

Foromtale

Felicia var verdens heldigste kvinde. Hun vidste det bare ikke selv. Felicia fik nemlig chancen for selv at bestemme hvem hun ville være. Det er ikke enhver beskåret at få den slags chancer. En helt almindelig dag sad Felicia og læste avis. Hun læste altid rubrikkerne under Personlige, selvom hun ikke kendte de efterlyste personer. Men på denne dag var der pludselig en besked til hende:

”Friedrich Fander Sølvsteen var opdagelsesrejsende i landet Môt. Men nu er han faret vild, og kan ikke finde hjem. Eventuelle pårørende bedes henvende sig hos fortællemeister Mogens Skygge”.

Felicia læste sætningen tre gange, inden hun var sikker på, at hun havde set rigtigt. Friedrich Fander Sølvsteen var hendes fars navn. Navnet var det eneste af hendes glemte barndom hun havde tilbage, og det var hendes hemmelige trylleformular, hendes beskyttelsesremse. Der var også en adresse. I bibliotekstårnet venter fortællemeister Mogens Skygge.

Han vil give Felicia en lille gylden nøgle, der giver adgang til Landet Môt. Felicias Fortælling handler om en kvindes forunderlige rejse gennem et magisk rige, hvor fortid og fremtid mødes. Scenariet har kun en enkelt hovedperson, men til gengæld en forfærdelig masse bipersoner. Du skal være indstillet på, at der er forberedelse til scenariet.

Felicias fortælling (2006)

For en spilleleder, en hovedperson og 1-3 hjælpespillede

Felicias Fortælling (Harder, 2006)

Felicias Fortælling er et magisk realistisk eventyr om Felicia, kvinden der har glemt sin barndom. Felicia har mistet sig selv i en grå og diset verden i en sådan grad, at hun ikke længere kan få øje på sig selv i spejlet. En dag, da hun ved et tilfælde læser en mystisk kontaktannonce om sin far, beslutter hun sig for at begive sig ind i det fantastiske rige Môt for at genfinde ham. Men der venter mere i Môt end Felicia regner med, og hun finder sig selv i kamp mod kræfter, der forsøger at styre hendes skæbne.

Felicias Fortælling er et scenarie med noget på hjerte. Pakket personligt ind i den magiske fortælling om Felicia gemmer der sig en besked fra Sanne til dig om, hvad det vil sige at blive voksen. Spilleinstruktionen blev præsenteret i dagbogsform med håndskrevne overskrifter og indklistrede fotos, og hovedpersonen Felicias karakter var indskrevet i hånden på de første sider af et ellers tomt kladdehæfte. Indpakningen var velvalgt og understregede elegant scenariets tematik, men er desværre ikke mulig at gengive i denne form. For at give en fornemmelse af hvordan det oprindelige scenarie ser ud, har vi inkluderet en række fotos af det lækre og gennemtænkte design. Det væsentlige er heldigvis ikke indpakningen, men scenariets fortælling og ikke mindst de virkemidler, der bliver taget i brug for at drive pointen hjem. Pointen vil vi lade scenariet om at fortælle.

Med sin personlige vinkel, sit emnevalg, sit stilsikre sprog og sine velvalgte og velfungerende virkemidler er *Felicias Fortælling* et oplagt valg til denne scenariesamling. Scenariet viser, at rollespil også kan være en måde at udtrykke endda meget personlige og ganske alvorlige historier på, og det uden at det bliver hverken plat eller søgt. Sanne står nøgen foran os i scenariet, og det klæder både hende, scenariet og rollespillet som sådan. For det er rollespillet også: personligt, alvorligt og vedkommende.

P.S.

Frikard Ellemand: Jeg vil godt opfordre dig til som spilleleder at overveje at spille med fuldstændigt åbne kort omkring scenariets grundlæggende pointe. Sanne skriver, at du som spilleleder skal gøre det klart for Felicias spiller hvad, der forventes af vedkommende. Gør det grundigt, og lad ikke klimaks-scenens succes afhænge af en fælles erkendelse af scenariets pointe for både Felicia og spilleren bag ved karakteren.

Felicias fortælling

Felicia

Mørket falder tidligt på i november. Ved busstoppestedet står Felicia. Det er svært at bestemme hendes alder præcist, men hun lader til at være et sted mellem ung og midaldrende. Felicia har langt, rødt hår. Hendes ansigt er fregnet, og hun har store, mørke øjne. Hun er hverken smuk eller grim, men et eller andet midt imellem. Hun er på vej hjem fra arbejde. Hun har en god uddannelse inden for regnskab og kontor, og arbejder hos en advokat. Det er ikke noget drømmejob, men det giver pænt. Bussen stopper. Felicia træder ind fra regnen, og viser chaufføren sit kort. Om et par stoppesteder er hun hjemme i lejligheden, hvor hun bor alene. En enkelt gang i løbet af aftenen ringer Felicias telefon. Det er vennerne, der vil høre om hun vil med i byen. Men hun skutter sig og siger undskyldende, at hun ikke orker regnvejret, og hun skal også tidligt op i morgen.

En novemberdag vågner jeg med et sæt. Udenfor er himlen helt blå. På nabohusets tag slår antennen takten an til vinden. Fra sengen kan jeg skimte taget med de grå skifertegl og øverste vinduesrække. Genboen er i færd med at vaske op.

Jeg har en sær fornemmelse af, at nogen lige har talt til mig. Nogen, der har siddet ved siden af mig på sengen, aet mig på panden, hvisket venlige ord i øret. Når jeg slår øjnene op, er det med en klar forventning om at se nogen sidde dér på sengekanten, og skuffelsen over at være alene rammer mig og runger i hele kroppen, som tonen fra en kirkeklokke.

Mens jeg sidder foran spejlet og friserer mig, betragter jeg mit spejlbillede. Mit reflekterede jeg er på én gang fremmed og velkendt. Velkendt fordi jeg ser det hver morgen, når jeg står op. Fremmed fordi det ikke har nogen historie. Det er som om jeg altid har været den alder, jeg er nu. Konturerne af det barn jeg engang har været, burde kigge ud – i kurverne omkring kinderne, i blikket. Men det er væk.

Jeg har glemt hvem jeg er. Jo, jeg kender mit navn. Jeg hedder Felicia. Jeg kan også godt huske, hvad jeg lavede i går. Tror jeg nok. Jeg antager, at jeg tog på arbejde som jeg altid gør, at jeg tog bussen hjem, købte ind, lavede aftensmad og gik tidligt i seng. Jeg er ikke sikker på detaljerne, men det var sikkert sådan dagen forløb. Men der er et eller andet helt galt med mit hjerte. Det føles tomt. Som om de fire små kamre er ved at kollapse. Hvordan er det blevet sådan? Jeg er ikke gammel, men det føles som om mit liv er passeret forbi, mens jeg kiggede den anden vej. Jeg kan ikke engang huske hvad det var, jeg kiggede på imens. Det gør mig frustreret, men mest af alt trist. Jeg har ikke tid til tomrummet bag solar plexus. Jeg skal nå en bus, og jeg er allerede forsinket. Jeg ser mit spejlbillede i øjnene, og kvinden derinde virker overraskende normal. Ikke som én, hvis hjerte er ved at falde sammen. En jordbunden krop, der hører til i en materiel verden. En brun nederdel, der passer til bogomslagene i advokatens kontor.

En time senere er min dag begyndt, og den fortsætter som den plejer, og hvis bare jeg lader være med at tænke over det, kan tomrummet næsten ikke mærkes. Jeg tager imod opkald til advokaten, taler med Skattevæsenet, finder opslag frem fra kartoteket. Svarer pragmatisk når jeg bliver spurgt, hvordan jeg har det. Måske er jeg ikke verdens mest engagerede medarbejder, men jeg er samvittighedsfuld og kan ikke lide at skuffe, så jeg hænger i på bedste beskub.

Men da klokken bliver fem, træder jeg ud på gaden, og netop da en solstråle bryder gennem en sky og rammer mig mellem øjenbrynene, kommer jeg i tanke om, hvad det er jeg har glemt. Fundamentet ethvert voksent menneskeliv bygger på. Jeg har glemt min barndom.

Hvem er jeg? Jeg er Felicia, jeg er rødhåret og har brune øjne. Og jeg er trist. Det er alt hvad jeg ved, for jeg har ingen fortid. Jeg er summen af... ingenting. Jeg ringer til min mor og spørger hende, hvordan jeg var, da jeg var lille. Hun er fuld af floskler og ligegyldige anekdoter om børnehaven, men fortæller mig ikke noget, der giver mig en følelse af hvem jeg er.

Da jeg spørger hende om min far, bliver hun underligt stille og vil ikke sige mere. Jeg fornemmer, at hun hellere vil tie end sige noget hun fortryder. Der er kun én ting, jeg har at holde mig til: ”Friedrich Fander Sølvsteen”. Jeg ved det var min fars navn. Hvor er han henne nu, hvor jeg har sådan brug for at tale med ham? Det var noget med, at han forlod min mor, da jeg var lille. Jeg må have kendt ham da jeg var barn, men jeg kan ikke rigtig huske ham. Jeg har for eksempel glemt hvordan han taler, og hans ansigtstræk er utydelige. Værst af alt: Jeg har glemt, hvordan han er. Og der er ikke noget at gøre, for min far har været forsvundet i snart seksten år. Jeg ville helst have, at det gik væk af sig selv, men jeg ved, at der bliver nødt til at ske noget. Jeg bliver nødt til at vide, hvem jeg er. For ellers går jeg i stykker.

Jeg læser avisen hver dag. Eller i hvert fald overskrifterne, og så ”personlige”. Man skulle tro, at jeg på min egen måde ledte efter et spor. En dag finder jeg det:

”Friedrich Fander Sølvsteen er opdagelsesrejsende i landet Môt. Men nu er han faret vild og kan ikke finde hjem. Eventuelle pårørende bedes henvende sig hos fortællemeister Mogens Skygge”.

Jeg læser den lille annonce tre gange, inden jeg er sikker på, at jeg har set rigtigt. Men jo. Friedrich Fander Sølvsteen er min fars navn, og det er ikke til at tage fejl af. Det er det eneste af min glemte barndom jeg har tilbage, og det er min hemmelige trylleformular, min beskyttelsesremse.

Et bibliotek. Jeg står foran en firkantet bygning med et mægtigt tårn i røde mursten. Jeg går ind gennem hovedindgangen, og finder en mand ved en skranke. ”Undskyld, men jeg leder efter en Skygge”, siger jeg.

Velkommen til Landet Môt

Felicias Fortælling er et scenarie for en spiller, tre spillederassistenter og en spiller. Genren er naivistisk surrealisme. Scenariet tager fire timer at spille, og der er ikke noget regelsystem. Hver af scenariets scener veksler mellem en indledende fortællesekvens og efterfølgende interaktivt rollespil. Historien handler om kvinden Felicia, der har glemt sin barndom, og derfor leder efter sin forsvundne far, der er forsvundet ind i det magiske rige Môt, så han kan fortælle hende hvem hun er. Scenariets tematik er centreret omkring at finde sin identitet som voksen, og rejsen gennem Landet Môt er en dannelsesrejse for Felicia. Til at hjælpe sig har hun en fortællemeister, der sender hende af sted med instruktioner om, at hun ikke bare skal lede efter sin far, hun skal også skabe sin egen fortælling, gennem de valg hun træffer.

