 25
Handouts 30
- Oversigtsark: 31
- Konflikter 32
- Konfliktakser 33
- Virkemiddeloversigt 34
- Ofre 35
- Oplæg til scener 36

Legenderne om Kamelot – kort fortalt

Dette er et episk fantasy scenarie, der handler om de store følelser og om at skabe store fortællinger sammen.

Kong Arthur, Morgana le Fay, Lancelot, Guinevere og Merlin er sagnfigurer i deres samtid. De har efter en blodig krig ved fælles hjælp underlagt sig og samlet de britiske øer og nationer. De har reddet hinandens liv utallige gange og knyttet bånd af udødelig kærlighed og venskab. Men nu da freden er vundet, står de fem ikke længere ryg-mod-ryg. Ansigt til ansigt med hinanden blusser ulmende konflikter ud i lys lue og truer med at rive det unge lands nyslåede monarki itu og kaste landet tilbage i krigens mørke...

Scenariet vil give jer mulighed for at gøre Kamelot-legenden til jeres egen. Det er et meget åbent scenarie, hvori der er givet forslag til scener, men hvor det centrale element er værktøjer til at skabe jeres egen historie. Det er ikke dit ansvar som spilleder at levere en god fortælling, men snarere at holde overblik og at hjælpe spillerne til at holde fokus, så I kan skabe et historie-forløb sammen.

Karaktererne er heller ikke fastlagte, men laves igennem en workshop, der skal hjælpe spillerne til at danne deres eget billede af de mytiske figurer. Et gennemgående tema for dem alle er dog at være en levende legende og kontrasten imellem, hvad man føler sig som, og hvad man bliver husket for.

Der er dog en ting karakterene kan gøre for selv at få kontrol med eftertiden. De kan gøre et offer: ved at give afkald på en af de gode ting, de har skabt på deres karakterark, kan de få lov til at låse og fastholde en skæbne. Dette er et af de virkemidler, der former slutningen.

Scenariet foregår som semi-live med et stærkt strejf af improvisationsteater. Det skal være dramatisk, episk og følelsesladet. For at understrege denne spillestil og give spillerne et værktøj til at planlægge det videre forløb samt dele deres karakteres tanker, bruges muligheden for monologer og sidebemærkninger, samt muligheden for at fryse en scene og tale til de frosne karakterer.

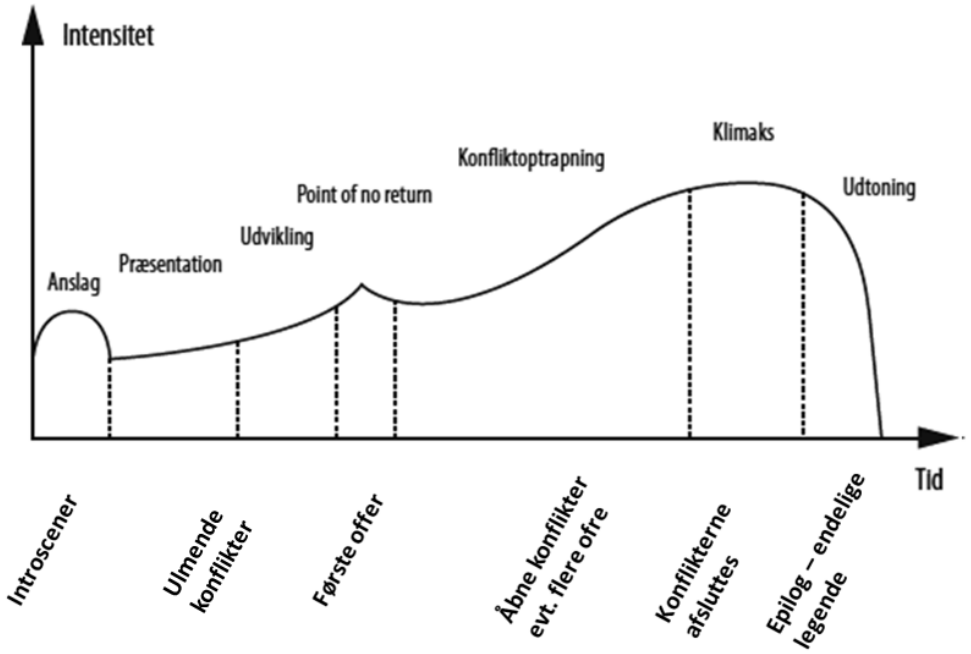
Teksten du sidder med nu indeholder først en beskrivelse af scenariets form og tone, dernæst en gennemgang af de forskellige virkemidler. Herudover er der en mere præcis forklaring af dine opgaver som spilleder og råd til, hvordan du starter scenariet op og får det afsluttet igen. Der er også et katalog med forslag til scener. De første scener er uddybede og fastlagte, men derefter er det blot forslag som inspiration – resten af scenerne sætter I i fællesskab. Den sidste del af scenariet er oversigtsark, som du og spillerne kan bruge til at huske, hvilke muligheder I har og skabe overblik over den fælles historie – dette inkluderer også karaktererne og forsalgene til scener endnu en gang.

Målet med det hele er at bruge den fælles referenceramme til at give jer mulighed for at skabe jeres egen fortælling, der drejer sig om de emner, der er vigtigst for jer og dermed kan give jer bedst mulighed for at svælge i følelserne.

Scenariets struktur og forløb

Scenariet giver rigtig meget frihed til både dig og spillerne. For at I får skabt en sammenhængende historie er scenariet dog lavet til at følge en klassisk berettermodel, som skitseret nedenfor.

Forud for scenariet ligger den lange krig, der har ledt til samlingen af riget under Arthur som konge. Det er ikke defineret, præcis hvordan det er sket, men karaktererne er i denne tid kommet til at stå hinanden nær. Nu er det en ny tid, og de skal finde deres plads i den. Dertil kommer, at de alle er blevet til levende legender. Der er ikke nogen, der ikke har hørt om dem, ikke nogen der ikke allerede tror, de ved, hvem karaktererne er – og ingen tvivl om, at deres navne vil leve ned igennem historien. Spørgsmålet er, *hvordan* de vil blive husket, og hvor vigtigt det egentlig er for dem nu.



Anslaget er de fastlagte introscener angivet i scenekataloget. De er der, for at få introduceret karaktererne og give spillerne en fornemmelse for scenariet, før de selv blive kastet ud i at finde på scener. Derfor: hvis spillerne allerede har forslag til scener, kan I sagtens lægge ud med dem i stedet.

Under **præsentation og udvikling** er konflikterne ulmende. Det er her ikke tilladt at spille konflikterne åbent, de kan hentydes og kommenteres på i *monologer, sidebemærkninger* og *frosne scener*, men ikke i åben konflikt før:

Point of no return, som finder sted første gang en spiller beslutter at gøre et *offer*. Der er hverken krav til hvilken karakter, hvad de ofrer eller hvorfor, men indtil det er sket må ingen konflikter mellem karaktererne spilles direkte.

Konfliktoptrapningen er herefter meget åben. Nu må konflikterne spilles åbent, og det hele begynder derfor at spidse til. Der er forslag til scener, som I kan lade jer inspirere af, men det er jeres opgave at bygge op til:

Klimaks som er en kulmination på de interne stridigheder. Scenariet kan ende i en tragedie eller med at karaktererne for alvor konfronterer hinanden og finder en løsning på, hvordan de lever sammen i tiden efter krigen. Det er op til jer. Det er dog vigtigt at scenariet er styret af det interne spil, og det der skal afklares i klimaks er karakterernes forhold og skæbner.

Virkemidler

Spillestilen

Det er i orden at overspille og (over)dramatisere. Scenariet handler om melodramaet og fortællingen, der opstår imellem spillerne, og derfor gøres der brug af en spillestil, der minder om teatrets. Dedikér et område af spillelokalet til at være scenen. Opholder man sig dér er man *in character*, og er man ikke på scenen, er man i det øjeblik ikke en del af fiktionen.

Udenfor scenen kan I diskutere, hvor I gerne vil have fortællingen til at bære hen, og hvilke scener I gerne vil have i spil. Planlægningen holdes på et overordnet plan, og detaljerne foldes så ud *in game*. Et eksempel kan være:

Guinevere vil gerne have en scene med Merlin, hvori de diskuterer, hvordan de bedst sikrer at få Lancelot til magten uden at nogen andre finder ud af, at de har været indblandet. De beslutter at mødes i Kamelots kapel i de sene timer til trods for, at en from eller angrende sjæl kunne forvilde sig der ind.

På selve scenen er det i orden at være teatralsk, og der er intet emne, der er for voldsomt at tale om. Følelser af såvel had som kærlighed kan krænges ud både i monologer og til de andre spillere.

Da der netop er fokus på alle disse store ting, er det ikke meningen, at der skal bruges lang tid på at bygge op til at tale om dem. Spil i stedet direkte på scenens konflikt. Selvom der indtil point-of-no-return ikke kan være direkte og åbenlyse angreb karaktererne imellem, skal de altså gå direkte til den enkelte scenes indhold.

Da scenariet spilles som semilive, vil der være begrænsninger for hvor meget action, spillerne fysisk kan udleve. I stedet bruges sproget til at skildre det, der sker, og dette kan gøres uden at forlade karakteren enten i dialog eller monolog.

Som eksempel kan en duel imellem Arthur og Lancelot foregå som følger:

Arthur: Kvinden i søen gav mig dette sværd, Excalibur, til at opretholde mit rige. Aldrig havde jeg troet det skulle smage dit blod, men nu er det en nødvendighed, hvis Kamelot ikke skal falde.

Lancelot: Min konge jeg har aldrig villet forråde dig, men mit liv er for dyrebart til, at jeg ikke vil forsvare mig. [Som sidebemærkning: Skønt hans sværd bider dybt, er det hans ord, der sårer mig mest. Jeg må flygte uden at skade ham, så jeg kan få tid til at finde rede i disse beskyldninger.]

Under action-scener kan spillerne eventuelt gøre symbolske fagter, som at lade som om de gemmer sig bag et skjold eller gør udfald med et sværd imod hinanden. Alternativt kan spillerne vælge at spille scenen, som om de selv ser den udefra og karakteren fiktivt står på scenen – spilleren kan der også posere, som de finder passende ind imellem, men uden at behøve at udkæmpe slag i luften. Som eksempel:

[Guinevere og Merlin står i hver sin side af scenen, men forestiller sig, at de to karakterer står tæt i midten].

Guinevere: Jeg ser mig selv udefra, mudder til knæene, regnen pisker ned [hun tører sig over øjenen], vi træder i cirkler omkring hinanden, vandet sprøjter, når vores klinger mødes.

Merlin: Uden min magi er jeg langt den svagere kriger, og jeg bliver presset tilbage. Det er kun et spørgsmål om tid, før hun har vundet. Jeg kæmper alligevel desperat. [Han tager et par skridt frem]. Hun støder hårdt, min parade er dårlig, og jeg mister grebet om mit sværd.

Guenivere: [Træder frem til ham, og de kan nu spille videre som i en normal scene]: Knæl i mudderet foran din dronning, hvor du hører til!

Introduktion af genstande

For at skabe en kontinuitet i fortællingen og give en fornemmelse af det episke i historien bør genstande, der bliver vigtige introduceres i en scene, før de bruges senere. Planlægger en karakter at slå en anden ihjel, kan det således ikke bare gøres med en tilfældig kniv, de lige fandt. I stedet gøres det med det sværd Arthur slog Lancelot til ridder med, eller den kniv som Morgana indespærrede al Merlins magi i, eller noget tredje, som bliver skabt tidligere i spillet.

Selvfølgelig behøver hver en stol i Kamelot ikke at have sin egen baggrunds-historie, men hvis en genstand skal bruges til noget vigtigt, skal den gives liv først.

Det er ikke meningen, at der skal introduceres utrolig mange ting, hvor halvdelen ikke bliver brugt. Det er naturligvis i orden ikke at blive ved med at bruge en ting, hvis den viser sig ikke at blive relevant, men opfordr spillerne til at bygge videre på og udnytte hinandens ideer frem for hele tiden at tilføje mere.

Legenden

Selve scenariet begynder efter, at Arthur og hans følge har samlet riget, og selvom de er mennesker, er de også blevet sagnfigurer.

Det er spillederen, der udlægger, hvordan legenden om disse karakterer udvikler sig. Det kan meget vel være, at en karakter gør noget med de bedste intentioner, men at folk omkring dem opfatter det anderledes og rygterne løber fra dem. Målet med denne mekanik er at kunne konfrontere spillerne med, hvordan deres handlinger bliver set, og konsekvenserne af at være levende legender.

Som spilleder er det din opgave løbende at fortælle, hvordan legenden har udviklet sig, og hvordan befolkningen generelt reagerer på det, der sker.

Når spillerne har afsluttet en scene, der har vidtrækkende konsekvenser for befolkningen, opsummerer du, hvad der er sket, og hvilken indflydelse det har for Kamelots befolkning, og hvordan de betragter deres ledere.

Hvis Guinevere for eksempel lader sig omtale som den hvide fe og gør venlige ting, kan der opstå en kult omkring hende, også selvom det ikke var hendes mening, og hun er en rettroende kristen. Eller hvis Lancelot i det offentlige rum siger Arthur imod, kan det være, at der begynder at være oprørere, der samler sig 'under hans banner', til trods for at han slet ikke har planer om tronraning eller revolution.