Historien

Der var engang en kvinde, der var skuffet over sit liv. Men faktisk var hun verdens heldigste kvinde. Hun vidste det bare ikke selv. Felicia havde nemlig glemt sin barndom, og nu var hun et blankt papir. Og blankt papir kan man jo skrive lige hvad man vil på. En dag da Felicia sad og læste avisen, fik hun øje på sin fars navn. Hendes far hed Friedrich Fander Sølvsteen, og hvad Felicia ikke vidste, var at han var opdagelsesrejsende i Det Dybe Rige Môt.

I kommunebibliotekets røde tårn sidder fortællemeister Mogens Skygge og venter på Felicia. Det er ham, der har indrykket en annonce i avisen. Når Felicia møder fortællemeisteren, går spillet i gang. I fortællingens første scene forklarer fortællemeisteren Felicia om hendes far. Felicias far er blevet væk og kan ikke vende tilbage. Fortællemeisteren forklarer samtidig, at denne historie handler meget mere om Felicia og hendes fortid end om hendes bortkomne far.

Kun ved at rejse ind i landet Môt kan Felicia redde sin far og hente ham hjem. For at åbne portalen til Det Dybe Rige, får Felicia en gylden nøgle, som hun skal dreje tre gange. Felicia drejer på den gyldne nøgle. Hun drejer den én, to, tre gange – og pludselig står hun der, midt i Den Flyvende Stad.

Den Flyvende Stad er verdens mest fantastiske by, men den kan ikke flyve. Faktisk ligger den i kronen på et kæmpe yeo-træ, og stikker huller i løvfanget med sine spir og tårne. Her står Felicia nu. Imens, langt derfra, sidder en elverkonge dybt nede i sit spejlpalads med sine tre norner. Han holder interesseret øje med Felicia, og fordi han kan lide at være på forkant, får han nornerne til at spå, hvordan det vil gå Felicia i Den Flyvende Stad.

Hvorfor mon Elverkongen er så interesseret i netop Felicia? Jo, for det første er det bare typisk elverkonge-opførsel: Han har ingen sjæl og intet hjerte, og derfor vil han have hendes. For det andet er han en spejling af Friedrich Fander Sølvsteen, og det skal sidenhen vise sig at have betydning for historien. Nornerne fortæller om Felicias første møde med Landet Môt og ankomsten til Den Flyvende Stad. De fortæller om hendes møde med det emsige borgmesterpar og deres store forventninger, og de forklarer om en hjerteformet konkylie, som Felicia kunne spille på som barn. De ved også hvordan hun støder på Børnelokkeren fra Underverdenen, og den forfærdelige Luderdrønning. Endelig fortæller de om den lille pige Skærv, der er Felicias halvsøster. Lige siden Skærv kom til verden, har hun søgt efter sin familie.

Hun ved at Friedrich Fander Sølvsteen tog af sted med Skrumlebussen, men Skrumlebussen må man ikke rejse med, hvis man er mindreårig, så hun har brug for Felicias hjælp. Hun har allerede købt to billetter, der er flossede i kanten, fordi hun har båret dem i sin nulrede lomme mens hun har ventet på Felicia. Vi forlader Elverkongens palads for at følge Felicias færden i Den Flyvende Stad. Her viser det sig, at selvom nornerne ved meget om fremtiden, er der én ting det er svært at spå om: Felicias handlinger. Faktisk kan de vende op og ned på skæbnen, så intet er som forudset. Men Elverkongen er ikke tilfreds. Han vil vide mere, og nornerne, som er underlagt hans vilje, bliver nødt til at fortælle, så de fortæller Elverkongen om Skrumlebussen. Skrumlebussen er ikke for sarte sjæle, for her regerer billetkontrolløren Lange Jan, og det viser sig, at han har et gammelt regnskab at gøre op med Felicia. Inden dagen er omme, vil Felicia ende i en muddergrøft. Forhåbentlig af egen fri vilje, men ikke nødvendigvis.

I Muddergrøften bor Mutter og Fatter i et gammelt knirkende hus. Det er en ussel rønne udenpå, men indeni er den kæmpestor.

Faktisk bliver man som et barn, der farer vild. Over alt kan Felicia høre lyden af Mutter og Fatter, der skændes. Der er et Uhyre løs i huset, og det tørster efter blod. Det vil trække Felicia ned, ned i mudderet under huset, og flere gange får det fat om Felicias ankel med sine sorte tentakelfingre, så det kun er med nød og næppe, at hun undslipper.

Mutter og Fatter fik engang besøg af Friedrich Fander Sølvsteen, og de husker at han rejste videre til Byen ved Floden. For at finde ud af dette, må Felicia stoppe skænderiet længe nok til at de kan tale med hende. Lykkes det mon? Og hvad med lille Skærv – er hun stadig med, og hvordan reagerer hun? Det er op til nornerne, og til Felicia.

Der står et gammelt øg uden for huset, som med Mutters eller Fatters hjælp kan ride Felicia (og Skærv) til Byen ved Floden. Ellers må de jo gå. Hvis man syntes Muddergrøften var uhyggelig, var det fordi man ikke havde set Byen Ved Floden. Her er det aldrig dag, for en tyk, grøn smog dækker flodens bredder, og indhyller Byen i et tæt tussmørke. Lyden af kranerne ved kajen, tandhjul der virrer og droskehjul over brosten er det eneste, der gennemtrænger tågen. Som genfærd i mørket strider høje mennesker i sorte frakker og med højpuledede hatte rundt i gaderne. De har stirrende, tomme blikke, og de haster hurtigt forbi. Måske er de bange for gendarmerne – brutale mænd i mørkeblå uniformer. Rækker af messingknapper skinner som søuhyrers blanke øjne ned ad maverne, og kneblerne er altid fremme.

Her er alting forbudt. Værst af alt: Det er forbudt at være barn, og derfor er Skærv meget udsat. Inden længe bliver hun pågrebet, og måske bliver Felicia det også. Måske skal hun vidne, måske skal hun dømmes. Dommeren kender Felicia, og har et horn i siden på hende. Det hjælper selvfølgelig ikke, men måske kan hun få ham til at indse uretfærdigheden, hvis hun virkelig lægger et godt ord ind, og i øvrigt holder godt fast i sig selv.

I Byen ved Floden støder Felicia på endnu et spor af Friedrich Fander Sølvsteen. Han har engang været her. Han blev arresteret, og dømt til at forlade byen. Han tog hyre på en flodpram, og sejlede videre op ad floden. Ind i de store skove, som ligger på den anden side af byen. Felicia må samme vej. Men hun kommer ikke langt, før flodprammen går på grund. Snerler synes at sno sig omkring den, mos kravler op over dækket. Bådens mandskab flygter, og snart er Felicia helt alene med floden og skoven. Men hun synes hun kan høre nogen kalde derinde fra.

Det er Elverkongen, der forlækker hende. Han er lavet af luftkasteller og spejlinger, og ønsker kun at binde Felicia i trældom. Han har intet at give, men han lader som om han har tabt sit hjerte. Hvis Skærv var med fra Byen ved Floden, er hun væk igen. Det er Elverkongen, der har låst hende bort i sit dybeste fangehul, for at Felicia ikke skal lade sig distrahere. Han vil kun at hun skal tænke på ham. Men Elverkongen har en dyb hemmelighed, som nornerne kender. I virkeligheden er han en spejling af den mand, som sidder fanget i en brønd dybt under Spejlpaladset. Det er Felicias far, Friedrich Fander Sølvsteen. Når Elverkongens hemmelighed bliver afsløret, dør de tre norner, og Elverkongen splintrer i tusind stykker. Tilbage står kun en dyb brønd, hvorfra Felicias far kommer kravlende. Men måske er det ikke så vigtigt længere. For måske har Felicia fundet sig selv i mellemtiden, helt uden Friedrich Fander Sølvsteens hjælp.



Spiloplevelsen

Felicias Fortælling handler om en kvinde, der rejser ind i en fantasiverden. Derudover handler den også om hvordan man i voksenlivet er et produkt af sin egen forhistorie, og om at lære at bryde ud af de roller, man henholdsvis blev tvunget ind i, eller selv opfandt for at overleve. Dermed ikke sagt at historien skal opfattes som en allegori. Det er ægte fantasy, og alt hvad der bliver beskrevet, sker faktisk for Felicia. Uanset at Felicias Fortælling er en eventyrrejse med en psykoanalytisk bund, er det heller ikke et krav for en god spiloplevelse at hverken du eller spillerne konstant skal sidde med Den Lille Psykologihåndbog og sige: ”Nå, så nornerne er i virkeligheden et billede på Felicias indgroede mønstre, og når de forudsiger handlingen i en scene, så handler det om hvad Felicia per automatik ville gøre, hvis altså ikke det var fordi hun nu kan træffe sine voksne og frie valg.” Felicias magiske rejse skal kunne opleves som den er, så længe alle deltagerne har i baghovedet, at dette scenarie handler om at gøre op med sine barneroller, og blive voksen.

Hovedpersoner og bipersoner

Der er kun én spiller i Felicias fortælling, nemlig Felicia selv. De tre andre spillere er en slags spillederassistenter, der har ansvaret for historiens biroller. Jeg vælger at kalde dem spillederassistenter for at det tydeligt skal fremgå, at de ikke har samme status i fortællingen som Felicia. Allerede inden I går igang med scenariet skal spillederassistenterne være helt afklarede med, at de ikke er almindelige spillere, og dermed ikke har samme frihed til at træffe deres egne valg som en spiller. Deres valg er langt hen ad vejen fastlagt fra min side. De påvirker dog historiens forløb gennem en række fortællesekvenser, hvor de spiller spåkoner, og i disse sekvenser er der et vist mål fortolkningsfrihed.

Struktur

Strukturen i scenariet skifter mellem storytelling i rolle, og egentligt rollespil (ageren i rolle). I fortællesekvenserne forudsiger spillederassistenterne i deres roller som nornerne (spåkonerne) hvad der skal ske. I den efterfølgende rollespilssekvens skal Felicias spiller forsøge at ændre på denne forudbestemte skæbne. Scenerne er perler på en snor, og Felicia er tvunget til at gennemleve dem alle. Hvordan hun kommer fra den ene scene til den næste, er til gengæld op til hende. Hvis Felicias spiller improviserer så meget, at de eksisterende scener ikke giver mening, er det dog din opgave som spilleder at skære bort eller tilpasse i scenerne.

System

Størstedelen af scenariet er helt og aldeles afhængigt af spillernes evne til at improvisere. Derfor er der detaljerede oplæg til spillederassistenterne, der giver dem en klar idé om hvordan fortællesekvenserne skal foregå, så de har en masse at tage udgangspunkt i.

Sådan kører du scenerne

Som tidligere nævnt veksler scenariet mellem fortællesekvenser og agerede sekvenser. I fortællesekvenserne bliver rammerne for historien tegnet, og i de agerede sekvenser bliver rammerne fyldt ud. Det vil sige, at scenerne først bliver fortalt, og derefter levendegjort ved gennemspilning. Feliciakarakteren kan ændre på forløbet, ved at opføre sig anderledes end det er blevet fortalt. Spillelederassistenterne fortællesekvenser skal baseres på tre ting: Henholdsvis på de stikord, som står i deres hefter, på spillelederens scenebeskrivelser og på de bipersoner, som knytter sig til hver scene.

Spillederen præsenterer scenerne

Inden hver fortællesekvens begynder, fortæller spillederen om den scene, der nu skal udspille sig. Hver scene i Felicias Fortælling er knyttet til et nyt område i Landet Môt. Scenepræsentationerne består derfor i høj grad af beskrivelser af verdenen. Det er kun spilleren, der har Felicias rolle, der slet ikke har noget forhåndskendskab til denne – spillelederassistenterne har indirekte fået den beskrevet i deres rollebeskrivelser. Deres forforståelse er dog fragmenteret. Til hver scene hører et antal obligatoriske stikord (benspænd), som de tre spillelederassistenter skal indarbejde i deres fortælling. For det meste er stikordene indarbejdet i spillelederassistenternes biroller, så de straks bør have en idé om, hvad der menes.

Assistenterne spiller fortællesekvenserne i rolle

Bortset fra verdensbeskrivelsen og udleveringen af stikord, spilles fortællesekvensen i fiktionen, fremfor at spillerne træder ud af deres roller, og refererer hvad der sker. De tre spillelederassistenter er spåkoner, eller norner, der sidder omkring en brønd og fortæller deres spådomme til elverkongen (spillet af spillederen). Felicias spiller er til gengæld kun med i disse sekvenser uden for fiktionen. Hun spiller altså ikke med, men bør følge godt med i, hvad der bliver fortalt, mens hun planlægger sin strategi for, hvordan hun eventuelt kan vende scenen til sin egen fordel.

De tre norner beskriver (forudsiger) i store træk, hvad der kommer til at ske i næste scene. Det eneste de ikke kan bestemme, er hvordan Felicia vil reagere på de hændelser, de beskriver.

Alle kort på bordet

Spillelederassistenterne oplæg består af en masse bipersoner, der er knyttet til specifikke scener i scenariet. Nornerne skal inkorporere disse bipersoner i deres fortælling. Derfor indledes den agerede del af fortællesekvensen med, at nornerne fortæller om deres bipersoner, og deres respektive baggrund, der er involverede i den kommende scene. På denne måde kommer alle fakta på bordet med det samme, så spillelederassistenterne ikke træder hinanden over tæerne, når de kort efter finder på handlingen. Her er det rigtig vigtigt, at spillederen inden scenariets begyndelse instruerer spillelederassistenterne meget specifikt om, at de ikke må holde oplysninger tilbage. Spillere er vant til at holde hemmeligheder, og det byder dem imod at afsløre deres karakterers baggrund, simpelt hen fordi det er imod sædvane. Spillelederassistenterne skal forstå, at det ikke er meningen, at der er flere informationer om deres bipersoner, der bliver afsløret i gennemspilningen, end der var i deres fortælling.

Alle gennemspiller nornernes spådom (Skæbnen versus Felicia)

Spillelederassistenterne fortælling er en gentagelse af de oplevelser, som Felicia har haft som barn. Børn er gode til at lære, og de handlingsmønstre vi tillægger os i barndommen, vil vi ofte gentage, hver gang vi som voksne støder på en situation, der minder om det vi oplevede dengang. Felicias evne til at improvisere repræsenterer den voksne kvindes evne til at bryde ud af de gamle mønstre, og i stedet træffe reflekterede og fornuftsbaserede valg.

De forudsigelser nornerne kommer med, vil somme tider have negative konsekvenser for Felicia (fx fængsel eller død). Det gør ikke noget. I den efterfølgende agerede sekvens ændrer Felicia alligevel på scenens forløb. Gør det meget klart for spillerne, og i særdeleshed for Felicia, at det er meningen, at hun skal ændre på historien. Forklar Felicias spiller, at hendes måde at ”vinde” på er at vende scenerne til Felicias fordel. Felicia tager magten tilbage ved at fortælle sin egen historie, i stedet for at lade den være op til nornerne. Det betyder også, at hun kan introducere nye elementer i verdenen. Hun kan fx bestemme, at der er kamillete i køkkenskabet i Muddergrøften, og at det lige er hvad der skal til for at dæmpe gemytterne.

Hendes magt over verdenen har dog den begrænsning, at hendes påfund skal passe ind i genren og settingen. Hun kan ikke pludselig få vinger, eller tage en bazooka op af lommen. Selvom hun befinder sig i en magisk verden, er der regler. Hun kan heller ikke lave om på bipersonernes personlighed eller opførsel. Omtrent ligegyldigt hvordan scenen ender, trækker nornerne Felicia tilbage i deres fortælling i næste fortællesekvens (hvilket er en af scenariets symbolske pointer, der handler om hvor let det er at lade sig indfange af gamle mønstre). Dette betyder dog ikke, at det er spillelederassistenterne imod Felicia. Det er vigtigt, at alle er enige om, hvor historien skal hen – og Felicia skal helst ikke opfatte scenerne som den ene konfrontation efter den anden, men nærmere et antal hændelser, som hun er mere eller mindre i stand til at håndtere på en voksen måde. Spillelederassistenterne må også meget gerne tage højde for, hvordan Felicia har tacklet den forrige scene.

Hvis hun afslutter scenen i Den Flyvende Stad med at stikke af, kan de fx vælge, at Børnelokkeren forfølger hende videre gennem scenariet. Der er en risiko for, at scenariet kan ende i tovtækkeri, hvis spillelederassistenterne og spillederen holder for meget fast i deres version af historien, mens Felicia prøver at trække i en anden retning. Husk altid at formålet med dette scenarie i sidste ende er at opleve en god historie. Lad det betale sig for Felicia at finde på alternative historier, men lad hende ikke slippe af med bare at sige ”nej” til alt hvad hun oplever. Beløn opfindsomhed, og straf fantasiløshed ved at fastholde hende i nornernes fortælling. Vigtigst af alt: Forklar Felicias spiller inden scenariet, hvad det er der forventes.

Felicias hjælperedskaber

Et af de greb, som Felicia kan bruge til at vende fortællingen til sin egen fordel, er hendes trylleremse. Trylleremsen går ud på, at hun siger Friedrich Fander Sølvsteens navn tre gange hurtigt efter hinanden. På symbolplanet kan man fortolke det som at hun påkalder sig sin fars kærlighed. I forhold til scenariet er det en udfordring til dig, spillederen, om at bryde ind og lade noget ske, som hjælper Felicia. I Den Flyvende Stad kunne man forestille sig, at Felicia kom i en konfrontation med Børnelokkeren. Måske har han lokket hende ned af en mørk gyde, der ender blindt. Men da Felicia siger trylleremsen, falder en rebstige pludselig ned fra himlen, og da hun kigger op, ser hun et luftskib fra Oververdenen, og en venlig hånd, der vinker hende til sig. I Skrumlebussen kan det være, at bussen kører over et bump i vejen, så Lange Jan falder ud af døren.

I Muddergrøften kan en dør smække i, et bræt i gulvet gå i stykker eller en værktøjskasse pludselig dukke op. I Byen ved Floden trækker en smugler Felicia ned ad en gyde, eller der er en løs mursten i fængselscellen.

I Elverskoven fortæller en lille alf Felicia, at nornerne har en hemmelighed om Elverkongen, der kan bruges til at afpresse ham. Kort sagt: Det er små ting, som passer ind i fortællingen og kunne kaldes held, men som bare sker på de helt rigtige tidspunkter. Jeg kan ikke forudse for dig, hvad for en slags situationer Felicia vil havne i, hvorfor du som spilleleder må improvisere. Af hensyn til historien er det ikke hensigtsmæssigt, at Felicia begynder at bruge trylleremsen for meget. Derfor er der den begrænsning, at den kun virker én gang for hvert nyt sted Felicia besøger.

Eksempel på en scene

Spillederen slår op i scenekataloget og forklarer først om stedet. Hvor er vi, hvordan ser her ud og så videre. Derefter udleverer han eksempelvis følgende stikord:

Sted: Et skævt lille hus i en muddergrøft. Selvom huset er lille udenpå, er det gigantisk indeni.

Personer: Mutter og Fatter, eventuelt Skærv.

Elementer: Et hus hvor alting er kæmpestort. Det evige skænderi mellem Mutter og Fatter. Uhyret der er løs i huset under gulvbrædderne, og hvis eksistens bliver holdt i live af skænderiet. Et gammelt øg, der kan ride Felicia til Byen ved Floden, men som sparker.

Herefter går gruppen ind i fiktionen, og spillederen er nu Elverkongen, der udspørger de tre norner om Felicias umiddelbare fremtid. Først beder Elverkongen nornerne om at præsentere bipersonerne. De bør dække de stikord, som jeg har brugt til at opsummere hver birolle for dem, men for så vidt må de godt improvisere lidt. Når nornerne er færdige med at beskrive bipersonerne, fortsætter spillederen i sin rolle som Elverkongen med at spørge om hvad der skal ske. De tre norner begynder at fortælle. I vores eksempel kan det være, at en af dem fortæller, at Mutter og Fatter lever i et forfærdeligt ægteskab, hvor de altid skændes (det har spilleren fra beskrivelsen af bipersonen Mutter). En anden fortæller, at Fatter er mistroisk over for sin kone, fordi hun var ham utro med Felicias far, sidste gang Felicia og faderen rejste igennem her (information kommer fra bipersonen Fatter). Den sidste norne fortæller, at Skærv vil komme til at redde Felicias liv, hvis bare Felicia viser hende sin hengivenhed (baseret på bipersonen Skærv, og ellers spillerens egen improvisation).

Når de tre norner er færdige med at fortælle, spiller gruppen scenen. Felicia-rollen må gerne prøve at forandre scenen, selv hvis det skulle ændre på det som nornerne har forudsagt. Tidsmæssigt er fortællesekvenserne beregnet til at tage cirka 10 minutter, men det kommer selvfølgelig an på, hvor hårdt du pacer spillerne.

Inden du går igang

Fordi Felicias fortælling har så meget materiale, er det en stor fordel at give spillederassistenterne deres hefter på forhånd, så de har nogle dage til at forberede sig. Jeg har erfaring med, at nogle af spillerne har valgt at tage rekvisitter med, der hjalp dem til at bevæge sig ind og ud af rollerne (en spiller havde fx en hue, der næsten gik ned over øjnene, da han spillede Børnelokkeren). De får sandsynligvis også brug for noter til at spille bipersonerne. Derudover er det også en god idé at holde to separate møder med henholdsvis spillederassistenterne og Felicias spiller, hvor du sikrer dig, at spillerne har forstået materialet. I princippet kan jeg bedst lide, at spillerne har deres egen fortolkning af scenariet, men i praksis har jeg erfaret, at det er en fordel, hvis der er fælles fodslag. Jeg vil derfor anbefale, at du i store træk fortæller spillerne, hvad scenariet handler om. Felicias fortælling er et tænkescenarie, og hvis man så at sige kun oplever historien ”på linjerne”, og ikke ”mellem linjerne”, går man glip af en vigtig dimension.

Landet Môt – Det Dybe Rige

Landet Môt er der hvor det meste af scenariet foregår. Hvis spillerne meget gerne vil, kan de springe mellem den virkelige verden og Det Dybe Rige, men da al udviklingen og det interessante foregår i Landet Môt, må spillederen gerne sørge for at gøre det farligt og uhensigtsmæssigt hele tiden at skifte verden. Sekvensen i Landet Môt er opbygget af en række scener, som er beskrevet indirekte gennem bipersonerne. Desuden har jeg leveret settingen og handlingen i store træk. Det er til gengæld op til spillerne at finde ud af, hvad det er, der konkret skal finde sted i de enkelte scener. Her er et overblik over de forskellige områder, som Felicia kommer til at rejse igennem. (Scenekataloget indeholder mere indgående beskrivelser).

Den Flyvende Stad

I toppen af et kæmpemæssigt træ ligger en by, der bliver kaldt Den Flyvende Stad. Byen er inddelt i tre niveauer. Øverst ligger solbeskinnede paladser og fine villaer. I midten af byen ligger arbejderkvarteret. I bunden af byen, der hvor husene og torvene fra bydelene ovenpå kaster dybe skygger, lever byens undergrund.

Skrumlebussen

Fra Store Torv i Den Flyvende Stad kan man tage Skrumlebussen, der går til Muddergrøften og Byen Ved Floden.