Denne mekanik kan udnyttes til at skabe fremdrift i historien, styre hvad der fokuseres på og til at inddrage karakterer, som måske ellers ikke har haft så meget fokus. Generelt kan den udnyttes til at skabe mere modgang, eller bare til at understrege, at dette er mennesker, hvis handlinger har vidtrækkende konsekvenser.

I praksis bruges mekanikken ved, at du, efter en scene er afsluttet og spillerne har sat sig, træder ind på scenen og beretter om, hvordan legenden om karaktererne har udviklet sig. Hvis spillerne for alvor kun fokuserer på deres interne forhold, men der ikke er nogen magtkamp eller interaktion med omverdenen, behøver du naturligvis ikke at følge op med legendemekanikken efter hver scene. Brug den, når det er relevant, at der er noget, der rykker sig.

For at kunne holde styr på udviklingen og hvilken retning det skal trækkes i, kan det være en god ide, at tage lidt noter undervejs. Husk det er i orden, hvis det er små ting, som spillerne ikke har bidt så meget mærke i, der får konsekvenser, hvis du synes, det giver mening. Du kan også introducere nye elementer, hvis der er brug for skub i fortællingen.

Når scenariet er slut, fortæller du som spilleder, hvem der bliver husket, og hvordan deres eftermæle lyder. Måske er legenden om Arthur og Ridderne af Det Runde Bord blevet helt uigenkendelig.

At gøre ofre for eftertiden

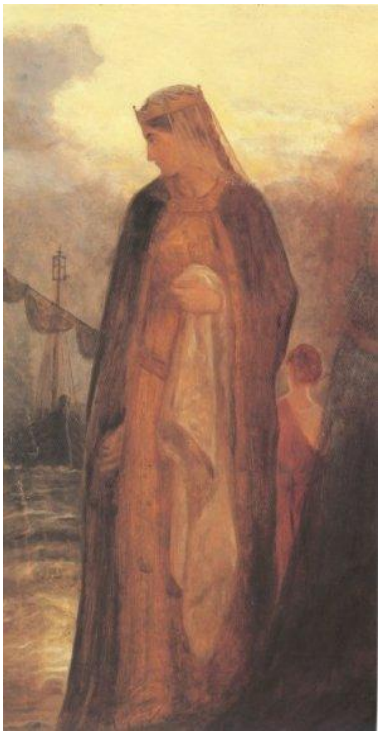
Den eneste måde, hvorpå spillerne for alvor kan sikre sig at påvirke, hvordan de vil blive husket, er ved at gøre et offer. Dette foregår ved, at de sætter en scene enten ved den hellige sø, i kirken eller et andet sted, der er helligt for dem, og her afgiver et løfte om at give afkald på noget for at få deres mål opfyldt. De ting, de kan give afkald på, er positive ting, som de har angivet på deres karakterark under ”det dyrebare”. Det kan for eksempel være en evne:

Lancelot knæler foran kirkens alter: Fader vor jeg tænder dette lys og lad det brænde som ilden i min sjæl. Jeg bønfalder dig, se i nåde til vores rige og lad vores konge og dronning slutte fred, da vil jeg vie mig til fredens vej og aldrig løfte et våben igen.

Det forhindrer ham ikke nødvendigvis i at være løftebryder og samle et sværd op igen, men han vil aldrig længere være god til at kæmpe og må strege sværdkamp ud på sit karakterark. Hans evne som fægtemester er ikke længere noget, der definerer ham.

Det kan også være mere abstrakt, måske har Morgana angivet, at Lancelot er hendes livs kærlighed, men hun kan for eksempel love damen i søen at skænke al sin kærlighed til hende – og kun hende – hvis hun til gengæld kan komme sin bror til livs, blive husket som den største magiker nogensinde eller noget helt tredje.

De ting en spiller får ud af at gøre et offer kan ikke omstødes, heller ikke af et andet offer, hvilket gør det til en meget magtfuld mekanik, men det skal altid koste karakteren et reelt offer.



Denne mekanik kan bruges af alle og på et vilkårligt tidspunkt i scenariet. Konflikterne imellem spillerne må dog først for alvor komme til overfladen efter nogen for første gang har gjort et offer, indtil da skal karaktererne holde på formerne udadtil.

Vær opmærksom på, scenariet ikke behøver afsluttes straks efter et offer er gjort, og at effekten af offeret, derfor heller ikke nødvendigvis indtræder med det samme. Både prisen og effekten bør dukke op, når det dramatisk er mest interessant.

Pointen er, at slutningen langsomt og gradvist defineres af spillerne i fællesskab, med offermekanikken kan en enkelt spiller definere en lille del af dette, men at spille sig hen til den beskrevne slutning er en fælles opgave. Mind spillerne om, at det ikke er en kamp om at vinde, men en måde at få en interessant fortælling, hellere ét dramatisk offer end bare at fyre alle tre af.

Konflikthåndtering

Selvom størstedelen af scenariet foregår systemløst, kan der opstå situationer imellem karaktererne, hvor der er brug for en metode til at afgøre en situation. Det kunne for eksempel være, hvis en karakter vil stjæle noget fra en anden eller for at bestemme, hvem der vinder i en duel. Mekanikken skal dog kun bruges, hvis spillerne faktisk er uenige om hvad der ville være det mest interessante udfald. Hvis en karakter, vil sætte sig imod en ugerning, fryser spilleren scenen og beder om en lodtrækning. Hvis det bliver klart, at der er en konflikt, før scenen går i gang, laver I naturligvis bare lodtrækningen inden.

Til dette formål er der en pose og perler i to farver. Hver spiller har en perle i hver farve. Synes de, at det kunne være godt, hvis et forehavende lykkes, putter de en blå perle i posen, synes de i stedet, det bør fejle, putter de en rød perle i. Til sidst skal du som spilleder lægge perler i – op til tre af en farve – alt efter sværhedsgraden af det karakteren forsøger at gøre. Er det meget let lægger du flere blå perle i, og er det svært øger du antallet af røde.

Herefter trækker spilleren, hvis karakter forsøger at opnå noget, en perle op af posen. Farven afgører om karakteren opnår det, han/hun gerne vil eller om det fejler, og scenen spilles videre herfra på baggrund af denne viden. For eksempel:

Merlin vil gerne stjæle Lancelots sværd, men det vil Lancelot ikke være med til. Før scenen går i gang lægger alle spillere i hemmelighed en perle i posen, alt efter om de synes det ville være interessant, at sværdet bliver stjålet eller ej. Det er ikke en let opgave, så spilleder lægger to røde perler i, da Merlin jo trods alt har magi til at hjælpe sig.

[Merlin trækker en blå perle]: Det lykkes for Merlin, og han fortæller, hvordan han bruger den usynlighedskappe, han tidligere har introduceret som en særlig genstand i scenariet, til at få fat i sværdet uden at blive opdaget.

[Merlin trækker en rød perle]: Merlin bruger sin usynlighedskappe og sniger sig hen for at tage sværdet, men han bliver opdaget idet Lancelot mærker, at nogen rør ved hans side. Og scenen udspilles omkring, at Lancelot nu ved, at Merlin vil ham noget ondt.

Frosne scener, sidebemærkninger og monologer

Muligheden for at dele sin karakters tanker med de andre spillere, uden at deres karakterer får det direkte at vide, er central for scenariet, da det giver spillerne mulighed for at guide scenariet i en fælles retning uden at forlade deres karakterer. Derudover foregår spillet i store dele af scenariet i hver enkelt karakters hoved, og disse mekanikker giver mulighed for at dele det interne rollespil med de andre.

Der er tre muligheder for at gøre dette: Monolog, sidebemærkning og frosset scene. Disse kan sagtens anvendes i kombination.

Sidebemærkninger er kommentarer, der beskriver en karakterers tanker eller følelser for de andre spillere, men uden at de andre karakterer hører det. De kan foretages undervejs i en normal scene og kan bruges til at gøre konflikter tydelige, for eksempel ved at nævne emner uden at de konkret er kommet i spil endnu, eller til at fortælle de andre spillere, hvad man ønsker vil eller ikke vil ske.

Eksempelvis kunne følgende bruges til at lade en anden spiller vide, at man er klar til at dele sin hemmelighed:

"Jeg forsøger at holde min ugerning skjult, men mine hænder skælver endnu, hvordan skulle hun ikke kunne se det?"

Eller det kan bruges til at skildre forskellen imellem en karakters handlinger og virkelige følelser:

Morgana: "Jeg vil gerne, at vi forstår hinanden bedre – vil du ikke tage med mig til søen ved skumring og overvære et af vores ritualer?"
Guinevere: "Aldrig vil jeg risikere min sjæls evige frelse ved at følge jeres hedenske skikke!" [Som sidebemærkning: "Åh Morgana, der er intet jeg hellere ville, men lettere er det at bære, at du tror, jeg hader dig, end at du ved, hvordan mit hjerte banker, hver gang jeg ser dit smil."]

I praksis udføres sidebemærkninger ved, at man holder den ene hånd op ved siden af sin mund, for at signalere til de andre spillere, at deres karakterer ikke hører dette.

Vær opmærksom på, at der er en risiko for, at spillerne kommer til at overforbruge denne mekanik. Det er naturligt, at en spiller har lyst til at reagere på det, de lige har lært, men sørg for at spillerne ikke ender med praktisk talt at holde en dialog igennem sidebemærkninger.

Monologer

Kendetegnende for en monolog er, at der kun er én spiller, der taler. Den er som udgangspunkt længere end en sidebemærkning, men dette er ikke afgørende. Monologer er spillerens mulighed for at tale sig varm, udlægge sin karakters følelser og indre konflikt, så de andre spillere kan blive delagtiggjorte, eller generelt at reflektere over, hvad der er sket. En monolog er et oplagt valg, hvis karakteren står overfor et svært valg, omkring en ofring af noget dyrebart, ved en grum mistanke eller ved svært sårede følelser.

Monologer kan også anvendes som intro eller outro til scener for at sætte en ramme, slå en stemning an, eller drage en konklusion. En monolog kan også være en scene i sig selv. Det er også muligt, at to karakterer kan dele scenen med hver deres monolog, som der klippes frem og tilbage imellem.

Frosne scener

Scener kan fryses på to med to forskellige formål: enten for at holde en monolog som sin egen karakter, imens resten af scenen pauses eller for at plante tanker i de andre karakteres hoveder. Det særlige ved denne mekanik er, at scener kan fryses af spillere, der ikke ellers er en del af scenen.

Når en spiller på eller udenfor scenen siger ”frys”, står alle andre karakterer på scenen stille.

Fryses en scene for, at der kan afholdes en monolog, kan monolog-holderen vælge at bevæge sig rundt imellem de andre. Dette giver mulighed for at bruge de andre karakterer som ’rekvisitter’, en karakter kan så lade som om han/hun taler til de andre, eller for eksempel stryge nogen over håret, som de altid har ønsket at kunne gøre i virkeligheden. Således bliver en frossen scene et billede ind i en karakters tanker.

Bliver scenen derimod frosset af en spiller, der ikke på forhånd deltog i den, forløber det anderledes. Spilleren der startede udenfor træder så ind på scenen og kan enten holde sin egen perspektiverende monolog eller spille en anden karakters tanker.

I det første tilfælde gives en udenforstående karakter mulighed for at træde ind og kommentere på det, der foregår. Dette gøres for at klargøre karakterens perspektiv og dermed belyse, hvad denne tænker eller mistænker. Det giver især mulighed for at understrege en situations ironi.

For eksempel: *Lancelot og Guinevere er mødtes i det skjulte for at udleve deres forbudte kærlighed. Arthur fryser scenen og går ind og tager de to karakterers hænder, som de har rakt ud imod hinanden: ”Hvor det dog giver mig fred at vide, at min ven og tro ridder passer så godt på min hengivne hustru. Jeg udstår kun at forlade hendes side, fordi jeg ved, at så ædel en ridder beskytter hende i mit fravær.”*

Alternativt kan en udenforstående spiller, der har frosset spillet, gå ind på scenen og være til stede som tankerne i en af de andre karakterers hoved. I modsætning til monologer og sidebemærkninger, kan den karakter, der ”tænker” (tales til) således høre, hvad der bliver sagt, som tanker i sit hoved.

Det der bliver sagt, kan være en impuls, der beskrives som den tiltalte karakters egne tanker (denne version kan spilleder også bruge). Det kan også være noget karakteren forestiller sig, at den der frøs scenen ville sige, hvis han/hun var til stede. Mekanikken kan således bruges af de andre spillere til at give den tiltalte spiller ideer, som der så kan handles på eller lades være efter forgodtbefindende.

Det er ved sidstnævnte brug af mekanikken vigtigt at huske på, at der netop er tale om en karakters tanker og forventninger til, hvad en anden synes – ikke nødvendigvis hvad han/hun reelt mener. Det er selvfølgelig op til spillerne selv, hvor meget dobbelthed de egentlig vil lægge i det. De kan portrættere sande tanker troværdigt, fordi karaktererne kender hinanden godt nok til at vide, hvad de faktisk *ville* have sagt i en given situation. Alternativt kan de spille på hinandens vrangforestillinger og dermed blæse til konflikterne.

Morgana træder ind på scenen bag Arthur, der er ved at gøre et offer til søen: Min kære Arthur, din tvivl er din egen. Du kan forsøge at overbevise dig selv om, at du gør det her for min skyld, men det er dit eget valg. Jeg er din søster, og det kan ingen magter ændre på. Jeg vil altid elske dig, hvad end du beslutter. Men påstå ikke bagefter at skylden er min.

Vær opmærksom på, at denne mekanik giver alle spillere mulighed for at tage en vis mængde kontrol med alle karakterer og vær sikker på, at spillerne er indforståede med dette. Det er dog altid op til en spiller selv at vurdere, hvor meget en karakter tager disse tanker til sig. De kan slå dem hen eller handle på dem, og naturligvis selv bruge sidebemærkninger eller monologer til at reflektere over dem.

Frosne scener sættes i gang ved at sige ”frys”, og hvis der er tale om, at én spiller en andens tanker skal vedkommende tiltales ved navn fra start, så det er klart, hvem der er tale om. En frossen scene tøes op igen, når en udefrakommende spiller forlader scenen igen, eller den der frøs scenen vender tilbage til sin plads.

Karaktererne

Dette scenarie handler om de centrale karakterer i Kamelot-legenden, her udvalgt som Merlin, Morgana, Arthur, Lancelot og Guinevere.

Efter de første opvarmningsøvelser, men før scenariet går i gang, gennemgår spillerne en kort karakterworkshop. Spillerne får udleveret en kort beskrivelse af, hvad det her er for et scenarie og dernæst en række spørgsmål, som de skal besvare for deres karakter. Den eneste baggrund, de ellers får, er de 'faktuelle' relationer fra start, og hvad de personligt måtte have af viden om legenden.

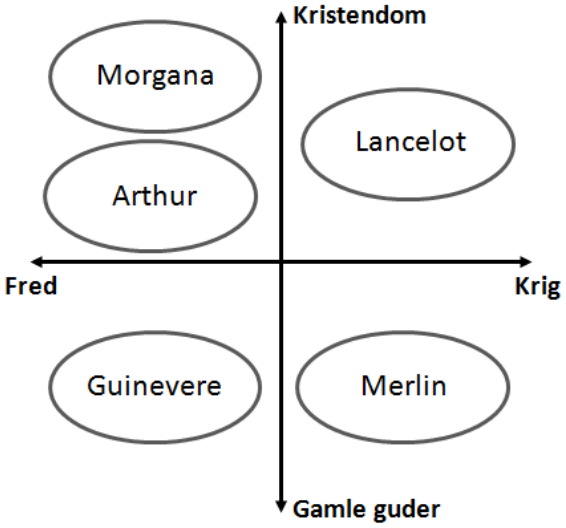
De besvarer spørgsmålene på baggrund af det, de selv synes kunne være interessant at spille. Det kan være, at de gerne vil noget klassisk og få lov til at udleve myten, som de kender den, eller at de gerne vil prøve noget alternativt med mere moderne temaer. Der er i bund og grund ingen krav, men det er vigtigt at få en forventningsafstemning fra start, så I fra begyndelsen styrer i nogenlunde samme retning. Mere om dette i afsnittet ”Før spilstart på side 28.

Spørgsmålene involverer karakterernes drømme og frygt, forhold til de andre karakterer og hvilke evner de har. Dette er fuldstændig op til spillerne og kan involvere alt fra forførelsens kunst over lansedyst til magi. Bed gerne spillerne om at notere flere forskellige ting og gør dem opmærksomme på, at karaktererne og svarene på deres spørgsmål, gerne må ændre sig undervejs. Man er således ikke låst af sine valg. Hvis karakteren pludselig forelsker sig i en anden, eller opdager et skjult talent for magi, er det helt fint.

Bagsiden af karakterarket er markeret ”det dyrebare”. De tre ting, spilleren skriver her, er det der senere i scenariet kan ofres for at påvirke slutningen.

Konfliktakser

Nedenstående model er en støtte til jeres karakterworkshop. Tal om hvilke emner I synes kunne være interessante at arbejde med i jeres spilafvikling og udvælg to af dem som jeres hovedkonflikter. Disse danner så jeres konfliktakser, og spillerne kan placere deres karakterer alt efter deres holdning til de to emner. Formålet er at gøre det let at sikre, at alle har noget at være uenige om, ved at få spillerne fordelt rundt omkring i de fire felter. Et konfliktskema med tilhørende fordeling kunne se sådan ud:



Hovedreglen for at skabe en velfungerende historie er, at alle karaktererne har noget at være uenige om med hver af de andre. Der er dog ikke noget krav om, at alle felterne skal udfyldes, eller at ingen karakterer kan være i samme felt.

Hvis tre karakterer placeres i det samme felt i forhold til de valgte skalaer, og ingen af dem har lyst til at flytte sig (og dermed ændre deres karakters attitude), anbefales det, at man vælger underkonflikter, hvor disse karakterer kan have internt spil. Dette kan enten gøres ved at lave et nyt konfliktskema, hvor de kan placeres i forskellige felter, eller ved at se på deres interne forhold, hvor jalousi eller nag så for eksempel kunne splitte dem, til trods for deres ens holdninger.

Hvis mange spillere placerer sig med samme holdning, kan det dog også være værd at revurdere jeres valgte hovedkonflikter. Det kan stadig være interessante emner, der fylder meget for karakterernes selvopfattelse, men de er måske mindre velvalgte til at være jeres hovedkonflikter, hvis alle er enige på de punkter.

Spillederopgaver

Da scenariet er meget frit og der er rig mulighed for, at spillerne kan medskabe, er din rolle som spilleder ikke at trække spillerne igennem en historie, men at guide dem undervejs. Din opgave kan inddeles i fire dele: (1) Før I for alvor begynder at spille at gøre det klart for spillerne, hvad de er gået ind til. (2) Inden og undervejs skal du sørge for, at spillerne forstår virkemidlerne og får dem udnyttet, men ikke overforbrugt. (3) Du skal sætte og cutte scenerne – først de fastlagte introscener og sidenhen dem I i fællesskab beslutter at spille. (4) Sidst men ikke mindst er du den, der har mulighed for at holde overblikket over historieforløbet og guide spillerne igennem, at I skaber jeres egen Kamelot-myte.

Det er værd at nævne at opvarmning og introduktion fylder en stor del af spillet, forvent at det tager i hvert fald en time og måske mere. Til gengæld tager selve spillet næppe mere end et par timer, da der er grænser for, hvor længe det intense spil kan holdes kørende.

Før spilstart:

Scenariet indeholder en trinvis gennemgang af, hvordan du kan introducere regler, fordele karakterer og bruge opvarmningsøvelser til at komme i gang med det hele, men et par overordnede ting følger her.

En af dine fornemmeste opgaver under denne introdel er forventningsafstemningen. Spillerne skal være klar på, at dette scenarie handler om de store følelser, den episke historie og muligheden for at bruge teaterkneb til at overdramitisere det hele. Tal også om hvad Kamelot-myten er for jer, og om I gerne vil noget klassisk eller noget anderledes med den. Og tal om hvor I gerne vil hen med spillet: leder I efter en tragedie eller en opbyggelig historie?

Sørg for at folk får lavet karakterer, de har lyst til at spille. Hvis nogen virkelig kæmper med det, så giv forslag og prøv med at stille ledende spørgsmål. Hele scenariet er et fælles projekt herunder også karaktererne, så når de forskellige koncepter er blevet introduceret kan I bygge videre og rette til i fællesskab og lade jer inspirere af hinanden.

Gør spillerne opmærksomme på scenariets åbenhed. Der skal spilles med på hinandens inputs og kommes med forslag til scener enten til ens egen karakter eller de andres. Det kan gøres direkte eller med virkemidlerne.

Virkemidlerne:

Det er vigtigt, at du får lært spillerne deres værktøjer at kende, og især hvad de kan bruge dem til. Del gerne forslag og eksempler med dem.

I kampens hede kan spillerne godt glemme, hvilke værktøjer de har mulighed for at bruge, og så er det din opgave at minde dem om dem. Men brug det, der virker godt for jeres historie. Det er værktøjer ikke krav. Vær dog villig til selv at pause en scene for at bede spillerne om at holde monologer eller sende andre karakterer ind, når du tænker det passer ind. Vær dog opmærksom på at virkemidlerne ikke bliver overforbrugt, så der også er plads til det faktiske spil.

Under spillet – at sætte scener
Din rolle i forhold til det faktisk spil af scenariet er primært som instruktør. Du hjælper med at sætte scenerne og cutter dem igen, når det vigtigste er sagt eller udeladt, og du er den, der kan gå ind og vinkle scenerne undervejs. Ligesom de andre spillere, kan du også bruge mekanikken med at fryse scener for at plante tanker i de enkelte karakterers hoveder.

De første scener er ret fastlagte, men derefter kan det være, at du ikke behøver at give spillerne mere end et sted, en situation og hvem der er til stede. Du kan dog også bruge greb som at skære i tiden, hvis spillerne ikke kommer nogen vegne fx: *Der er gået en halv time, og I ser stadig ikke nogen tegn på, at de leder efter jer, det bliver snart mørkt.* Men vær ikke bange for imellem scenerne at minde spillerne om at gå direkte til en scenes kerne.

Det er også helt i orden at give lidt klarere instrukser, hvis scenerne ellers bliver for ufokuserede. Dette kan du eventuelt gøre ved, før I går i gang med scenen, at udspecificere, hvilken konflikt det er scenen skal handle om. Har spillerne brug for mere vejledning end det, kan I eventuelt begynde en scene med at stille et spørgsmål, der skal besvares i løbet af scenen, som for eksempel *kan Lancelot acceptere at Morgana er en bedre kriger end ham selv, så de kan arbejde samme imod Merlin?*

Er der brug for bipersoner, kan du også selv træde på scenen, det kan være helt fint for at skubbe lidt til en konflikt eller give et nyt oplæg, men husk, at spillet primært handler om forholdet imellem de fem hoved-karakterer.

At skabe en sammenhængende fortælling
En af de svære ting ved scenariets frie opbygning er at få et fornuftigt historieforløb, og som spilleder, der sidder udenfor, har du muligheden for at holde overblikket og styre det i en fornuftig retning.

Hold øje med hvilke konflikter, der er kød på og fokuser på dem. Sørg for at alle karakterer er inkluderet, eventuelt ved at sætte scener, der får en karakter, der har været i baggrunden koblet ind i en af de centrale konflikter. Hold også øje med de ting, der bliver introduceret undervejs, så historiens delelementer kan blive rundet af.

Husk at udnytte den struktur der er til at optrappe konflikten langsomt. Konflikter skal være ulmende, indtil der gøres et offer. Det er ikke meningen, at klimaks kommer lige efter, men det er der omkring, alle vigtige konflikter skal være introduceret og skal til at bearbejdes.

Gør det klart for spillerne, når I er ved at nærme jer enden, og der sættes de sidste scener i en konlikt.

Legenden er et af dine værktøjer til at styre tingene undervejs og til sidst bruges den som en epilog, hvor der reflekteres over, hvordan det hele endte i forhold til de konflikter, I fra begyndelsen valgte som central for jeres version af myten.

Introscener

Da scenariet er meget frit vil der være en stor del improvisation for jer alle sammen. Der er ikke nogen regler for, hvad karaktererne må. De kan sælge deres sjæl for magi, beslutte at få et barn i løbet af scenariet eller slå en anden spiller ihjel i den første scene efter point of no return. Det er alt sammen i orden. Scenariet er lavet så en karakter kan deltage i scener, selvom de ikke er fysisk til stede, så skulle en karakter få hevet sig selv ud på et sidespor, kan dette benyttes til at lade spilleren deltage i scenariet alligevel.

Her følger en række introscener. Der er en til hver karakter og disse er lavet for at give mulighed for at introducere karaktererne og deres holdninger igennem nogle ydre konflikter.

De er der med henblik på ikke at koldstarte spillerne, men for at give dem nogle konflikter at gå i gang med. Hvis de er helt klar til at gå i gang med deres egne scener, skal de bare have lov til det, så kan introscenerne i stedet fyldes ind undervejs, hvis der skulle blive brug for dem.

Scenerne har en del instrukser og er lavet til, at du sætter dem med klare rammer for, hvad der sker og hvad der skal udforskes.

Det er angivet hvilke karakterer, der indgår i hvilke scener, og i nogle tilfælde har de foruddefinerede opgaver. Er noget af dette i modstrid med en karakters natur, må I rette scenerne til i fællesskab, for eksempel ved at bytte rundt på hvilke karakterer der indgår i hvilke scener.

Resten af scenariet er op til jer, i handoutsne til sidst i scenariet er der dog en række forslag til scener, der kan hjælpe til at sætte rammen om de interne konflikter imellem karaktererne. Læg dem under spilafviklingen frem til åbent skue for spillerne, så de kan kigge på det, hvis de gerne vil have nogle ideer undervejs og brug det selv til at foreslå scener, hvis du synes, de passer godt ind i jeres historie.

Hvis spillerne ikke har nogen problemer med at finde på scener, kan det være, at I slet ikke får brugt et eneste af disse forslag – og det er bare helt i orden.

Spørg undervejs spillerne, om de har scener, de kunne tænke sig at spille eller om der generelt er konflikter, de gerne vil se uddybet mere, og hjælp dem så med at sætte scener, der belyser disse. En spiller må naturligvis også gerne foreslå scener til andre karakterer.