Muddergrøften

En faldefærdig rønne, der ligger i vejkanten. Indeni er huset større end udenpå, og opleves labyrintisk. Det er svært at komme ud igen, når man først er trådt indenfor. Felicia bliver mindre og mindre, jo længere hun befinder sig i huset.

Byen Ved Floden

En industriby hvor der altid er tåget, og folk bliver væk fra hinanden i gaderne. Det er forbudt at få børn, at opføre sig barnligt eller i det hele taget at indføre børn i byen.

Op ad floden til Elverskoven

Tager man en af flodprammene længere op ad floden, kommer man til Elverskoven. En farlig skov fuld af spejle og tåge. Her lever Elverkongen med sine tre norner i et stort, underjordisk palads. I løbet af scenariet befinder han sig i et højt tårn i midten af skoven, hvorfra han og nornerne kan holde øje med Felicias færden. Ved overgangen til hver scene, skal du som spilleleder lægge ud med en beskrivelse af det område af Landet Môt, hvor næste scene kommer til at udspille sig. (Det står allsammen i scenekataloget.) Du vil også skulle stå for at beskrive verden og spille mindre interessante bipersoner, som for eksempel tilfældige folk, der går forbi, en vagt, eller hvad der nu måtte blive relevant under selve scenen.



Scenariets eneste rolle: Felicia

Felicia bliver i rollebeskrivelsen kaldt for tom, og det er sådan hun føler sig. Det er tydeligt, at hun ikke er særlig glad, og at hun oplever hverdagen som en trummerum. Hun er en pligtopfyldende, men ensom kvinde. Man kunne måske sige, hun er lidt kedelig, men på den anden side kan hun ikke være helt uden mod og nysgerrighed, siden hun vælger at troppe op på Mogens Skygges kontor. Felicia har to værktøjer, som kan vende op og ned på historien. Den ene er den gyldne nøgle, som hun får af fortælleleder Mogens Skygge i første scene. Den anden er hendes hemmelige trylleremse – det vil sige hendes fars navn, Friedrich Fander Sølvsteen. Det er op til spilleren og spillederen, hvad der sker, når hun bruger nøglen eller trylleremsen. Dog vil nøglen altid åbne en portal til virkeligheden, og trylleremsen vil altid beskytte Felicia mod fare uden decideret at redde hende ud af situationen.

Bipersonerne

De fleste af bipersonerne i dette scenarie er fordelt mellem spillelederassistenterne. Det er en fordel hvis du skimmer bipersonerne, inden du læser videre. Spillelederassistenterne bør forberede deres roller grundigt inden spillet går i gang, for at forhindre forstyrrende afbræk. For at hjælpe dem med at huske det hele, har jeg skrevet stikord til hver birolle. Introduktionen til birollerne instruerer dem desuden i at tage deres egne noter. Der er dog nogle enkelte bipersoner, som spillederen skal stå for, primært fordi de har en spilteknisk funktion, der hjælper scenariet på vej.

Fortælleleder Mogens Skygge

Fortællelederen er en lille grå mand i vest og med tykke hinkestensbriller. Denne biperson er til dig, spillederen. Fortællelederens opgave i scenariet er at hjælpe Felicia med at skabe sin egen identitet – at fortælle sin egen fortælling. Dette skal fremstå så tydeligt som muligt. Når Felicia opsøger ham med ønsket om at finde sin far, spørger han ind til hvorfor. Det er spillelederens opgave gennem Mogens Skygge at få Felicia sporet ind på, at det hun i virkeligheden leder efter ikke kun er hendes far, men hendes glemte barndom. Spørg hende hvad hun vil sin far, når hun finder ham. Spørg hende om hendes minder om ham, og når hun svarer at hun har glemt sin barndom, kan du spørge videre om, hvordan dette får hende til at føle, og hvad hun mener det betyder for hende.

Mogens Skygge har dog også en advarsel til Felicia. Han fortæller hende, at hun har været i Landet Môt da hun var barn, og at hun dengang skabte en ærkefjende. Mogens Skygge fortæller at han er Elverkonge, men han kan ikke sige noget om hvorfor Elverkongen er ude efter Felicia, eller hvad hans planer med hende er. Mogens Skygge giver desuden Felicia nogle redskaber til at overleve i Môt. For det første instruerer han hende i, hvordan man bruger den gyldne nøgle. For det andet fortæller han hende, at hvis hun virkelig er i nød, kan hun altid sige sin fars navn tre gange. Det er en trylleremse, og vil altid hjælpe hende på en eller anden måde. Efter Felicia er ankommet til Môt, kan det være hun på et givet tidspunkt beslutter sig for at vende tilbage til Mogens Skygge, for at konsultere ham. Hvis Felicia vælger at tage tilbage til fortællelederen, vil han gerne vejlede hende, men han gør det ved at stille spørgsmål: "Hvad tror du selv?" Fortællelederens funktion i scenariet er at være fødselshjælper, ikke at give hende alle svarene.

Elverkongen

Elverkongen spilles af spillederen, og har to funktioner i scenariet. For det første er det ham, der styrer fortællesekvenserne, ved at stille nornerne spørgsmål. For det andet er han Felicias værste fjende, som hun må overvinde for at finde sin identitet.

Elverkongen opstod, da Felicias som barn rejste sammen med sin far gennem Landet Môt. Hun indtrådte i denne verden som et fremmed element, og, uden at vide det, skabte hun gennem sine forestillinger, barndoms minder og traumer en ny entitet. Elverkongens eneste ønske er at blive til et rigtigt menneske, af kød og blod. Han er kommet frem til, at den eneste måde han kan opnå dette på, er ved at lokke Felicia til sig, og fortære hendes hjerte og sjæl. Ved scenariets afslutning er det ikke Felicia, men nornerne, der bliver hans endeligt.

Elverkongen ved hvor Friedrich Fander Sølvsteen befinder sig. Han bliver nemlig holdt fanget i en brønd dybt under Elverkongens palads. Den eneste måde at besejre Elverkongen på, er ved at afsløre hans hemmelighed. Hemmeligheden er, at han ikke er et virkeligt væsen, men kun en spejling af Friedrich Fander Sølvsteen. Når dette bliver afsløret, vil Elverkongen gå i stykker og blive til tusind glasskår, for til sidst helt at forsvinde. Hans rige vil styrte i grus. Derfor holder Elverkongen selvsagt tæt med sin hemmelighed, men desværre for ham har nornerne luret ham. For at forhindre nornerne i at forråde ham, har Elverkongen kastet en forbandelse på dem, der gør, at de vil dø, hvis de røber ham. Ifølge nornernes beskrivelser har de været Elverkongens trælle i umindelige tider.

Der er en kronologi her, der ikke hænger sammen, hvis Elverkongen er en spejling af Friedrich Fander Sølvsteen, men man kan jo forestille sig, at nornerne har mistet tidsfornemmelsen, eller at der gælder en anden form for tid i Elverskoven. Nornerne er ikke glade for at være træl bundne. Især er de vrede over, at Elverkongen ikke holder sine løfter om kærlighed, børn og ungdom. Han betragter nornerne som redskaber, og de ved det. For at beholde kontrollen over dem, fodrer han dem med flere løfter og løgne, han flirter og smigrer. Det er dog muligt, at de i løbet af scenariet vil gøre mere eller mindre oprør. Måske han så bliver nødt til at bestikke dem lidt, i form af et par luftige kys eller måske ligefrem et tilbud om at sidde lidt på hans knæ.

Elverkongen er en utrolig smuk mand. Han er høj og spinkel, med traditionelle spidse elverører og store, skrå øjne, der reflekterer skovens løv. Hans lange, sorte hår danser omkring ham når han rører sig. Han er klædt i et olivenfarvet læderpanser, med et sølvindlagt billede af et lindetræ, og en mosgrøn kappe, som gør ham i stand til at forsvinde fuldstændigt.

Og forsvinde gør han. Elverkongen er fuldstændig u håndgribelig. I det ene øjeblik er han foran Felicia, i det næste er der ikke andet tilbage af ham end hans latter, der klinger mellem træerne. Men så snart Felicia prøver at forlade skoven, står han pludselig lige bag hende og kærtegner hendes nakke, eller hans sølverne stemme kalder på hendes navn. Med andre ord leger han kispus med Felicia, indtil hun er ved at blive åndssvag. Hvis hun til sidst bliver træt af Elverkongen, eller får hjælp til at slippe væk, bliver han rasende. Hans hud bliver sort, og hans øjne ravfarvede. Gnister og elektriske lyn slår omkring ham, og han jagter Felicia rundt i spejlpaladset. Hvis du synes det passer dramatisk ind, får Elverkongen fat i hende, og smider hende i sin sorte fangekælder under skoven. Så bliver det op til spillederassistenterne og Felicia selv at få hende ud.

Scenekatalog

Prolog

En blæsevejr dag strider en kvinde sig af sted imod vinden, der puster til hendes kinder og napper i næsetippen. Det er Felicia. I hånden har hun et stykke avis papir – eller rettere sagt: en annonce. Den udtværede tryksvære gør bogstaverne tredimensionelle, får dem til at ligne møbler i et rodet pulterkammer. Men Felicia har læst dem så mange gange, at hun sagtens kan huske, hvad der står. For enden af Bogfinkevej ligger en stor rød murstensbygning, der indeholder et kommunebibliotek. Det har et underligt firkantet tårn, lidt som en skorsten, men meget højere. Bibliotekaren bag skranken har ikke travlt, og Felicia læner sig imod ham. ”Undskyld”, siger hun lavmælt. ”Jeg leder efter en Skygge”. ”Så er De kommet til det rette sted”, siger bibliotekaren. Mogens Skygge har kontor i det røde tårn. Felicia bestiger en vindeltrappe, der fører hende forbi den ene hylde efter den anden, hvor tunge gamle manuskripter står opmagasineret. Selvom hun ofte går på biblioteket for advokaten, har hun aldrig før været i tårnet. Øverst oppe er der en grå dør med et forgyldt skilt, Felicia banker på. En lille mand med store hornbriller åbner for hende. ”Du må være Felicia”, siger han. ”Kom indenfor – jeg har ventet dig”.



1. scene: Fortællemesterens Kontor

Scenebeskrivelse

Et lille kontor øverst i bibliotekstårnet. Der står et gammelt skrivebord, som er helt dækket af dynger af bøger, og en slidt antik divan i hjørnet. Væggene er dækket af reoler med bøger. Her er både gamle og nye bind.

Instruktioner til at spillede scenen

Felicia har fået øje på notitsen i avisen, og er taget over til universitetsbiblioteket. Dette indtræffer umiddelbart inden scenariets begyndelse. Lige inden du sætter scenariet i gang, står Felicia på første sal og spørger en bibliotekar hvor hun finder Mogens Skygge. Bibliotekaren henviser til bibliotekstårnet. Du kan eventuelt læse scenariets prolog højt, eller du kan beskrive sekvensen efter din hukommelse.

Felicia går op af en meget lang vindeltrappe, for til sidst at ende øverst i tårnet foran en dør. Få spilleren til at forklare, hvordan Felicia ser ud, og begynd så scenariet med, at Felicia banker på døren.

Felicia træder ind i rummet, som er fyldt med bøger. Bag et skrivebord sidder Mogens Skygge. Efter at have hilst Felicia velkommen, beder Mogens Skygge Felicia om at sætte sig på den divan, der står i hjørnet af kontoret. Han spørger, om hun er kommet for at finde sin far. Når Felicia svarer at det er hun, vil Fortællemesteren vide, hvad hun vil ham, og hvordan det hænger sammen med, at hun har glemt sin barndom (se også spillederens beskrivelse af Mogens Skygge under biroller).