Morgana

Morgana trækker Lancelot og Guinevere til side for at tale med dem om Arthurs krone. Hun siger, at nogen har kastet en forbandelse på den, og at det er et attentatforsøg mod Arthur.

Morgana bruger sin magi til at prøve at bryde forbandelsen. Morgana fortæller i en monolog hvad magien viser hende, og hvad der sker.

De tre diskuterer, hvordan de nu skal håndtere situationen. Er kronen sikker? Skal de give den tilbage til Arthur, eller skal én af dem prøve den først? Hvem byder sig?

Desuden spekulerer de tre sammen over, hvem der vil Arthur ondt og hvorfor. Angrebet er magisk, men er det et spor eller en bevidst vildledning for at kaste mistanke på de magi-kyndige? Eller er det hele iscenesat?

Formål:
Scenen skal illustrere noget om Morganas evner. Hun kan løse mange problemer og dermed forhindre katastrofer, før de indtræffer. Men hendes gaver er mystiske og unikke. Derfor medfører de også tit mistro og frygt, hvilket gør hende alene og udsat.

Scenen skal vise relationerne mellem Morgana, Lancelot og Guinevere. Hvordan påvirker Morganas evner hendes relation til de andre? Hvordan behandler de hende? Hvordan har hun det med dem?

Måske siger scenen også noget om Arthur og hans styre: Hvem er hans fjender? Hvad tænker hans venner om det?

Lancelot

Lancelot undslipper med nød og næppe et angreb fra et mystisk og gru-opvækkende væsen. Med Arthur og Merlins hjælp får han bæstet dræbt.

Scenen starter i det øjeblik uhyret nedlægges. Lad på forhånd spillerne beslutte, hvem der giver nådesstødet.

De diskuterer, hvad der kunne have forårsaget angrebet, var det uhyrets eget initiativ eller blev det sendt af nogen og i så fald hvem?

Denne diskussion bliver afbrudt, da Lancelot opdager, at monsteret har en unge som nu er efterladt forsvarsløs tilbage. Lancelot skal beslutte, hvad der skal ske med det: Dræber han det, før det kan gøre skade på nogen? Adopterer han det? Giver han ansvaret for at håndtere det videre til en af de andre?

Lancelot skal også redegøre for [monolog], hvordan han reagerer på sin nær-døds-oplevelse: Tager han det i strakt arm? Søger han at vise sin guddom taknemmelighed (og i så fald i kirken eller i Avalon?). Tager han ud og fester?

Formål:
Scenen skal vise, hvad Lancelot frygter og hvem han opfatter som fjender og trusler (hvem får skylden for angrebet?). Monsteret er også et billede på Lancelot selv og hans motivationer – er han et viljeløst angrebsmonster, eller følger han sin egen overbevisning og ikke bare sin konges ordre? Derudover skal scenen vise, hvordan han opfører sig overfor en potentiel trussel som uhyrets unge. Er han en nådesløs type, der kvæler gnisten før det bliver en flamme? Accepterer han ansvaret for egne handlinger og udviser omsorg, selv når han ikke står til at vinde noget ved det?

Merlin

Merlin har syner om magiske væsner, fremmede lande og endnu uopdaget magi, men Arthur har brug for hans hjælp til at genopbygge Kamelot og formilde tilrejsende diplomater. Anser Merlin synerne for irrelevante og irriterende distraktioner eller fristelser?

En dag får han en klar forudanelse. En person, der kan være nøgle til stor magisk kraft, er kommet til riget, fordi han/hun er i landflygtighed fra naboriget, hvor enhver form for magi er bandlyst.

Merlin opsøger Morgana for at tale med hende om sit syn. De diskuterer nabolandenes og deres egen befolknings frygt og mistro mod magi og kristendommens indmarch.

De diskuterer, hvordan de kan og bør håndtere dette. Skal de forsøge at mindske deres magibrug eller skal de prøve at lære fra sig og oplyse om magiens fordele?

Arthur træder ind i lokalet, da han har fået et brev fra naborigets regent om, at alle landflygtige hekse og troldkarle skal udleveres til dem for at opretholde freden. I det samme får Merlin et nyt syn.

Denne gang er det endnu klarere. Det handler om den samme person. Vedkommende er i nabobyen Margate og vil blive brændt på bålet af de lokale, hvis ikke der bliver grebet ind. Dette vil betyde et stort tab af magi, men måske vil det rent diplomatisk være for farligt at bryde ind. Eller er de nødt til at tage vedkommende til fange og sende ham/hende til nabolandet, for at sikre freden?

Hvem får det sidste ord i denne diskussion? Hvis Arthur udsteder ordrer, finder de andre sig så i det, eller bruger de netop magi til at trodse ham?

Formål:
Scenen skal vise, hvor Merlins pligt og lyst ligger. Holder han af arbejdet med diplomati og regeringsmagt? Savner han krigens spænding og kapløbet om at finde på nye våben og sikre sig overmagten? Frygter han konkurrencen fra kristendommen? Begynder han at føle at magi er farligt og ondt?

Scenen skal vise relationerne mellem Arthur, Morgana og Merlin. Danner to af dem en alliance mod den tredje? Er de alle enige? Stoler de på hinanden?

Guinevere

Guinevere er sammen med Lancelot og Merlin ude for at besøge nogle af rigets mindre byer, der har været hårdt ramt under krigen og stadig er ved at genopbygges. En gruppe unge drenge, der er ved at stjæle fra deres oppakning bliver fanget af Lancelot, men deres leder går helt i stå, da hans øjne falder på Guinevere. Han kalder hende ved flere navne, både hendes eget, noget der er helt ukendt for deres øre og Den hvide fe. Han er overbevist om, at hun er en skikkelse fra de gamle sagn, og han bønfalder om at måtte tjene hende, så han kan lære hendes magi.

Scenen begynder med en monolog (sidebemærkning) fra Guinevere, der må reagere på at blive kaldt ved hedenske navne, af en dreng med så megen tro, som hun aldrig før har set.

En del mennesker er nu stimlet sammen for at se det postyr, der foregår. De tre skal i fællesskab beslutte, hvad der skal ske med tyveknægtene. De har ikke megen fred til at diskutere det, da mange ser på. Skal de vise nåde for at gøre deres forståelse for landsbyens situation klar? Skal de slå hård-hændet ned på alle udfald mod Kronen? Hvem skal egentlig bestemme det? Skal Guinevere forsøge at frelse ham, eller tage ham til sig under falske forudsætninger?

Når situationen er løst kan der blive rum til, at Guinevere kan tale det igennem med en af sine venner i fred, men hvis støtte har hun brug for? Kan Merlin fortælle hende mere om legenden, eller kan hun slet ikke udholde synet af ham nu? Skal nogen konfronteres med at have taget styringen, selvom hun er dronningen, eller ville hun have ønsket, at de trådte frem for hende?

Formål:
Scenen har til formål at illustrere Guineveres karakter og hendes forhold til religion samt interesse i personlig magt. Måske vil hun forsøge at vende drengen til kristendom, eller måske vil hun bare udnytte at nogen ser hende som den øverste magt.

Scenen skal også vise relationen mellem Lancelot, Merlin og Guinevere – hvem tager styringen, og hvad er den egentlige magtfordeling. Hvordan tager Merlin det, at en anden tillægges mere betydning i forhold til den gamle tro? Vidste han allerede, at der var noget særligt over hendes ånd? Vil Lancelot lade dem vise nåde overfor en, der vil stjæle fra kongens mænd?

Arthur

Kongen skal fælde dom over en af sine riddere, Pellinore, anklaget for mord.

Under retssagen blev det fremlagt at:

En af Arthurs svorne riddere, Pellinore, har forelsket sig i en ung kvinde fra en nærliggende landsby. Han har gjort kur til hende og endte med i en tvekamp at dræbe den mand, hun var forlovet med.

Anklagerne siger, at han dræbte den utrænede bondeknøs i begær og koldt blod, måske på foranledning af den unge kvinde, som er hans eneste vidne, eller måske har han truet hende til stilhed?

Selv siger Pellinore, at han forsvarede kvindens dyd, da bondeknøsen fuld og jaloux forgreb sig på hende, at han angreb ridderen, som afvæbnede og dræbte ham, før Pellinore kunne nå at stoppe sig selv og sit instinkt.

Ridderne holder med deres broder, mens bønderne generelt holder med den dræbte.

I et forsøg på at indføre retfærdighed skal to af kongens rådgivere tale for og imod mandens uskyld.
Guinevere: Imod (Han er skyldig og bør straffes)
Morgana: For (Han er uskyldig og bør gå fri/belønnes)

Scenen foregår i enerum mellem de tre karakterer, når scenen afsluttes holder Arthur en kort monolog, i hvilken han udsiger dommen [officielt] og giver sine private tanker om den [sidebemærkning].

Arthur strukturerer samtalen ved at stille specifikke spørgsmål, fremfor at de bare bruser frem med deres mening i munden på hinanden.

Hvis manden findes skyldig, hvilken straf skal han så idømmes? Hvor meget er en bondes liv egentlig værd i forhold til en ridders omdømme?

Hvis Arthur finder manden uskyldig, får hans handling da ingen konsekvenser? Skal han belønnes? Have en venlig påmindelse om egen styrke og diplomatiets fortræffeligheder?

Formål:
Scenen skal vise Arthurs personlige forhold til begreberne offentlig dyd og personlig lyst. Den skal udstille de to sider af ridderlighedens dilemma:
pligten til at beskytte de svage og magten til at skade dem gennem ubetænksomhed eller for egen vinding.

At skabe en gennemgående fortælling

Da scenariet er meget løst, er det en stor del af din opgave, at hjælpe spillerne til at få skabt en interessant og sammenhængende historie.

Inden scenariet begyndelse, har I talt om hvilke temaer, I gerne vil arbejde med, hold dette for øje undervejs, for det er det, der er jeres fælles retning for scenariet.

I har introscenerne, der gerne få karaktererne til at tage form for spillerne og få startet de interne konflikter. Generelt må du holde øje med hvilke konkrete konflikter, der kommer i spil, og hvad spillerne finder mest interessant og så hjælpe dem til at fokusere på det.

Strukturen med den ulmende konflikt frem til punktet, hvor nogen gør et offer, er der for at hjælpe med at skabe en optrapning af konflikten i spillet. Sørg for at håndhæve den, og hvis du ser spillerne begynder at spille konflikterne mere åbent, mind dem da om, at det er tid til at overveje at ofre. Du har også legenden til at hjælpe med at styre spillet på en lidt mere diskret måde, ved at påpege hvilke konsekvenser givne handlinger har for karakterernes ry og for rigets befolkning.

Afslutningen af spillet kan ikke fastsættes grundet scenariets åbne struktur, her gives nogle retningslinjer for, hvordan scenariet kan styres til en slutning, der gerne skulle virke som en god afrunding.

Undervejs i scenariet kan du føre en lille oversigt over, hvilke konflikter der er dukket op – det kan du enten gøre hemmeligt eller åbent for spillerne. Hold lige-ledes øje med hvilke ting, der er blevet introduceret, da de kunne gå hen og blive vigtige. Hvis spillerne mangler ideer, kan du bruge dette som inspiration til scener: *Men hvad skete der egentlig med det barn Merlin begyndte at oplære, selvom Arthur havde forbudt det?*

Prøv også at holde fokus på nogle få konflikttråde. Der skal være nok til, at alle karakterer er involverede, men helst ikke sådan, at hver karakter har deres eget plot.

Når det hele er ved at spidse til, og I er ved at nærme jer slutningen, kan du bruge oversigten til at få det hele rundet af, så der ikke er dele af scenariet, der føles uforløste.

Fortæl spillerne, når I er ved at nå scenariets slutning, så der nu kun er nogle få scener tilbage, før I skal have selve afslutningen. Hør dem ad, om der er noget bestemt, de gerne selv vil nå at få i spil inden da. Hvis ikke kan du gennemgå de ting, der skal afrundes: *Vi mangler stadig at finde ud af, hvad der sker med forbandelsen over Morgana, vi skal have duellen imellem Guinevere og Lancelot og så skal vi selvfølgelig finde ud af om attentatet mod Arthur lykkes.* Overvej om I har brug for flere forskellige scener til at afrunde de forskellige konflikter og hvis ja, så sørg for, at I er enige om, at nu er det scenen, hvor vi afslutter en specifik konflikt. Karakterer for hvem denne konflikt var central, kan sagtens indgå i andre afsluttende scener, men så er det andre konflikter, de handler om.

Ideelt set har I én hovedkonflikt, der er kommet til at fylde så meget, at den er relevant for alle karakterer, så alle kan være involveret i klimakset, men det er ikke et krav – få hellere to gode afslutningsscener, hvor det hele bliver rundet af, end at tvinge det hele ind i én scene.

Husk at det er vigtigt, at fokus er på de interne konflikter imellem karaktererne. Den sidste scene, kan godt blive udspillet imod en ekstern konflikt, men forløsningen skal stadig handle om deres interne forhold.

Måske drager Arthur ud for at slås med en drage, og det er først i det øjeblik, at Guinevere indser, at han stadig er den mand, hun elsker, og derfor fortryder hun bitterligt, at hun har forgiftet ham aftenen inden for at sløve hans sanser. Scenen er mod den ydre konflikt, men det er stadig afklaringen omkring deres forhold – indser Arthur, at han er blevet forrådt? Kan Guinevere leve med sig selv? Elskede de stadig hinanden til sidst? – der er det vigtige, ikke om dragen faktisk bliver besejret.

Scenariet kan være en tragedie, om hvordan den interne splid ødelægger riget til sidst, eller det kan være en lykkelig slutning, hvor de overkommer deres forskelligheder. I sidstnævnte tilfælde vil de sidste scener omhandle forsoningen, som måske kan være ledt på vej af noget ydre. I eksemplet fra før ridder Guinevere måske ud for at kæmpe side om side med Arthur, og de sejrer, og riget er stærkere end nogensinde før.

Legenden opsummeres til sidst som epilog og er fortællingens endelige slutning, der definerer, hvordan sagnet huskes for eftertiden.

Før spilstart

Her følger en nedkortet oversigt af scenariet i foreslået rækkefølge til gennemgang før spilstart samt tilhørende opvarmningsøvelser.

Forventningsafstemning:
Dette scenarie har en meget klassisk og velkendt ramme, nemlig Kamelot-legenden. Der er mulighed for at spille den igennem med alle de kendte elementer eller at trække den i en helt anderledes retning: Det vigtige er, at I bliver enige om, hvor I skal hen.

Begynd med at tale om, hvad I hver især tænker på, når det drejer sig om Kamelot-myten. Snak så om, hvad der lokkede spillerne til scenariet og hvilke tematikker, de synes kunne være spændende. Gør det klart at kontrasten imellem menneske og levende legende er et grundlæggende element i scenariet.

Gør det også klart for spillerne, at der er tale om et meget løst scenarie, hvor de har frihed til at skabe den historie, de selv er interesserede i. Tal om jeres forventninger til historien. Skal den handle om helte, være tragedie om mennesker, eller vil I finde ud af, hvor det ender undervejs?

Det er vigtigt, at I forventningsafstemmer omkring personlige grænser. Scenariet kan have personlige temaer, så tal om hvor de enkeltes grænser går. Mekanikken med at fryse scener og bruge de andre som rekvisitter kan være grænseoverskridende. Det er derfor meget vigtigt, at I taler om, hvad der er i orden. Er det ok at stryge nogen over håret, at kysse dem, indikere at man vil kvæle dem?

Gennemgå herefter regler, spillestil og virkemidler. Her er de angivet i foreslået rækkefølge sammen med relevante opvarmningsøvelser.

Spillestil og stemning
Scenariet er tiltænkt en højtidelig og episk stemning, hvor det kun er ære og skyld, der holder en fra at sige ting – ikke at det er pinligt at snakke om de emner.

Opvarmningsøvelse 1: Beskriv noget du har oplevet inden for den sidste uges tid. Gør det i detaljer, men vigtigst er, at du fortæller, hvad du følte undervejs og tillader dig at fortælle ærligt om din oplevelse af det, frem for blot at beskrive hvad der sker. Du starter som spilleder med din egen beskrivelse.

Formålet med denne øvelse er at få spillerne til at åbne op overfor hinanden og være villige til at fortælle, hvad de selv tænker og føler i givne situationer.

Scenariet spilles 'på en scene', en del af lokalet sættes af til at være der, hvor der spilles, og er man først trådt der ind, er man en del af fiktionen. Det spilles altså semi-live, og for at kunne understøtte dette, uden at alle behøver at kunne fægte eller kaste magi, fortælles handlinger, som en del af fiktionen.

Fortæl samtidig at alle genstande, der skal være vigtige i plottet (så som et mordvåben) skal introduceres, før de kan bruges.

Strukturen, offermekanikken og legenden
Scenariet følger en model, hvor konflikter langsomt opbygges og holdes ulmende under overfladen, indtil det første offer gøres, derefter skal konflikterne op til overfladen.

Scenariet begynder med en fastlagt scene til introduktion af hver karakter, men herefter er det hele frit. Der foreligger dog forslag til scener som inspiration.

Offeret gøres med en ting, spillerne selv definerer på deres karakter og giver karakteren mulighed for at definere et element af slutningen – noget som legenden vil huske en af karaktererne for.

Selvom ideen er, at spillerne i fællesskab laver en historie, der er interessant for alle og det kan være helt i orden at spille efter en tragedie, er der også en mekanik til at håndtere, hvis spillerne ikke er enige om, hvad der skal ske.

Ved scenariets start er alle karaktererne levende legender, og der fortælles historier om dem og deres bedrifter. I løbet af scenariet vil karakterernes valg dog ændre denne legende. Spilleder står for løbende at opsummere, hvad der egentlig fortælles om de fem karakterer rundt om i deres kongedømme. Som en del af deres karakterdesign skal spillerne svare på, hvordan deres karakter gerne vil huskes af eftertiden. Det er dette mål karaktererne kan sigte efter med deres ofre. Ofrene behøver dog ikke at påvirke karakterens eget eftermæle, men kan også bruges til at påvirke legenden om de andre.

Monologer, sidebemærkninger og frosne scener
Spillerne har disse tre værktøjer til at fortælle de andre spillere om deres planer og deres karakterers følelser og for at kunne lede spillet i den rigtige retning. Det kan bruges til at få noget af det indre spil på banen, men også til at lade en karakter, der ikke er med i scenen kommer med et indspark alligevel. Gør forskellen på de tre teknikker klar, og vær især sikker på, at de er med på, hvordan det at fryse scenen kan bruges.

Opvarmningsøvelse 2: Dette er en øvelse i tre dele. Den samme scene spilles igennem tre gange på tre forskellige måder. Den er samtidig et eksempel på en utraditionel fortolkning af historien.

Lancelot og Merlin er (hemmeligt) forelskede, Guinevere er forelsket i Lancelot. Lad rollerne gå på tur mellem spillerne, så alle får en tur på scenen og ingen spiller den samme karakter to gange.

Scenen foregår i våbenkammeret, hvor Lancelot er i færd med at hvæsse sit sværd. Merlin kommer ind, fordi han leder efter et våben, han kan prøve sin nye formular af på. Fokus skal være på følelser. Scener skal være korte og spændende, og derfor skal spillerne hurtigt komme til pointen og holde intensitet høj. Når der ikke er mere følelse og "nerve" at hente i scenen er det tid til at cutte – og helst lidt før, gerne lige når der falder en spydig eller kærlig replik.

I: Den første scene er et eksempel på, hvordan de ulmende konflikter spilles. Merlin og Lancelot er forelskede, men tør ikke sige det. Derfor viser de deres følelser og tanker gennem sidebemærkninger og monologer.

Guinevere fryser scenen og går rundt om de to og fortæller om sin kærlighed til Lancelot og hendes planer for deres fremtid sammen.

Bemærk at karaktererne gerne må udtrykke store, dramatiske følelser; der er bare ikke nogen, der kan høre dem.

II: Den anden scene er et eksempel på, hvordan åbne konflikter udspilles efter det første offer. Merlin og Lancelot erklærer deres stormende kærlighed til hinanden. De griber hinandens hænder og stirrer dybt i hinandens øjne. Guinevere kommer ind og giver sine forrådte følelser og knuste hjerte frit løb.

Her lægges der ikke fingre imellem. Karaktererne hører og ser hinandens glæde og smerte og udtrykker deres uforbeholdne meninger – gerne højlydt!

III: Den tredje og sidste scene er et eksempel på, hvordan mere "fysisk" handling i forbindelse med åben konflikt kan håndteres i scenariet. Merlin og Lancelot erklærer deres stormende kærlighed til hinanden. De griber hinandens hænder og stirrer dybt i hinandens øjne. Guinevere kommer ind, og ude af sig selv af sorg og raseri udfordrer hun Merlin til duel.

Merlin og Guinevere beskriver, hvad de gør, som en turbaseret kamp, mens de eventuelt poserer eller cirkler om hinanden på scenen.

Karakterfordeling
Forklar at spillerne selv former deres karakterer på baggrund af en række spørgsmål, men at de alle har en fastsat funktion i forhold til styret.

Beslut hvilke konflikter I synes kunne være spændende, at jeres fortælling handler om. Præsenter konfliktakserne og sørg for at de bliver udfyldt, da dette er et godt fundament for spillernes karakter-design.

Spørg om der er nogen af spillerne, der har særlige ønsker til, hvem de gerne vil spille. Herefter stilles spillerne i en rundkreds med god afstand, bed dem memorisere, hvem der står hvor og derefter lukke øjnene. En efter en spørger du, hvem de synes skal spille en given karakter, og de peger så på den, de synes er mest egnet. De må gerne pege på sig selv, og man må gerne pege på den samme til flere roller, da man ikke ved, hvem der er blevet angivet. Tanken er, at det hjælper til at bygge på spillernes billede af de kendte karakterer. Som spilleder står det dig frit for at træffe den endelige beslutning. Vent med at annoncere, hvem der skal spille hvilken rolle, indtil øvelsen er slut. Hvis der er nogle roller, der ikke kan fordeles (eks. fordi alle spillere peger på de samme tre til alle roller), står du for den endelige fordeling. Da spillerne har lukkede øjne undervejs, har du rimeligt frit spil.
Når karaktererne er fordelt gives spillerne tid til at udfylde dem.

Karakterworksshop – trin for trin

1. Først taler I sammen om, hvilke konflikter det kunne være interessant at fokusere på. Spillerne får eventuelt lov til at melde deres præferencer i forhold til karakterer.
2. Karaktererne fordeles. Spillerne peger på hinanden efter tur med lukkede øjne som svar på, hvem de synes, der skal spille hvad. Spilleder træffer den endelige beslutning.
3. Spillerne får fem minutter til at udfylde karakterarkene hver for sig.
4. Spillerne præsenterer deres karakterer og deres valg for hinanden. Der spilles som udgangspunkt med åbne kort, <u>da scenariet er et samarbejde om at skabe den bedste historie</u>, men det er ikke et krav, at de skal afsløre alt fra starten.
   HUSK: Tingene må gerne ændre sig undervejs!
5. Når I kommer til de dyrebare ting, kan du genopfriske offermekanikken.
6. Spillerne retter i fællesskab deres karakterer til i forhold til det, de nu ved og hjælper hinanden med at udbygge, inspirere og koordinere.
7. Spillerne placerer deres karakterer på konfliktakserne, og I sikrer jer i fællesskab, at alle har noget at være uenige om.
8. Spillerne udfylder beskrivelserne af deres relationer til de andre.

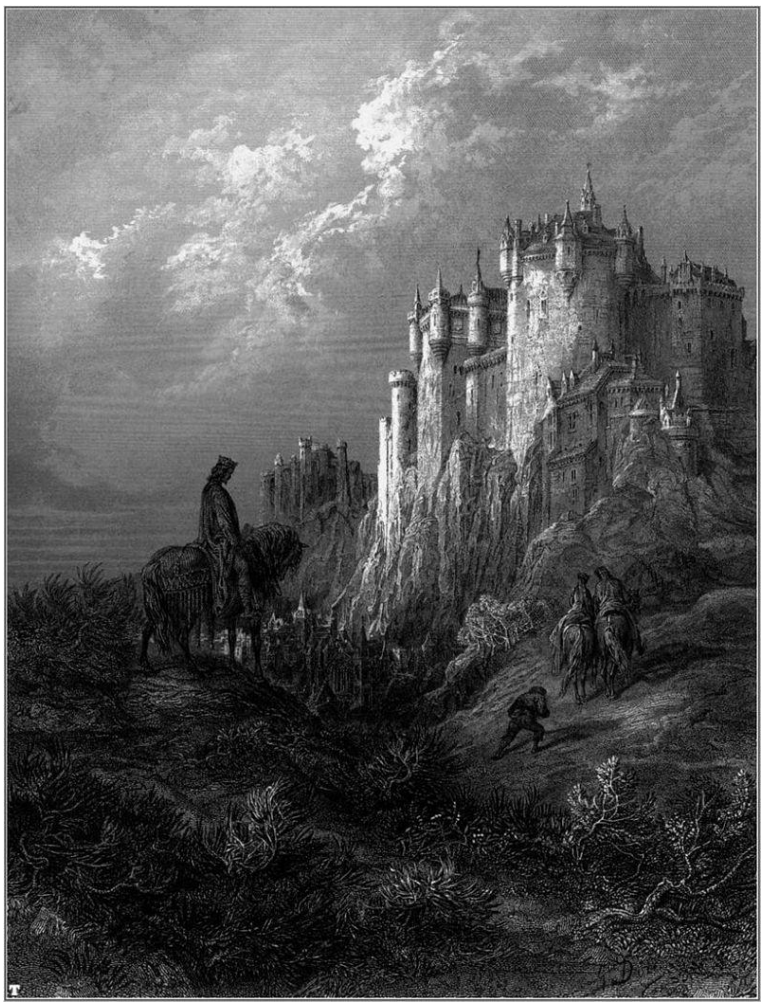
Når karakterworkshoppen er slut, kan I vælge at holde en kort pause, inden spillet går i gang for alvor.

Umiddelbart før scenariet starter for alvor, gennemføres den sidste opvarmningsøvelse.

Opvarmningsøvelse 3: Denne øvelse er næsten en gentagelse af den første, men hvor spillerne gør det som deres rolle. Bed dem om hver især at beskrive et sted på Kamelot, der betyder noget særligt for dem (godt eller dårligt) og en oplevelse, de har haft der. Det må gerne være noget mondænt i deres karakters liv, men skal indeholde, hvad de tænkte og følte omkring det.