Mogens Skygge fortæller, at han vil sende Felicia på en lang rejse ind i et land, hvor hun har været før. Det kaldes Det Dybe Rige, eller Landet Môt. Hendes far er opdagelsesrejsende der, og da Felicia var lille, rejste hun derind sammen med ham. Landet Môt er et farligt sted, og derinde lurder der en elverkonge, som blev Felicias fjende da hun som barn rejste i Môt. Fortællemesteren har to redskaber, han vil give Felicia før hun tager af sted.

For det første fortæller han, at hendes fars navn er en trylleremse. Hvis hun virkelig er i nød, skal hun sige det tre gange hurtigt efter hinanden. Hun skal dog vide, at trylleremsen kun virker én gang for hvert nyt sted hun besøger. For det andet giver han Felicia en gylden nøgle, som giver hende mulighed for at rejse mellem de to verdener, det vil sige Môt og den virkelige. Man skal passe på med at bruge den for tit, for han har hørt at der kan være bivirkninger. Hun bruger nøglen ved at dreje den tre gange. Når hun gør dette første gang, står hun i landet Môt.

Videre til næste scene

Fortællemesteren beder Felicia om at rejse sig, så hun står midt i rummet. Så giver han hende den gyldne nøgle, og beder hende om at dreje den. Klip væk fra scenen når hun har gjort det.

2. scene: Den Hjerteformede Konkylie

Stikord

Sted: Den Flyvende Stad

Personer: Borgmesteren af den flyvende Stad, Borgmesterfruen, Børnelokkeren, gadepigen Skærv, Luderdronningen.

Elementer: En konkylieføjte, der er formet som et hjerte, som Felicia kunne spille på da hun var barn, en koncert, store forventninger, gammel gæld.

Fortællesekvens

Begynd med at beskrive det sted, Felicia er kommet til (se ”scenebeskrivelse” herunder). Udlevér stikordene. Derefter klipper du til Elverkongen, der udspørger sine tre norner om Felicias nært forestående skæbne. Sekvensen spilles af spillederen og de tre spillederassistenter, der fortæller hvad den kommende scene kommer til at handle om. Begynd med at få spillederassistenterne til at beskrive de bipersoner, der indgår i sekvensen. Når de er færdige med præsentationen, går du videre til historien.

Du kan stille spørgsmål som: ”Hvem møder Felicia først?” Og derefter for eksempel: ”Hvordan møder hun Borgmesteren? Hvad vil han hende? Får Børnelokkeren klørne i hende?” Når alle personer og elementer er præsenteret på en fyldestgørende måde, kan I gå i gang med at spille scenen.

Scenebeskrivelse

Den Flyvende Stad er en forunderlig by, der ligger i kronen på et kæmpemæssigt yeo-træ. Byen er beboet af mennesker, der bor og færdes på træets mægtige grene. Der stikker vældige kviste ud af husenes vinduer og døre. Nogle steder er grenene bearbejdet – en gren er for eksempel udhulet, sådan at man kan bruge den som tunnel. Det er let at få højdeskræk her, for sine steder kan man skimte jorden langt, langt nede. Byen har tre lag: Mellemlaget er en slags arbejderkvarter. Gaderne er belagt med brosten, der er drenge med korte bukser og beskidte knæ, der leger tagfat på sorte bedstemorcykler. Der er viktualiehandlere og skæve pladser med råbende blomstersælgere. Alt dette svæver i reder af grene, eller klynger sig op ad en stamme, der er tykkere end et hus. Over de røde murstenshuse er der ikke himmel. Solen trænger kun herved i tragte af lys.

For oven over ligger paladserne – kæmpemæssige og skinnende, allesammen bygget i hvid porcelæn, men malet i delikate mønstre. Vældige trapper svinger sig ned fra porte, hvis gyldne fløjddøre altid står åbne. De ender ved hver deres kaj, hvor flyvende gondoler ligger fortøjret. De er udformet i skinnende sort metal, og har halefinne og køl som en rolls royce. Under palæerne, under brostenstorvene, er der mørkt. Sorte rødder hænger fra undersiden af arbejderkvartererne, så det føles som at være under jorden.

Her er byens undergrund. Her er kirkegården og luderkvarteret, hvor rødt neon blinker i vinduet og en kvinde i leopardprykket miniskørt råber dig an. Her er den snuskede spillebule, med farligt hjemmebrændt sprut i baglokalet, der får dig til at drømme sære drømme. Her er stodderen i gyden, der vil slå dig ihjel med sine skarpe knive, som han bærer i et læderetui. Han har intet ansigt under huen, kun gule, spidse tænder.

Instruktioner til at spillede scenen

Felicia træder ud af fortællelederens kontor, og står på en lang gangbro af træ, der hvælver sig over en masse bygninger. Beskriv hvad hun ser, og bed spillederassistenterne om at forklare, hvor deres bipersoner befinder sig: Borgmester Nim og fru, Børnelokkeren, Luderdronningen og Skærv. Nornerne kan være gået mere eller mindre i detaljer med deres spådom. Måske har de selv beskrevet, hvilken af bipersonerne der først tager kontakt til Felicia. Hvis ikke kan det være, at Borgmesteren af den Flyvende Stad er i gang med at indvie en statue på en nærliggende plads, og nogen i hans entourage genkender Felicia.

Som spilleder er det løbende din opgave at beskrive byen, og at sørge for, at bipersonerne bliver introduceret, hvis ikke spillederassistenterne selv sørger for at komme på banen:

- ◆ Borgmesterfruen og Borgmesteren mener, at Felicia skylder dem en koncert (se spillederassistent 2 og 3).
- ◆ Børnelokkeren føler sig snydt over, at Felicia undslap hans kløer (se spillederassistent 2).
- ◆ Luderdronningen leder efter en måde at komme til oververdenen.
- ◆ Gadebarnet Skærv vil have Felicia til at lede efter Friedrich sammen med hende.
- ◆ Friedrich er sidst set ombord på Skrumlebussen, der kører mellem Den Flyvende Stad og Byen ved Floden. Han stod af i Muddergrøften, der er det eneste stop på ruten mellem de to byer.

Du kan for eksempel bruge krydsklip, hvor du beder Børnelokkeren fortælle hvor han er nu, og hvad han tænker og foretager sig. Derefter kan du ”klippe væk” fra ham, til en scene med Felicia, eller en anden biperson. Husk dog, at du overordnet skal holde dig til den historie nornerne har fortalt, i hvert fald indtil Felicia trækker i en anden retning. Sekvensen i Den Flyvende Stad skulle gerne være scenariets længste, eftersom der er mest oplæg i spillederassistenternes materiale. Hvis Felicia og Skærv prøver at komme af sted inden de andre bipersoner har været på banen, er det en god idé at lægge forhindringer i vejen. Måske går de lige netop glip af Skrumlebussen, og hvem ved hvornår den næste går. På den anden side skal du også passe på, at fortællingen ikke går i stå. Hvis du synes I mister tempo, så klip i tiden, og tving scenariet videre.

Skærv

Skærv er en af de vigtigste bipersoner i scenariet, da hun er Felicias hjælper. Skærv er barnet i Felicia. Hun repræsenterer alle de overlevelsesstrategier, man tillægger sig som barn, for at slippe helkindet igennem barndommen. Det er strategier man tager med ind i voksenalderen, men som ikke altid er lige hensigtsmæssige. Hun repræsenterer også alle de barnlige følelser – hun bliver bange, når hun burde handle, hun er nærtagende og hun overfortolker. Skærv er røvirriterende. Hun er ulækker, ubehøvlet, klæbende og frastødende i sin fremtoning, med snotten hængende ud af næsen, sårskorper på knæene, sorte negle og sure tæer. Hun er klodset og uduelig. Og så er hun en tudemarie.

Men der burde også være noget medlidenhedsvækkende over Skærv. Hun er barnet ingen vil vide af, og måske kan det i sig selv vække medynk hos Felicia. Den eneste måde at forbedre Skærv på, er ved at vedkende sig hende og give hende kærlighed og omsorg. Ellers klæber hun til Felicia som en bussemand der ikke er til at slippe af med. Hvis hun får knus og trøst og bliver lyttet til, forsvinder snotten, hun bliver mere modig, og hun kan ligefrem hjælpe Felicia med at finde deres far. Du kan begynde at beskrive hende mere positivt – måske har hun store, smukke øjne, søde fregner eller pjusket englehår – hvis Felicia begynder at passe på hende. Hvis ikke vil hun kun være til besvær, men til gengæld svær at slippe af med.

Videre til næste scene

Hvis Felicia vil finde sin far, er Skærv den eneste, der kan hjælpe hende med det. Hun ved nemlig, at Friedrich Fander Sølvsteen tog med Skrumlebussen til Muddergrøften. Det er dog ikke sikkert, at Felicia er indstillet på at tage videre med det samme. Scene 3 er en alternativ scene, der måske kommer nu, eller måske først senere (eller aldrig), hvor Felicia prøver at slippe tilbage til virkeligheden. Dette sker ved, at hun drejer den gyldne nøgle tre gange, så en portal åbner sig. Hvis Felicia vælger at fortsætte sin færd, slutter scenen med at hun og Skærv venter ved Skrumlebussens stoppested på Store Torv i Den Flyvende By.



3. scene: Det Dybe Rige i virkeligheden (måske)

Stikord

Ingen.

Fortællesekvens

Denne scene indledes ikke med at nornerne fortæller – historien er sat i bero så længe Felicia ikke rejser i Landet Môt. Hvornår i scenariet scenen eventuelt dukker op, kommer an på Felicia. Hvis hun aldrig sætter den i gang, er det også helt i orden.

Scenebeskrivelse

Virkeligheden. En regnvåd verden af trivialiteter: busser der kommer for sent, aftensmad der skal laves, arbejde der skal passes og opvask der skal tages. Du ved jo hvordan det er.

Instruktioner til at spillede scenen

Det kan være, at Felicia bliver så forskrækket over Landet Môt, at hun vil prøve at komme tilbage til sin egen verden. Måske bruger hun nøglen igen. Hvis det er tilfældet, skal det have lov at lykkes – men reelt er det for sent at vende om. Dette skal du vise ved at give hende rigtig meget modstand. For det første skal du vise, at det er farligt at rejse mellem verdenerne. Hun dukker op midt på en motorvej, og slipper kun lige med livet i behold. Beskriv hvordan hun ser billygterne komme farende imod sig, og hvordan det er mørkt og koldt omkring hende, da hun er sluppet over autoværnet. Det er sidst i november og midt om natten, og der er kun sorte pløjemarken omkring hende. Der vanker en lang travetur hjem til byen hvor hun bor.

For det andet følger bipersonerne fra Landet Môt med hjem. Måske er der blevet åbnet en dør mellem verdenerne. Pludselig ringer Borgmesteren til advokatkontoret, hvor hun arbejder, hun bliver opsøgt af monstret under gulvet, eller Lange Jan (fra scene 4) og hans kammersjucker kommer på besøg for at sætte ild til gardinerne i Felicias stue. Sidst, men ikke mindst, kan Skærv bruges til at overtale Felicia til at genoptage hendes søgen efter faderen.

Bliv ved med at lægge pres på Felicia, indtil hun tager tilbage. Hun har åbnet for en historie, der bør fortælles til ende, hvis ikke hun vil følges resten af livet. Hvis ikke hun vil indse dette, må Mogens Skygge ringe og fortælle hende det. Andre farlige steder Felicia kan dukke op: På et hustag, i nogens kælder, i havnebassinet midt om natten.