Formålet med denne øvelse er at skabe stemning og få defineret karaktererne og deres væsen.

Sæt nu den første (intro)scene.



Handouts

Følgende er en række hjælpemidler til dig og spillerne.

Oversigtsarket, der optræder først er en hurtig reference til dig, som du kan bruge undervejs i spillet. Derudover er der forslag til scener og konflikter, samt skemaer I kan bruge til at holde styr på den historie I er ved at skabe. Der er også en oversigt over de forskellige mekanikker, som spillerne kan skæve til undervejs. Læg gerne tingene frem på et bord, så de er tilgængelige for alle undervejs og udfyld dem så, når det bliver nødvendigt.

Til sidst finder du karakterarkene. Det foreslås, at alle andre handouts printes enkeltsidet og karaktererne er så roteret til at gøre det let at printe dem dobbelt og folde dem.

Oversigtsark:

Før spilstart

1. Præsenter scenariets præmis og opbygning.
   Tal om personlige grænser.
   De fire dele: Ulmende konflikt, ofring/point of no return, åben konflikt, klimaks.
   Regler og virkemidler: Ofringer af det dyrebare, konflikthåndtering (lodtrækning), sidebemærkninger, monologer og frosne scener (egne eller andres tanker), legenden og introduktion af genstande.
2. Opvarmning 1: En personlig oplevelse.
   Opvarmning 2: Merlin og Lancelots kærlighed – Guineveres jalousi.
   Køres tre gange: underspillet med frys, overspillet og med action.
3. Karakterworkshop
   Konfliktakser
4. Sidste opvarmning: Særlige steder på Kamelot og karakterernes oplevelser og følelser.

Selve scenariet

1. Introscener
   Morgana – Fortæller Lancelot og Guinevere om Arthurs forheksede krone?
   Lancelot – Reddes fra uhyre, men det har en unge. Merlin og Arthur.
   Merlin – Har syner om magisk flygtning, der måske må brænde. Morgana og Arthur.
   Guinevere – Genkendes af unge tyveknægte som kættersk fe. Merlin og Lancelot.
   Arthur – Domsfældelse over ridder, der har dræbt anden bejler. Guinevere og Morgana.
2. Frie scener (ulmende konflikt)
3. Første ofring (point of no return)
4. Åbne konflikter
5. Klimaks
6. Epilog – den endelige legende.

Debriefing

1. Evaluering
2. Tak for spillet!

En scene

1. Oplæg til scenen præsenteres
2. Imens scenen udspilles: evt. monolog, sidebemærkning, scenen fryses.
3. Evt. gøres offer.
4. Evt. introduceres vigtig genstand.
5. Evt. foretages lodtrækning om udfald.
6. Scenen afsluttes (spilleder cutter)
7. Spilleder justerer legenden, som den ser ud nu.

Mellem scener udenfor scenen

1. Scener foreslås (steder, karakterer og formål)
2. Et formål kunne være: At udforske Merlins forhold til Arthur. At konfrontere Guinevere med hendes kætteri. At planlægge snigmordet på nabolandets regent.
3. Fokus er altid på følelser og relationer
4. Den underliggende konflikt er mellem legenden (både den levende og den historiske) om karaktererne, og de mennesker med drømme og problemer, som de også er.

Konflikter

Her er en række forslag til mulige konflikter, der kan bruges i udfyldning af konfliktakserne. Dette er forslag som I kan bruge, hvis I finder dem interessante, ellers står det jer frit for, at bruge jeres egne ideer.

Kristendom > < De gamle guder

Krig > < Fred

Personlig lyst > < Offentligt ansvar

Ideologi > < Praktisk realitet

Demokrati > < Monarki

Flygtninge > < Sikre grænser

Traditionelle samfundsroller > < Ligestilling

Magi > < Teknologi

Natur > < Teknologi

Tradition > < Revolution

Beskyttelse af de svage > < Kultivering af styrke

Personlig handling (bedrifter) > < Administration (politik)

Altruisme >< Egoisme

Orden > < Kaos

Kontrol > < Frihed

Livet > < Døden

Åndeliges betydning > < Materielle goder

Fri vilje > < Skæbne

Natur > < Civilisation

Magi > < Ikke-magi

Ydmyghed > < Magt / ambition

Tilgivelse > < Hævn

Åbenhed > < Jalousi

Tillid > < Mistro

Løfter > < Uafhængighed

Legendestikord

Disse stikord kan tjene som inspiration, hvis I vil inkludere nogle af de mere klassiske elementer fra legenden – men det står jer selvfølgelig frit får at give dem nye betydninger, som det passer med jeres fortælling:

Excalibur

Det Runde Bord

Pendragon

Avalon

Sværdet i Stenen

Kvinden i Søen

Ridderturnering

Den Hellige Gral

Mordred

Saxere

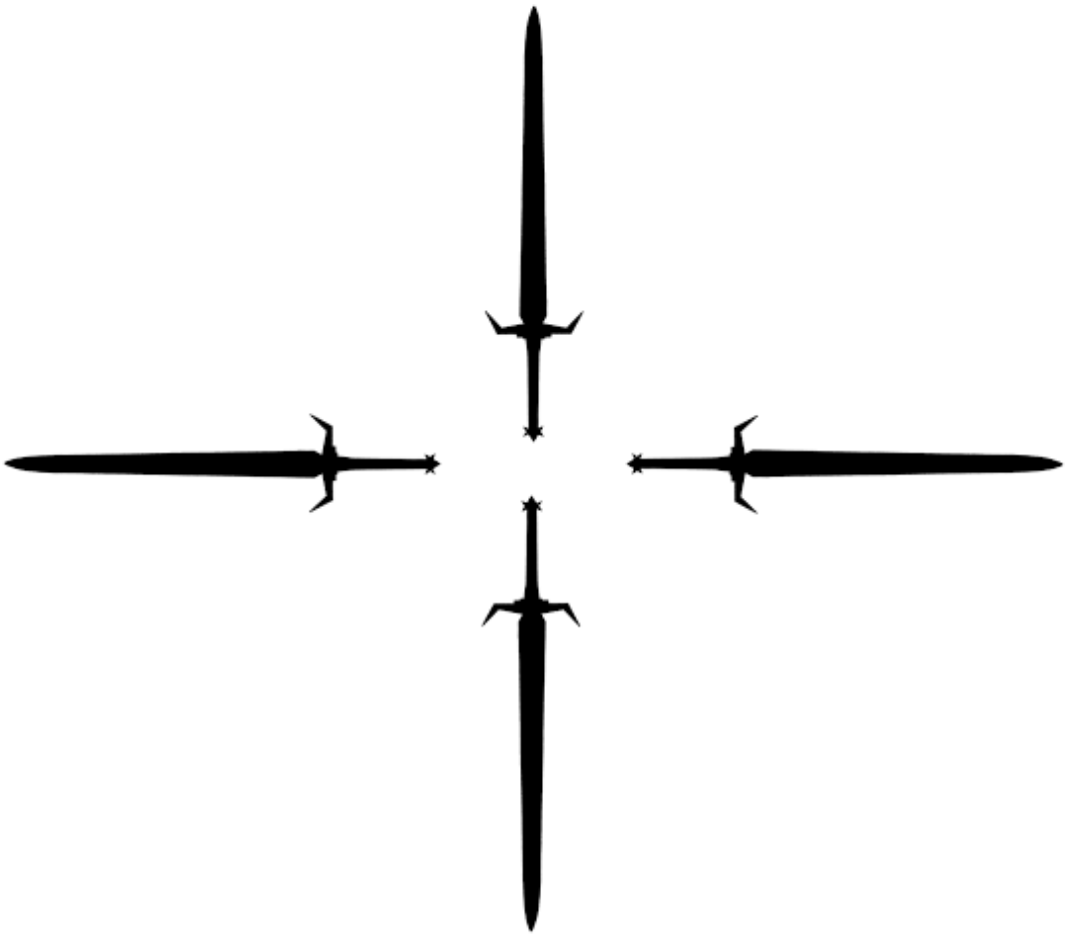
Belthane

Den grønne ridder

Will o’ wisps

Månens gudinde

Konfliktakser



Virkemiddeloversigt

Teaterstilen

- Overdramatisér.
- Spil på scenen.
- Beskriv handlinger og ting omkring dig.

Legenden

- Spilleder beskriver, hvordan omverdenen reagerer på karakterernes handlinger.
- Hvordan legenden om dem udvikler sig.
- Hvordan sagnet om dem huskes.

Introducér genstande

- Genstande der skal bruges til noget vigtigt til sidst introduceres tidligere i scenariet.
- Hav ikke for mange, men byg op omkring dem.

At gøre et offer

- Opgiv en dyrebar ting, for at forme slutningen.
- Tabet sker ikke nødvendigvis med det samme.

Sidebemærkninger

- Fortæl karakterens sande tanker.
- De andre spillere ved det, men karaktererne hører det ikke.
- Hold hånden op ved siden af munden, for at signalere det.

Monologer

- Som længere sidebemærkning
- Uddyb karakterens tanker og følelser – eller del dine planer.
- Kan bruges som intro til en scene eller til at reflektere over den.

Frosne scener

- Hold monolog med andre spillere som ’rekvisitter’.
- Træd ind i og kommenter på en scene du ellers ikke er med i.
- Introducér tanker i andre karakterers hoveder.
    - Hvad de tænker, at du tænker om dem. Behøver ikke at være sandt.
    - Tilfældig indskydelse.
    - Spilleder kan også træde ind på denne måde.

Konflikthåndtering

- Afgiv hemmelig stemme for eller imod et udfald.
- Den, der forsøger en handling, trækker en perle fra posen.

Ofre

Notér, hvem der har gjort hvilket offer, og hvad det stiller af krav til jeres slutning.

Hvem	Det ofrede	Det sikrede

Oplæg til scener

Her er en række forslag til scener, der kan bringes i spil for at sætte en ramme om jeres konflikter. Vær opmærksom på, at de kan bruges med mange forskellige konstellationer af karakterer involveret, alt efter hvordan I har valgt at forme jeres karakterer. Her er de ofte skrevet til at følge den mere klassiske Kamelot-legende, men lad jer endelig ikke binde af det.

Trods
I et slag mod en mindre oprørsstyrke har Arthur givet en direkte ordre. Lancelot fulgte den ikke, men gjorde i stedet, hvad han så som den bedste løsning og endte med at sikre dem sejren på den måde.

Hvordan håndterer Arthur at være blevet trodset? Selv at have truffet den dårlige beslutning? Ved andre, hvad der er sket? Hvem får/tager æren?

Såret
Lancelot kommer hjem fra jagt og er blevet såret, men hvem søger han hjælp hos? Kan Guds ånd hele eller må de gamle kræfter træde til ved hjælp fra Merlin eller Morgana?

Baghold
På en udflugt til en af rigets mindre byer, er den lille gruppe faldet i baghold hos en række landevejsrøvere. Alle er slået ud med undtagelse af Guinevere, men da de andre kommer til sig selv, er røverne væk. Hvordan gjorde hun det? Kunne hendes fromhed få dem til at se, hvor galt det de gjorde var, eller hvad måtte hun ellers give dem?

Arvingen
Morgana får et syn om, at det er hendes førstefødte søn, der vil arve Kamelots trone, uanset hvem faderen er, og hvor mange ægtefødte sønner Guinevere får. Bliver hun forvist for dette forræderi? Hvem vil forsøge at sikre sin linjes fremtid igennem hende? Og er det i det hele taget noget, hun er villig til at handle med?

En kilde til styrke
Merlin har lavet en eliksir, der kan give Arthur mere energi, fordi hans mange pligter tynger ham hårdt, men efterhånden bliver Arthur afhængig af denne mikstur og kan knap nok fungere uden. Hvordan er hans abstinenser? Forsøger de at holde det hemmeligt? Udnytter Merlin det?

Ægte kærlighed
Guinevere er blevet forhekset og er fanget i en trance. Det eneste der kan vække hende er tårerne fra hendes sande kærlighed. Hvem kan faktisk vække hende? Hvem tør forsøge? Er det en der i sandhed elsker hende, eller den hun selv elsker, og er det overhovedet den samme person?

I kappens folder
Merlin væver en magisk kappe, der skal beskytte Lancelot. Men hvad gør kappen faktisk? Og er det Merlin der har løjet om den, eller er der andre, der har ændret på magien, han har vævet ind i den?

Alliancer
Det kan styrke alliancer kraftigt at sende ens nærmeste til de fremmede riger, og endnu mere, hvis man kan binde familier med blodet. Men er Merlin, Morgana eller Lancelot villige til at blive handlet med på den måde?

Højbårne gæster
I fredstid er det i gildesalen og ikke på slagmarken, at sejre skal vindes, men der må også indgås kompromisser. Kampen imellem den gamle kultur og den nye religion er allestedsnærværende og nogle af de vigtige gæster erklærer, at de nægter at spise i en sal, der huser troldmænd og hekse, imens andre nægter at blive set ned på af en dronning, der er gift mere med den hvide krist end med deres konge. Hvilke kompromisser kan indgås?

Øjenvidner
Et grusomt mord er blevet begået, men ingen ved hvem den skyldige er. Morgana har til gengæld en løsning. Hun kan vække de døde, som er de eneste sikre øjenvidner. Men tror de virkelig på, at hun kan det, eller er det bare et trick for at få det til at se ud, som om hun har ret? Hvad hvis det faktisk er en af dem selv, der er skyldig, hvad sker der så, hvis Morganas magi faktisk virker? Og kan man i det hele taget tillade sig at forstyrre de dødes hvile på den måde?

Ulv i fårklæder
Med særlig stærk magi kan Morgana ikke bare forvandle sig til et dyr, hun kan også tage et andet menneskes skikkelse. Hun forvandler sig til Guinevere for at forføre Lancelot. Gør hun det, fordi hun begærer ham, eller for at Arthur skal forvise de to? Bliver de opdaget? Måske går noget galt med magien, og hun forbliver Guinvere for længe, eller ikke længe nok. Hvad sker der, når Guinevere ser sig selv gå rundt i slottet? Eller har Morgana skaffet hende af vejen først?

Menneskelige mirakler
I frustration over folkets manglende tro beslutter Guinevere, at hun har brug for hjælp til at illustrere Guds magt. Hun går til Morgana eller Merlin for at få hjælp til at lære magi, så hun kan få det til at se ud som mirakler. Hvad har gjort hende så desperat? Vil de lære hende det? Kan hun lære at bruge hedensk magi og stadig være kristen? Hvilke ritualer må hun gennemgå for at kunne gøre disse ting?

Oprør
Guinevere stoler ikke på hofmagikerne. Hun har forsøgt at tale med Arthur om det, man han vil ikke lytte. Sammen med Lancelot leder hun et oprør imod de gamle guders tjenere for at befri Arthur fra deres klør og dermed kaster hun riget ud i borgerkrig.

Gralen
Efter at have søgt vidt og bredt og modstået mange forhindringer er den hellige gral fundet og kan bringes tilbage til Kamelot. Men hvem var det, der fandt den? Og hvad skal der ske med den nu? Kan den bruges til at holde nogen ung for evigt? Er den et helligt relikvie, der skal være tilgængeligt for alle? Eller bliver nogen besat af, at det er deres fortjeneste?

Forfædre
Den dæmon, som er far til Merlin, har nu fået øje på Guinevere og håber på at kunne blive far til Arthurs efterfølger. Genkender Merlin den, eller er det deres første møde? Sår den tvivl om Merlins troskab? Kommer den i sin egen skikkelse? Bliver Guinevere gravid, og hvad beslutter hun i så tilfælde at gøre? Vil hun lade som om, det er Arthurs for at undgå en skandale eller i hemmelighed søge hjælp til en magisk abort?

Drage
Der er rygter om en mægtig drage, som bor i de nordlige bjerge. Nogle siger, at den dræber uskyldige forbipasserende, mens andre hævder, at der er tale om et ældgammelt magisk væsen, som skal behandles med respekt. Hvordan vil hoffet håndtere situationen?

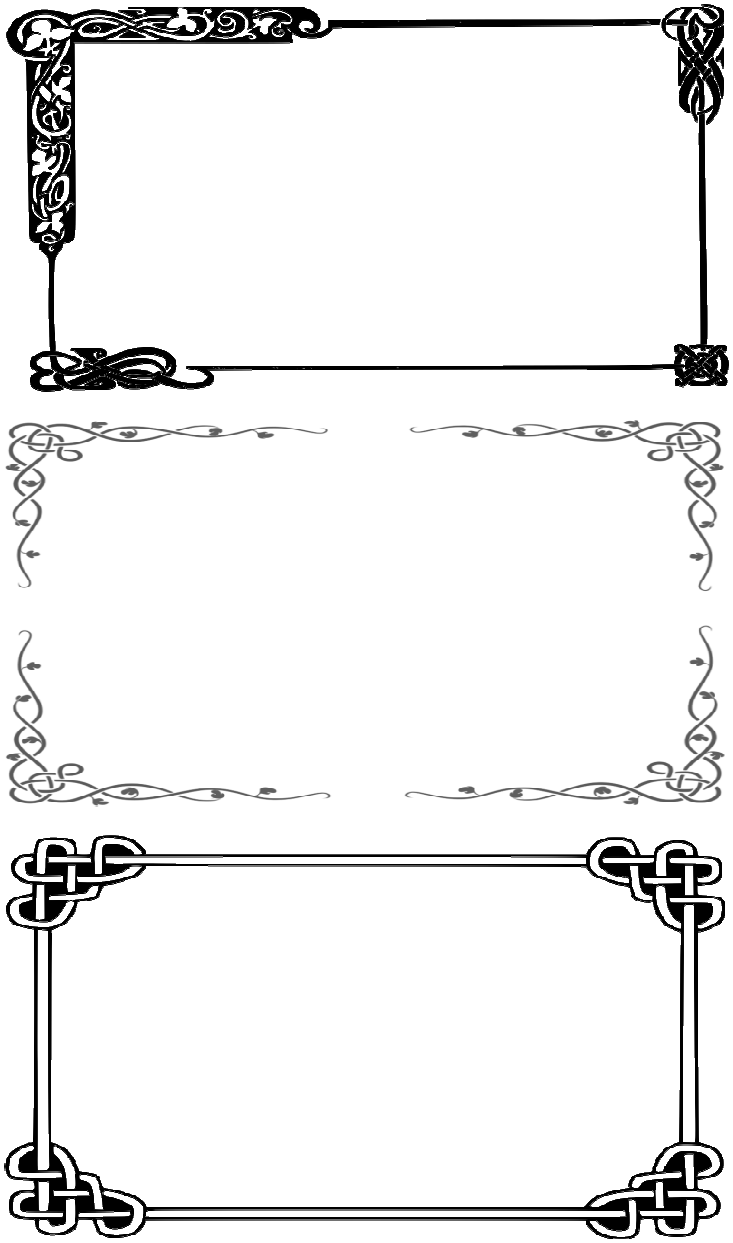
Måske er der slet ikke en drage, måske er det en vardrage, hvor en af de fem karakterer selv er blevet forbandet til at være en hærgende drage, men ikke har nogen erindring om det? Hvordan er det sket – har en af de magikyndige kastet det over en anden, eller er det en pagt, der er indgået? Dramatisk ironi kan udnyttes, hvis den der selv er vardragen, er den der mest ihærdigt jager den.

Ulykkelig kærlighed
Lancelot har forelsket sig dybt i Arthur. Hvordan har han det med det? Er han villig til at handle på det, eller respekterer han ægteparret? Og hvad vil det betyde for riget, hvis Guinevere bliver afsat som dronning til ære for Lancelot? Hvad sker der med freden, hvis kongen ingen arvinger kan få? Eller kan de finde en løsning, hvor ingen bliver holdt udenfor?

Regentens symbiose
En forbandelse har ramt Arthur. Hver gang han spiser, sulter hans folk, hver gang han hviler, er der uro i landet. Hvordan er det sket? Kan de gøre noget ved det? Vil Arthur ofre sig selv, for at hans rige skal trives?

Samvittighedskvaler
Lancelot er plaget af sin dårlige samvittighed. Alle anser ham for at være en stor helt, men under krigen lod han en gang Morgana i stikken. Han føler, at han burde være vendt om, men han vurderede, at risikoen var for stor. Det var rent held, at hun stadig var i live, da Lanceot sidenhen kom tilbage for at finde liget. Hun husker intet, men tror, at Lancelot modigt kom hende til undsætning. Han har aldrig modsagt denne forklaring, men det piner ham, hver gang han ser hende.

Det dyrebare



Kong Arthur

Kære spiller, velkommen til Legenderne om Kamelot.

Dette scenarie handler om de store følelser og det poetiske drama, men det handler også om, at I sammen i dette lokale skal skabe jeres egen fortolkning af myten om Kamelot. I har nok alle en forestilling om den legende, men der er ingen version, der er den rigtige, og derfor står det jer frit for at lade jer inspirere af, hvad I kender, eller at glemme alt hvad I har hørt til fordel for jeres egen fortolkning.

Du spiller Arthur. Ved scenariets start er du briternes konge, Morganas bror og Guineveres husbond, alt andet er op til dig at bestemme. Her får du nogle spørgsmål, der skal hjælpe dig med at finde ud af, hvem du er. Start med at svare med et enkelt ord på alle tingene og uddyb derefter hvorfor/hvordan.

Arthur må naturligvis gerne udvikle sig undervejs – derfor må de ting, du skriver, også gerne laves om.

Legenden om Arthur ved spilstart:
Kong Arthur er en modig, klog og retfærdig konge. Han så rigernes splittelse, og hvordan det var ødelæggende for folket, og han samlede det til et rige. Der går mange historier om hans storhed i kamp og hans kløgt. Han vil tjene som en stor konge, og nogen mener endda han er udvalgt, om det så er af de gamle eller nye magter.

Hvad er du god til?

Hvad drømmer du om?

Hvad frygter du mest?

Hvad giver dig styrke?

Hvem er dit livs kærlighed?

Hvem stoler du mindst på?

Hvad synes folk om dig?

Hvad tror du på?

Hvad er du stolt af?

Hvad skammer du dig over?

Hvad gør dig mest vred?

Hvordan vil du helst bruge din tid?

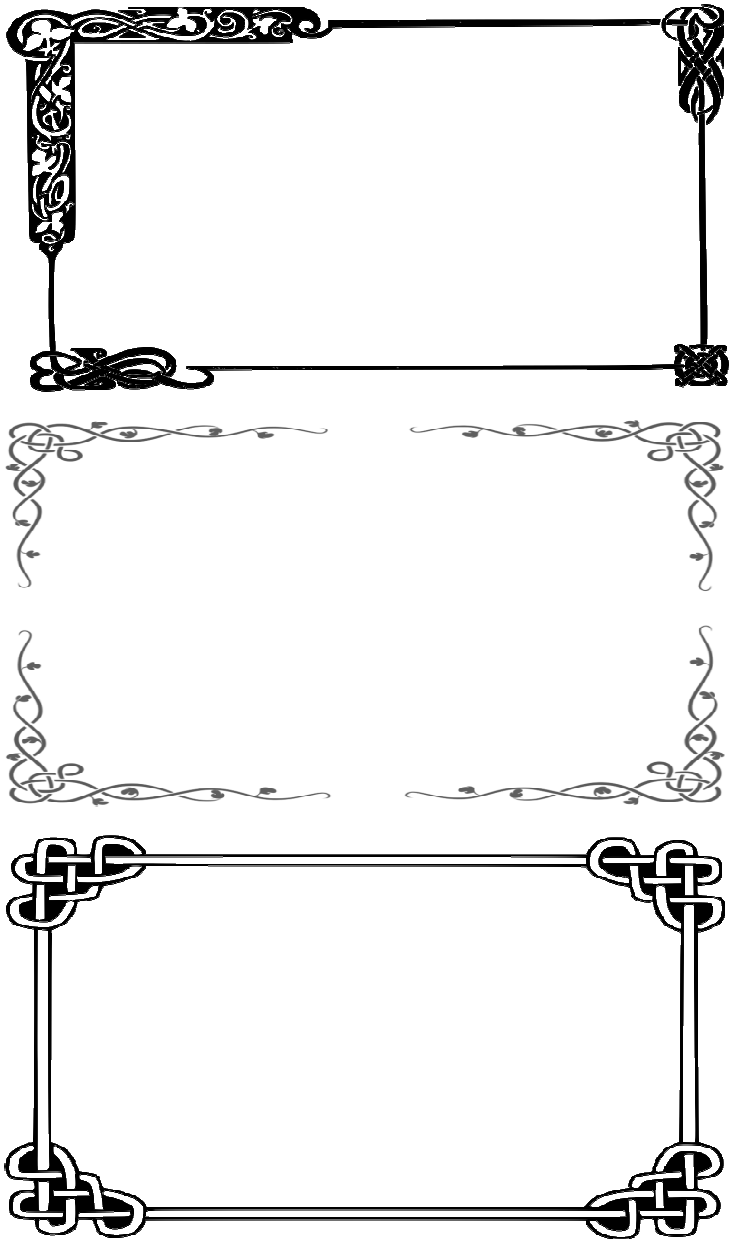
Hvad er særligt ved dit forhold til dig selv?

Hvordan vil du gerne huskes af din eftertid?

Hvad er særligt ved dit forhold til de andre karakterer?

	På godt	Og ondt
Guinevere		
Morgana		
Merlin		
Lancelot		

Det dyrebare



Dronning Guinevere

Kære spiller, velkommen til Legenderne om Kamelot.

Dette scenarie handler om de store følelser og det poetiske drama, men det handler også om, at I sammen i dette lokale skal skabe jeres egen fortolkning af myten om Kamelot. I har nok alle en forestilling om den legende, men der er ingen version, der er den rigtige, og derfor står det jer frit for at lade jer inspirere af, hvad I kender, eller at glemme alt hvad I har hørt til fordel for jeres egen fortolkning.

Du spiller Guinevere. Ved scenariets start er du briternes dronning og Arthurs hustru, alt andet er op til dig at bestemme. Her får du nogle spørgsmål, der skal hjælpe dig med at finde ud af, hvem du er. Start med at svare med et enkelt ord på alle tingene og uddyb derefter hvorfor/hvordan.

Guinevere må gerne udvikle sig undervejs – derfor må de ting, du skriver, også gerne laves om.