Videre til næste scene

Môt er en slags parallelverden i forhold til virkeligheden. Man kan derfor forestille sig, at hvis blot Felicia bruger den gyldne nøgle omtrent samme sted som hun kom ud, ender hun på det punkt hun forlod i Landet Môt. Hvis hun derimod har rejst flere kilometer, kan hun også regne med at ende langt fra det punkt, hun var nået til i Môt. Der er dog ingen grund til at gøre det alt for svært for hende at tage tråden op fra tidligere.

4. scene: De Svages Bekæmper

Stikord

Sted: Skrumlebussen - en gammeldags smadrekasse af en bus, der er indrettet som en slags klunkehjem.

Personer: Skærv, Billetkontrolløren, Frøken Adelinde Rabarbu.

Elementer: Grovkornede drillerier, misundelse, grænser der bliver overskredet, maltbolcher.

Fortællesekvens

Begynd med scenebeskrivelsen, og udlevér stikordene. Få nornerne til at præsentere bipersonerne. Sørg for, at nornernes forudsigelser bliver så konkrete som muligt, ved at stille konkrete, ledende spørgsmål: ”Gør Lange Jan noget ved Skærv? Hvordan reagerer Frk. Rabarbu?” Og hvis Felicia prøver at lægge sig imellem: ”Hvad gør Lange Jan ved Felicia? Genkender han hende? Fortæller han hende om deres fælles fortid?”

Scenebeskrivelse

Ruten mellem Den Flyvende Stad og Byen ved Floden serviceres kun af én enkelt bus. Den kaldes Skrumlebussen. Bussens eneste stop på vejen mellem de to byer er Muddergrøften. Udenpå ligner Skrumlebussen et malet stykke blikkegøj, med kradse farver og med buler og ridser. Det er en bus af den slags, hvor man kan hoppe af og på. Den hænger i et sindrigt snoreværk, som gør at den kan hejses op og ned fra det store yeo-træ, som Den Flyvende Stad ligger i toppen af. Indeni er sæderne af mørkerødt fløj, og der er guldkvaster på de grønne rullegardiner. Høje træpaneler i mahogni beklæder væggene, og der er blankpolerede messingstænger i loftet, som man kan holde i, så man ikke falder. Interiøret er en smule ramponeret, men velholdt. Bussen gynger faretruende, og man risikerer let at blive slynget rundt.

Instruktioner til at spillede scenen

Begynd med at fortælle, at Felicia og Skærv stiger ombord i bussen. Bed spillederassistenterne om at forklare, hvad bipersonerne laver. Fortsæt sådan som spillederassistenterne har beskrevet det i fortællesekvensen. Hvis Felicia skulle forsøge at komme i kontakt med bussens chauffør, konstaterer hun, at det afskærmede førerhus er tomt. Bussen kører af sig selv på magisk vis. Men Lange Jan har nøglerne til tændingen. Det er muligt for Felicia at tage magten over bussen ved at fravryste Jan nøglerne, og tiltvinge sig adgang til førerhuset.

Scenen er tænkt som forholdsvist kort. Den ender med, at Felicia ankommer til Muddergrøften, uanset om det er fordi hun bliver smidt af bussen, eller om hun selv kører den derhen.

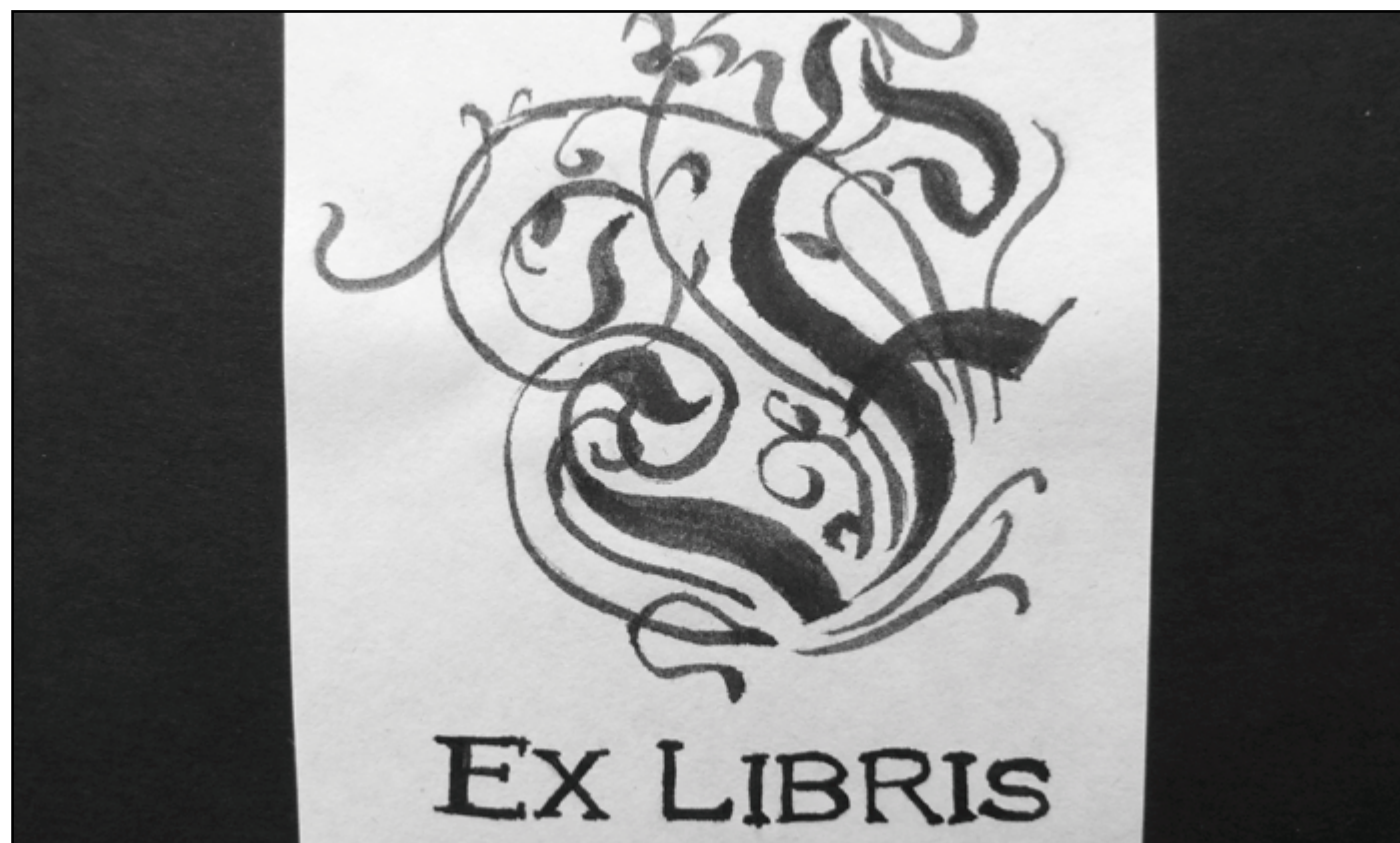
Den dårlige lærer

At være barn indebærer, at man er prisgivet sin situation. Den eneste beskyttelse er de voksnes tilstedeværelse. Dette gælder i særdeleshed for at gå i skole. Her er der tale om 9-10 år af ens liv, hvor man hverken får lov at vælge eller fravælge sine kammerater, hvad man vil beskæftige sig med, eller hvem der bestemmer over en. Tænk bare hvis man bød en voksen det samme – mon ikke man ville kalde det for fængsel?

Det, der er altafgørende for hvor stor succes man får med skolen, er de voksnes indflydelse, og hvordan de påtager sig deres ansvar. Gode lærere og forældre lærer deres børn at håndtere konflikter med respekt for andre, og de optræder som gode eksempler på, hvordan man bør opføre sig overfor hinanden. I Felicias fortælling er Frøken Rabarbu et skrækeksempel på en lærer. Hvor de fleste dårlige lærere bare ignorerer mobning, hopper frøkenen ligefrem med på vognen, og bruger mobningen til at afstive sit eget ego. De der siger, at mobbere er svage mennesker, tager fejl. Mobbere er magtmennesker, der aldrig har tillagt sig en medmenneskelig moral.

Videre til næste scene

Sporet efter Friedrich Fander Sølvsteen fører til huset i Muddergrøften. Uanset hvad slutter denne scene med, at hun ankommer dér. Enten fordi Felicia selv vælger at stå af, fordi hun bliver smidt af bussen i nærheden, eller fordi bussen bryder sammen.



5. scene: Uhyret Under Gulvet Stikord

Sted: Et skævt lille hus i en muddergrøft. Selvom huset er lille udenpå, er det gigantisk indeni.

Personer: Mutter og Fatter, eventuelt Skærv.

Elementer: Et hus hvor alting er kæmpestort. Det evige skænderi mellem Mutter og Fatter. Uhyret, der er løs i huset under gulvbrædderne, og hvis eksistens bliver holdt i live af skænderiet. Et gammelt øg, der kan ride Felicia til Byen ved Floden, men som sparker.

Fortællesekvens

Beskriv scenen og udlevér stikordene. Bed spillederassistenterne om at præsentere husets beboere. Bed dem derefter fortælle, hvad der sker, når Felicia træder indenfor. Møder hun Mutter og Fatter med det samme, eller går der lidt tid, hvor skænderiet bare høres i baggrunden? Bed spillederassistenterne beskrive Uhyret under gulvbrædderne. Spørg hvornår det begynder at angribe. Bed dem fortælle om det oversvømmede badeværelse – bliver Felicia mon fanget der? Eller i fyrkælderens? Hvad sker der så?

Scenebeskrivelse

Muddergrøften: Ved en støvet grusvej, der ligger ubefærdet hen, står en forhutlet træerønne. Den står på stolper midt i en muddergrøft, og en knirkende hængebro forbinder den med vejen. I et aflukke ved siden af står et ældgammelt øg, som måske ville kunne ride to personer til Byen Ved Floden, hvis ikke lige det var fordi det sparker.

Der er ingen der lukker op, hvis man banker på døren, men der høres stemmer indefra. En mand og en kone lader til at være midt i et skænderi. Det bølger frem og tilbage mellem dem. Det er Mutter og Fatter – manden og konen i muddergrøften. Inde i huset er alting meget stort. En trappe med gigantiske trin fører ovenpå. Til venstre ligger et gigantisk køkken, hvor alting er dækket af linoleum. Der ligger en køkkenrulle på størrelse med et baseballbat. Til højre er der et bryggers, hvorfra en lem fører ned til den sorteste fyrkælder. Ovenpå er der et soveværelse med en balkon, hvorfra man i det fjerne kan skimte det store yeo-træ, der bærer Den Flyvende Stad i sin krone.

Der er også et oversvømmet badeværelse, som er det eneste rum i huset, hvor døren kan låses, men hvor vandet desværre stiger og stiger. Rummene i huset skifter konstant plads, og det er ikke til at finde ud uden Mutters eller Fatters hjælp. Man kan for eksempel træde lige fra balkonen og ind i fyrkælderens. Når man vender sig om for at træde ud på balkonen igen, er den blevet til badeværelset, og så videre. Jo længere tid Felicia befinder sig i huset, des mindre bliver hun.

Instruktioner til at spillede scenen

I denne scene kommer to af spillederassistenterne på en svær opgave. Det er nemlig meningen, at de under størstedelen af scenens varighed skal holde et bittert skænderi i kog, naturligvis bortset fra når Felicia taler til dem. Det kan være, det bliver nødvendigt at du giver dem en hånd. Du kan vælge at hviske forslag i øret på spillederassistenterne, eller du kan sige højt: ”Du kommer forresten lige i tanke om hvor vred det gør dig, at...”

Oversigt over ting, som Mutter og Fatter skændes om

- ◆ Opvask
- ◆ Oprydning
- ◆ Tømning af skraldespanden
- ◆ Arbejdsfordelingen i hjemmet
- ◆ Reparationen af det sprængte vandrør i badeværelset
- ◆ Fatter holder ikke hvad han lover (f.eks. at reparere et eller andet)
- ◆ Hvordan Mutter er kommet til at ligne sin mor
- ◆ Fatters tykkelse
- ◆ Sex
- ◆ Mutter er løgnagtig
- ◆ Fatter har ingen ambitioner
- ◆ Mutters utroskab

Uhyret og huset

Det er det spillederen, der styrer Uhyret Under Gulvbrædderne og husets skiftende værelser. Uhyret bliver stærkere, når Mutter og Fatter skændes, og svækkes når Felicia får dem til at lytte til hinanden. Hvordan du i øvrigt skal styre Uhyret, får du at vide af spillederassistenterne i fortællesekvensen. Huset i sig selv er også en slags biperson. Det spænder ben for sine gæster ved at skifte rummene ud på en måde, der er så farlig som mulig. For eksempel kan det være, at hoveddøren smækker i bag Felicia, og at hun prøver at løbe den ned. Så kan huset finde på at lade døren gå op, men til altanen ovenpå, så Felicia næsten falder ud over gelænderet. Der er meget langt ned, og ubehagelige klippeskær overalt. Hvis Skærv ikke er kommet med ind i huset, kan du overlade det til hendes spiller at agere uhyre.

Oversigt over husets værelser

- ◆ **Entréen** – med en nedslidt trappe, der fører op til 1. sal. Brædderne er selvfølgelig løse.
- ◆ **Køkkenet** – beklædt med linoleum og fuldt af skarpe knive.
- ◆ **Kosteskabet** – med en dør, der smækker, så der bliver bælgmørkt.
- ◆ **Stuen** – med bornholmerur der tikker ildevarslende, og gigantiske plydssofaer man ikke kan komme op af uden hjælp.
- ◆ **Fyrkælder** – med et stort pustende bæst af et fyr, der bliver levende og snapper efter folk med sine jernkæber.
- ◆ **Soveværelset** (1. sal) – med en stor, uberørt dobbeltseng.
- ◆ **Børneværelset** – et støvet værelse med to små senge.
- ◆ **Badeværelset** (1. sal) – med et sprængt vandrør. Desuden den eneste dør, der kan låses, så Uhyret ikke kan komme ind. Men så begynder vandet at stige, og man kan pludselig ikke åbne døren indefra.
- ◆ **Altanen** (1. sal) – ca. en halv meter at stå på, et halvråddent gelænder og et brat fald til den visse død på klipperne nedenfor.

Videre til næste scene

Både Mutter og Fatter kan fortælle Felicia, at Friedrich tog videre til Byen Ved Floden. Så snart Felicia har fået denne besked, kan hun drage videre, enten til fods eller til hest med Mutters og Fatters hjælp. Hvor meget Mutter og Fatter vil hjælpe, afhænger af spillederassistenterne.

Hvis Felicia gør op med Mutter og Fatter på en sådan måde, at hun er den voksne, og de bliver små, forsvinder husets ”forbandelse”, og hun er almindelig voksenstørrelse. Det hjælper ikke at bede dem om at lade være med at skændes, eller at prøve at distrahere dem.

Alle strategier, der minder om ting børn gør for at få deres forældre til at holde op med at skændes, giver bagslag, og Felicia kommer i Fatters og Mutters vold. Hun kan fx blive lagt i seng, og høre uhyret nærme sig i mørket.

6. scene: Dommen

Stikord

Sted: En stor snavset by ved en flod.

Personer: Gendarmen, advokaten, en dommer.

Elementer: En retssag hvor enten Felicia eller Skærv er anklaget. (Hvis Skærv er anklaget, er Felicia forsvarer).

Fortællesekvens

Scenen begynder med, at Felicia ankommer i Byen ved Floden. Hun har enten lånt Mutter og Fatters gamle øg af en hest, og har reddet, eller de er gået mange kilometer af den støvede landevej. I begge tilfælde er hun træt og udmattet.

Lige gyldigt hvornår på dagen Felicia er taget af sted, er det mørkt når hun kommer frem. Beskriv scenariet for spillerne inden fortællesekvensen, og glid ind i din rolle som Elverkonge. Få dem til at præsentere bipersonerne. Spørg hvem af bipersonerne Felicia og Skærv først møder, når de kommer til byen. Sig ”men børn og barnlige sjæle er jo forbudte i Byen ved Floden. Bliver Skærv og Felicia ikke arresteret?” hvis spillederassistenterne ikke selv har fanget den. Spørg hvor Felicia bliver ført hen efter arrestationen, og om hun skal for retten. Bed nornerne om at fortælle om dommeren og advokaten, og hvad udfaldet af retssagen bliver.

Scenebeskrivelse

Byen Ved Floden er en industriby, hvor der altid er tåget, og folk bliver væk fra hinanden i gaderne. Sorte skorstene leverer sod og røg til den allestedsnærværende smog, der blander sig med gusen fra floden. Folk går rundt i lange, sorte frakker med høje kraver, så man kun kan se deres kindben. De bærer sorte, høje hatte, der ligner skorstene, og alle ser ens ud. Flodpramme lægger til og fra mellem pakhuse. En ensom harmonikaspiller lader tonerne skvulpe i tågen, og den røde glød af cigarer stirrer som gale øjne i disen.

Instruktioner til at spillede scenen

Når fortællesekvensen er overstået, beskriver du Felicia og Skærv, der ankommer til Byen ved Floden. Der er kun én vej, der fører ind i byen, og den går forbi kajerne, hvor flodprammene glider ind og ud af smoggen. Der er skvulpelyde og lanterner, der lyser op i mørket. Bipersonerne møder Felicia, sådan som nornerne beskrev det i fortællesekvensen. I en af bipersonerne er det nævnt, at det er forbudt at føre børn ind i byen. Ellers skal gendarmene nok finde noget andet at hænge Felicia op på, så sandsynligvis vil Felicia blive ført i arresten eller for retten. Hvis Felicia bliver ført for retten, er det enten som forsvarer for Skærv, eller for sig selv, da det er almindelig praksis i Byen Ved Floden at man repræsenterer sig selv. Fordi Skærv er mindreårig, påfalder det Felicia, som hendes nærmeste pårørende, at forsvare hende. Beskriv hvordan dommeren sidder bag sin bænk, og anklageren sidder bag sit bord overfor Felicia og Skærv. Det er et gammeldags retslokale, med høje træpaneler og dunkel belysning. Fortæl hvordan retsbetjenten siger ”retten er sat”, og spørger dommeren, om han vil høre anklageren først.

I Byen ved Floden må man ikke være barnlig. Det vil sige, at man ikke må fjolle rundt, gå i farverigt tøj, spise slik eller rode. Man skal være alvorlig og ansvarlig. Men som i de andre scener, handler det om at holde fast i sin integritet, og ikke bøje sig for presset om at skulle opføre sig på en bestemt måde.

Hvis ikke Felicia kan knægte den stramtandede anklager og pernitne dommer, må du lade hende møde en smugler, der hjælper hende ud af kachotten. Hvis hun ligefrem bliver dømt til døden, må Elverkongen sende en af sine norner, der kan redde hende med sin magi. Det skal dog kun være som en sidste udvej, hvis hun slet ikke kan finde på noget.

Videre til næste scene

Dommeren i Byen Ved Floden ved hvor Friedrich Fander Sølvsteen er taget hen. Det er dog ikke sikkert, han vil give Felicia denne information. I så tilfælde bliver det op til dig, spillederen, at plante et spor. Hvis Felicia ryger i arresten, kan hun finde en løs sten, bag hvilken der ligger et brev fra Friedrich, hvor han skriver, at han er blevet arresteret for at feste til langt ud på natten, men at hans smuglervenner vil hjælpe ham ud af kachotten, og videre op af floden. Hvis Felicia undgår arrestation, kan det være, at en smugler hvisker: ”Psst! Jeg hører du er Felicia, og at du leder efter din far. Jeg så ham sejle op ad floden på en flodpram”. Nede ved floden er det let at få lov til at blive passager på en af de pramme, der sejler op ad floden.



7. scene: Luftspejlinger

Stikord

Ingen.

Fortællesekvens

Ingen.

Scenebeskrivelse

Elverskoven

I Elverskoven er der et stort bjerg, hvorunder Elverkongens spejlpalads ligger. Spejle reflekterer lyset ned igennem de mange sale, så man tror, man stadig er i skoven, og kilder risler hen over de gamle marmorgulve. På toppen af bjerget står et tårn af elfenben. Det er helt hvidt, og ender i et skinnende spir. Man kan se hele Môt fra det øverste værelse.

Instruktioner til at spillede scenen

Scenen i Elverskoven er speciel, fordi den ikke indledes med en fortællesekvens. Scenen i Elverskoven er scenariets klimaks, hvor nornerne har ladet sig inspirere af Felicias evne til at gøre op med sin skæbne, og ender med at ofre sig, så hun kan blive fri.

Scenen begynder med, at Felicias flodpram støder på grund og sætter sig fast i et brombærkrat, der hænger ud over floden. På magisk vis begynder snerler og mos at gro ind over prammen, der hurtigt bliver forvandlet til en bank af sand og kviste. Mandskabet tager benene på nakken, og flygter enten ind i skoven, eller prøver at svømme tilbage af floden, selvom strømmen er stærk.

Elverkongen (spillederen) og de tre norner sidder i elfenbenstårnet og betragter hende (hvis det er lykkedes Felicia at få Skærv med helt fra Den Flyvende Stad, er der en af spillederassistenterne, der har to roller i samme scene. Det burde dog ikke være en alt for stor udfordring, da Elverkongen hurtigt prøver at skille Felicia og Skærv). Klip fra Felicia og flodprammen til elfenbenstårnet, og giv de tre norner den opgave, at de skal lokke Felicia hen til dig. Hvis Skærv er med, beder du en af nornerne om at lokke hende væk fra Felicia med løfter om varm kakao og lune boller med smør og syltetøj. Når de først er blevet skilt fra hinanden, bliver hun prompte smidt i Elverkongens dybeste og mørkeste fangekælder.

Når Elverkongen møder Felicia, erklærer han sin kærlighed. Han fortæller, at han alt for længe har boet her i skoven, blandt æteriske væsener af manglende substans. Han ønsker sig en rigtig kvinde – han ønsker sig Felicia. Han har længe fulgt hende fra sit elfenbenstårn, og elsket hende på afstand. Elverkongen kommer med et tilbud. Han fortæller, at han ved hvor Friedrich Fander Sølvsteen er. Men han vil kun sige det, hvis Felicia til gengæld lover at blive hos ham for altid som hans konkubine. Han lægger ikke skjul på, at det vil betyde, at hun vil miste sin frie vilje, og med tiden glemme hvem hun er. Til gengæld lover han at elske hende for evigt (men fra nornerne ved vi, at hans løfter ikke er til at regne med).

Han vil dog bede hende om at overveje i tre dage og nætter, i løbet af hvilke hun er gæst på hans slot. Hvis Felicia siger nej til forslaget, har hun det problem, at hun er løbet tør for spor efter Friedrich. Hun udløser desuden Elverkongens vrede, hvilket resulterer i, at hun bliver smidt i fangehullet, hvor hun kan få lov at rådne op. Felicia kan også prøve med list. Der skal dog noget umådelig smart til for at snyde Elverkongens hemmelighed ud af ham, da han selv tænker på netop den måde, men det er ikke aldeles umuligt.