Legenden om Guinevere ved spilstart:
Dronning Guinevere er et strålende billede på det gode i alle mennesker. Hun har været Arthurs moralske kompas og hans nære ven og betroede. Det siges, at hun er from og har viet sig til den hvide Krist, og at hendes godhed kan berøre selv det hårdeste hjerte. Hun kan få det bedste frem i alle omkring sig, og ingen der har været i hendes nærhed har lyst til at forlade hende igen. Hendes skønhed strækker sig langt dybere end blot til hendes smil.
Der er dog dem, der mener, at hun har vendt sit folk ryggen og fortrænger sit lands fortid.

Hvad kan du/hvad er du god til?

Hvad drømmer du om?

Hvad frygter du mest?

Hvad giver dig styrke?

Hvem er dit livs kærlighed?

Hvem stoler du mindst på?

Hvad synes folk om dig?

Hvad tror du på?

Hvad er du stolt af?

Hvad skammer du dig over?

Hvad gør dig mest vred?

Hvordan vil du helst bruge din tid?

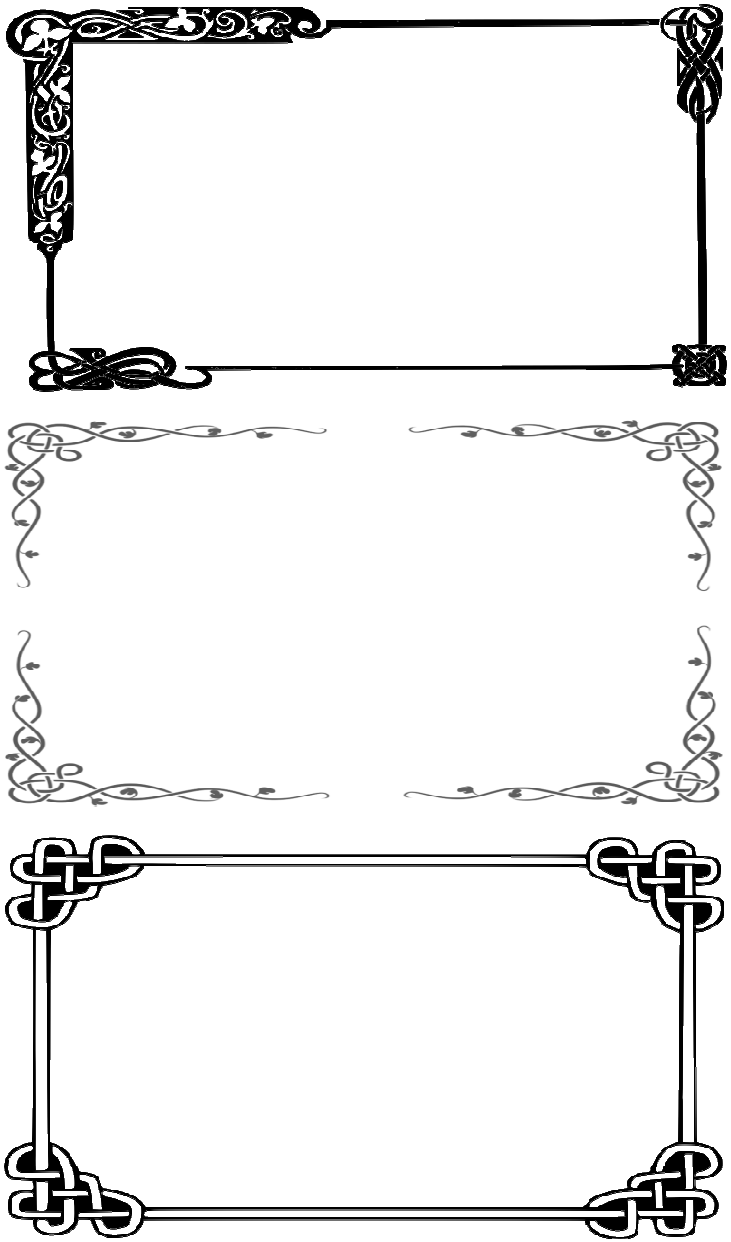
Hvad er særligt ved dit forhold til dig selv?

Hvordan vil du gerne huskes af din eftertid?

Hvad er særligt ved dit forhold til de andre karakterer?

	På godt	Og ondt
Arthur		
Lancelot		
Merlin		
Morgana		

Det dyrebare



Sir Lancelot

Kære spiller, velkommen til Legenderne om Kamelot.

Dette scenarie handler om de store følelser og det poetiske drama, men det handler også om, at I sammen i dette lokale skal skabe jeres egen fortolkning af myten om Kamelot. I har nok alle en forestilling om den legende, men der er ingen version, der er den rigtige, og derfor står det jer frit for at lade jer inspirere, af hvad I kender, eller at glemme alt hvad I har hørt til fordel for jeres egen fortolkning.

Du spiller sir Lancelot. Ved scenariets start er du Ridder af det Runde Bord og rådgiver ved hoffet, alt andet er op til dig at bestemme. Her får du nogle spørgsmål, der skal hjælpe dig med at finde ud af hvem du er. Start med at svare med et enkelt ord på alle tingene og uddyb derefter hvorfor/hvordan.

Lancelot må naturligvis gerne udvikle sig undervejs – derfor må de ting, du skriver, også gerne laves om.

Legenden om Lancelot ved spilstart:
Lancelot er essensen af ridderlighed. Han er modig, stærk og loyal; uden så trofast en ven ville Arthur aldrig have været i stand til at udrette sine bedrifter. Han er som en manifestation af rigets vilje, han er alt det, som enhver bør hige efter at blive.
Der er dog dem, der siger at hans hjerte skjuler jalousi – om det er efter tronen eller hustruen er der dog ikke enighed om.

Hvad kan du/hvad er du god til?

Hvad drømmer du om?

Hvad frygter du mest?

Hvad giver dig styrke?

Hvem er dit livs kærlighed?

Hvem stoler du mindst på?

Hvad synes folk om dig?

Hvad tror du på?

Hvad er du stolt af?

Hvad skammer du dig over?

Hvad gør dig mest vred?

Hvordan vil du helst bruge din tid?

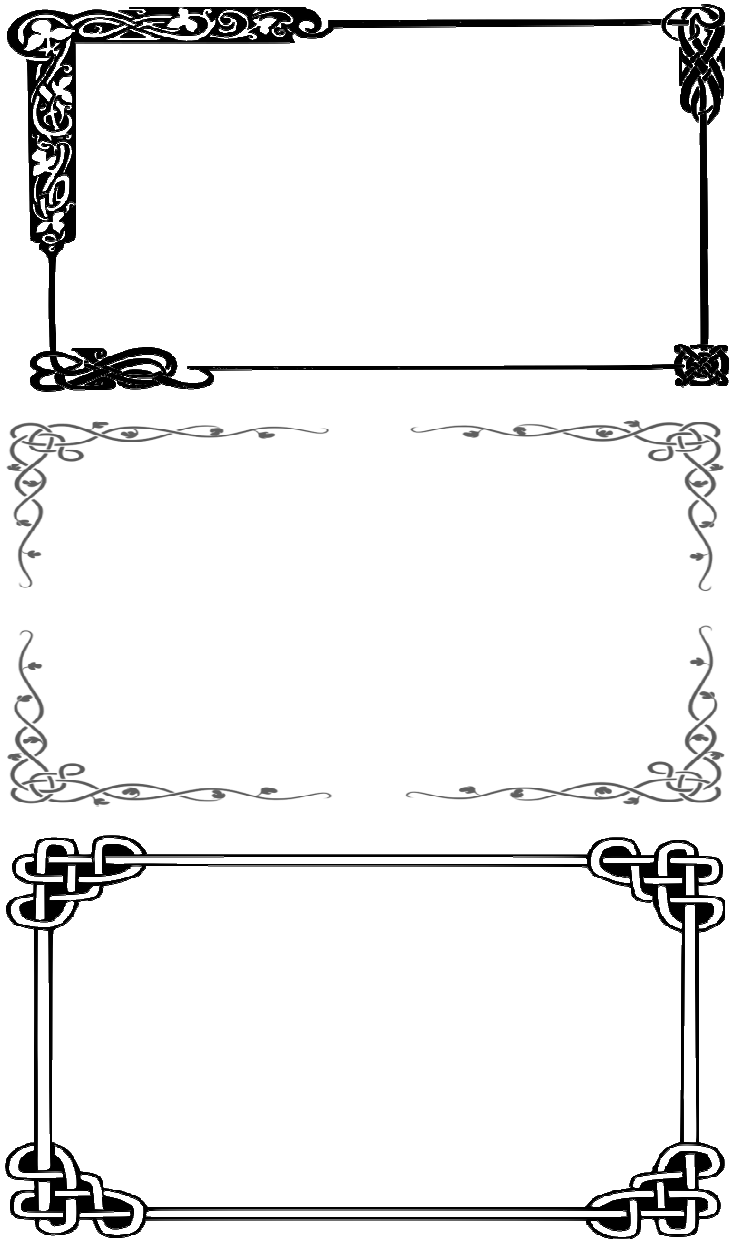
Hvad er særligt ved dit forhold til dig selv?

Hvordan vil du gerne huskes af din eftertid?

Hvad er særligt ved dit forhold til de andre karakterer?

	På godt	Og ondt
Arthur		
Guinevere		
Morgana		
Merlin		

Det dyrebare



Merlin

Kære spiller, velkommen til Legenderne om Kamelot.

Dette scenarie handler om de store følelser og det poetiske drama, men det handler også om, at I sammen i dette lokale skal skabe jeres egen fortolkning af myten om Kamelot. I har nok alle en forestilling om den legende, men der er ingen version, der er den rigtige, og derfor står det jer frit for at lade jer inspirere af, hvad I kender, eller at glemme alt hvad I har hørt til fordel for jeres egen fortolkning.

Du spiller Merlin. Ved scenariets start er du rådgiver og magiker ved hoffet, alt andet er op til dig at bestemme. Her får du nogle spørgsmål, der skal hjælpe dig med at finde ud af, hvem du er. Start med at svare med et enkelt ord på alle tingene og uddyb derefter hvorfor/hvordan.

Merlin må naturligvis gerne udvikle sig undervejs – derfor må de ting, du skriver, også gerne laves om.

Legenden om Merlin er ved spilstart:
Merlin er visdom. Han har været Arthurs tro rådgiver. Uden hans indsigt ville ingen af Arthurs planer have set dagens lys. Han er en mentor og en strateg, der har fået de andres potentiale frem. Han forstår sig både på naturlige og overnaturlige kræfter, og nogen mener endda, at han slet ikke er et menneske. Det rygtes dog, at han måske gør mere end at rådgive, måske kan han styre andres tanker, og hoffet er blot hans legetøj.

Hvad kan du/hvad er du god til?

Hvad drømmer du om?

Hvad frygter du mest?

Hvad giver dig styrke?

Hvem er dit livs kærlighed?

Hvem stoler du mindst på?

Hvad synes folk om dig?

Hvad tror du på?

Hvad er du stolt af?

Hvad skammer du dig over?

Hvad gør dig mest vred?

Hvordan vil du helst bruge din tid?

Hvad er særligt ved dit forhold til dig selv?

Hvordan vil du gerne huskes af din eftertid?

Hvad er særligt ved dit forhold til de andre karakterer?

	På godt	Og ondt
Arthur		
Morgana		
Guinevere		
Lancelot		

Det dyrebare

Morgana

Kære spiller, velkommen til Legenderne om Kamelot.

Dette scenarie handler om de store følelser og det poetiske drama, men det handler også om, at I sammen i dette lokale skal skabe jeres egen fortolkning af myten om Kamelot. I har nok alle en forestilling om den legende, men der er ingen version, der er den rigtige, og derfor står det jer frit for at lade jer inspirere af, hvad I kender, eller at glemme alt hvad I har hørt til fordel for jeres egen fortolkning.

Du spiller Morgana. Ved scenariets start er du rådgiver og magiker ved hoffet, præstinde for de gamle guder og Arthurs søster, alt andet er op til dig at bestemme. Her får du nogle spørgsmål, der skal hjælpe dig med at finde ud af, hvem du er. Start med at svare med et enkelt ord på alle tingene og uddyb derefter hvorfor/hvordan.

Morgana må naturligvis gerne udvikle sig undervejs – derfor må de ting, du skriver, også gerne laves om.

Legenden om Morgana er ved spilstart:
Morgana af feernes slægt er Arthurs søster, og hun har hjulpet som hans rådgiver om alt det, som det blotte øje ikke kan se. Mange frygter hende, men som alt farlig og magtfuldt er hun dragende. Hun er en præstinde for Avalon, kvinden i søen og de gamle guder. Ikke alle ærer de gamle traditioner længere, men i hendes nærhed er der ingen, der betvivler deres kraft.
Der er dog nogen, der ser alt det farlige ved de hedenske traditioner og frygter, hvad Morgana vil nedkalde over hele landet.

Hvad kan du/hvad er du god til?

Hvad drømmer du om?

Hvad frygter du mest?

Hvad giver dig styrke?

Hvem er dit livs kærlighed?

Hvem stoler du mindst på?

Hvad synes folk om dig?

Hvad tror du på?

Hvad er du stolt af?

Hvad skammer du dig over?

Hvad gør dig mest vred?

Hvordan vil du helst bruge din tid?

Hvad er særligt ved dit forhold til dig selv?

Hvordan vil du gerne huskes af din eftertid?

Hvad er særligt ved dit forhold til de andre karakterer?

	På godt	Og ondt
Arthur		
Merlin		
Lancelot		
Guinevere		