Nornernes offer

Jeg har forudbestemt at det er nornerne, der redder Felicia fra elverkongen. Måske er de i virkeligheden tre splinter af hende selv, som hun efterlod sidste gang hun var i Môt - de har jo stået for den gamle historie, med de gamle handlingsmønstre. I hvert fald skønner de, at det er på tide at afsløre Elverkongen. Timingen er op til spillederassistenterne. Selvom der godt må være lidt indledningsvis tøven, bør det ikke tage dem alt for lang tid at tage mod til sig. Hver af nornerne ved, at Elverkongen holder Friedrich Fander Sølvsteen fanget i en dyb brønd under Elverskoven. Dog har Elverkongen forbandet dem, så de og deres søstre dør af det, hvis de afslører hans hemmelighed.

Hvis en af nornerne afslører Elverkongens hemmelighed, dør de alle tre. Sylfe bliver til en græstue, Nøkken bliver til en plumret vandpyt og Undine bliver til en lille bæk, der forsvinder ud i havet. Men afsløringen har lige så store konsekvenser for Elverkongen. Først vil hans rige begynde at styrte i grus – Elverbjerget vil slå mægtige sprækker, store stykker klippe river sig løs og falder ned i dybe afgrunde, der åbner sig under Elverkongens fødder, og de store træer vil brase omkuld. Felicia opdager dog hurtigt, at alting passerer igennem hende. Det er spejlbilleder.

Elverkongens skurketale

Da Elverkongen ser sit rige brase omkuld rundt omkring sig, forstår han at slaget er tabt. Men inden han selv forsvinder, hvisker han ud gennem sine sammenbidte tænder, at han bare ønskede at blive et rigtigt menneske. Et hjerte og en sjæl. Var det så meget at forlange? Hvis han havde været som Felicia, kunne han selv have bestemt hvem han ville være, i stedet for at være summen af Felicias barndomserindringer. Hvilken gave at besidde: fri vilje. Hvis han havde haft det, ville han ikke have siddet i en tom lejlighed, aften efter aften, og undret sig over hvordan livet passerede forbi. Hvor uretfærdigt, mener Elverkongen. Imens Elverkongen taler, ændrer hans ansigt sig. Tilsidst ender han med at ligne en bleg, sorthåret mand. Netop som han hvisler sit sidste ord, splintrer han som et spejl, og går i tusind stykker.

8. scene: Friedrich

Stikord

Ingen.

Fortællesekvens

Ingen.

Scenebeskrivelse

Tilbage står Felicia midt på en tom slette. Hun får øje på en brønd. Da hun går over til den, ser hun sin far sidde på bunden af brønden. Han ser meget forvirret ud, men er ellers helt som hun husker. Og ja – hun husker ham, og sin barndom, nu.

Instruktioner til at spillede scenen

Det er nu op til Felicia, hvordan scenariet skal slutte. Hun kan tale med sin far (der er en rebstige ved siden af brønden, så hun kan hjælpe ham op), hun kan blive i Landet Môt eller hun kan vende hjem til virkeligheden. Hvis Skærv er med, kan scenen også indeholde et møde mellem Felicias far og hende.

Der er tre mulige slutninger for Skærv: Enten vedkender Friedrich sig hende, og hun tager med ham på hans rejser. Hvis hverken Felicia eller Friedrich tilbyder hende at følge dem, vil hun se endnu mere nusset og ensom ud end da scenariet begyndte, helt alene på den store slette. Men hvis Felicia vedkender sig Skærv, vil der ske det forunderlige, at Skærv smelter sammen med Felicia, og de vil blive til én.

Epilog (valgfri)

Og her er du så: Felicia. En voksen kvinde med alle de facetter det indebærer. Et produkt af dine egne valg. Du er ikke længere et passivt væsen, bestemt af ydre forhold. Du er et tænkende, levende, drømmende menneske, der selv bestemmer hvem du vil være. Fortiden er lagt bag dig, og nu står fremtiden for døren. Det er nu! Her! Hjertet banker og blodet suser rundt i kroppen. Du er midt i verden og midt i nuet. Græsset stikker i foden, og vinden roder i håret. Indånd dit liv. Der er tusind veje at gå, men bliv ikke forskrækket.

Du vil vælge den rigtige, for din fantasi giver dig evnen til at spå om fremtiden. Hver eneste sti er en hel fortælling, der udspiller sig bag dit øjes lukkede låg. Hvert valg er en gave, et nøglepunkt hvorfra et utal af gyldne stier udspringer. Der er ingen tvang og frygt, kun vilje, mod og tillid til at det nok skal gå, ligemeget hvad. Og når du engang bliver gammel, når du ser dig selv over skulderen, ligger hele din rejse bag dig. Summen af dine valg: Felicias fortælling.

Spillelederassistent 1

Kære du

Dette er Felicias fortælling. Ikke din. Og så alligevel, for du har lige så meget ejerskab som Felicia selv. I dette rollespil er der kun én rolle, og den er ikke din. Til gengæld er der, foruden en spilleleder, også tre spillelederassistenter, der tager sig af scenariets mange bipersoner. Du er en af de tre spillelederassistenter. Vedlagt finder du de bipersoner, som du skal spille i scenariets skiftende scener. Det er vigtigt at du nærstuderer dem på forhånd, for du vil ikke få lejlighed til at genlæse dem under scenariet, da det ville skabe uhensigtsmæssige pauser i spillet.

Når du læser dine roller, er der muligvis en del, der ikke rigtig giver mening. Men rust dig med tålmodighed, for i den store sammenhæng skal brikkerne nok falde på plads. Din spilleleder vil forklare dig scenariets form såvel som den kontekst, som rollerne hører hjemme i. Det vigtigste på nuværende tidspunkt er at vide, at du spiller to forskellige bipersoner, der lever i en eventyrverden kaldet Landet Môt. Kvinden Felicia, som scenariet handler om, er fra virkelighedens verden, og møder på sin færd gennem eventyrverdenen dine bipersoner.

Du spiller to roller i Felicias fortælling. Den første er nornen Sylfe. Hun er en af de tre sandsigersker, der spår om Felicia. Det er Sylfes opgave at sørge for, at din anden biperson optræder i historien. Den anden rolle er gadebarnet Skærv. Hun er Felicias hjælper og støtte, der holder øje med Felicias ryg, når alle andre svigter. I løbet af fortællingen kommer du til at springe mellem de to roller.

Efter du har læst dine roller igennem, vil jeg bede dig om at lægge dem lidt væk. Vent et par dage, og læs dem så igen et par timer inden du skal spille scenariet. Det burde herefter være tydeligt, hvilke dele du har svært ved at huske, og hvad der sidder fast. Skriv dine egne stikord, eventuelt med udgangspunkt i de noter, jeg har sammenfattet rollerne med. Find eventuelt på en vane, der kendetegner hver karakter og gør det let at skelne dem fra hinanden. Måske har karakteren en nervøs trækning ved øjet, eller hopper hele tiden med benet?

Vælg evt. et par rekvisitter, fx et sjal og en kasket, der gør det let at markere dine rolleskift.

Hold dine noter på et enkelt papir. Gør det kort og overskueligt, så du ved et enkelt øjekast kan orientere dig i løbet af spillet.

Hvad handler det her om? Jeg kan sige så meget, som at det drejer sig om barndom og barndomstraumer. I første scene vil Felicia møde en mand, som kalder sig fortællelemesteren. Hvis du vælger at fortolke ham som en psykolog, er du godt på vej. Hele historien er spækket med symboler af den slags. Hvor meget dette lag kommer frem, er i høj grad op til hvor mange hentydninger, du vælger at komme med gennem dine roller.

Elverskoven

Spådommenes stemme

Sylfe er den yngste af nornerne, men hun husker hverken sin barndom eller ungdom. Måske har hun altid eksisteret, eller måske blev hun født ud af barken på en eg, med den vakre ungpigeskikkelse, hun nu bærer. Der vokser blomster og mos på hendes hud, og hendes øjne er rosarøde som en solopgang. I stedet for hår har hun et tykt tjørnekrat på hovedet. Hun er meget smuk. Sylfe er, og har altid været, i Elverkongens tjeneste. Han har trælbundet hende med sine løfter om evig kærlighed, ligesom hendes søstre, Nøkke og Undine.

Selvom Sylfe elsker Elverkongen, hader hun ham også. Hun hader ham, fordi han ikke har indfriet et eneste af sine løfter til hende. Han behandler hende som et tankeløst barn og taler ned til hende, fordi hun er ung. Samtidig er Sylfe også bange for ham. Hun har set hvad hans vrede kan gøre. Den kan styrte bjerge i grus. Men når han endelig, endelig retter sit smukke blik mod Sylfe, banker hjertet hurtigere i brystet, og hun kan mærke, hvordan safterne stiger hende til hovedet. Det er en ung piges forelskelse, der kildrer som sommerfugle i maven.

Fra det øjeblik menneskekvinden Felicia trådte ind i Landet Môt, har Elverkongen været som besat. Han insisterer på at følge hvert eneste af hendes skridt, og han har kaldt de tre norne søstre sammen, for at de med deres spådomskunst skal fortælle ham om hendes næste skridt. Det gør de med stor pligtopfyldenhed, selvom de ved, at det sikkert ender galt. At være sandsigerske betyder ikke, at man kan forudse alt. Fremtiden er ikke en brostensbelagt landevej – den er snarere et morads af mudrede stier, der går på kryds og tværs af en vild skov. Det er umuligt at sige, hvilke veje Felicia vil vælge at træde. Alt hvad nornerne kan, er at komme med antydninger om, hvilke veje hun kan vælge imellem, og nogle gange vil de endda tage helt fejl.

Sylfe har ondt af Felicia, for hun ved, at på den ene eller anden måde skal hun nok komme til Elverkongens slot og blive fange dér – ligesom Sylfe og hendes søstre. Sylfe gemmer på en hemmelighed: Sandheden om Elverkongen. Hans største hemmelighed er, at han slet ikke er virkelig. Han er en magisk spejling af en mand, som han holder fanget i en brønd. Den mand er Friedrich Fander Sølvsteen, og han er Felicias far. Når denne hemmelighed bliver afsløret, vil Elverkongens trolddom falde fra hinanden. Han har kastet en forbandelse på Sylfe, der gør, at hvis hun fortæller Felicia hemmeligheden, dør hun og hendes søstre.

I scenariets næstsidste scene redder Sylfe og hendes søstre Felicia fra Elverkongen ved at ofre deres liv.

Selvom du som spillederassistent ved dette allerede nu, kommer Sylfe og hendes søstre først frem til beslutningen i løbet af scenen.

Stikord: Yngst, forelsket, ønsker at blive fri, kender Elverkongens hemmelighed.

Den Flyvende Stad

Hvad rendestenen fødte

Den Flyvende Stad er det mest forunderlige, frydefulde, drabelige og tragiske sted i hele verden. Den ligger i en rede af yeo-træets grene. På oversiden er den skinnede hvid og smuk, men på undersiden er den sort og beskidt.

I en verden af evig skygge, hvor neonskiltene blinker rødt, og selv små børn går med kniv, kom Skærv til verden i rendestenen, da Luderdronningen troede hun skulle skide. Sammen med alt det lort, der var kommet ind af den ene ende, sprøjtede hun Skærv ud af den anden.

Luderdronningen skovlede hende op i sine benede hænder og kiggede vrantent på hende, før hun udstødte et syrligt ”hm” og tændte en smøg. Skærv endte næsten i skraldespanden sammen med sine mange søskende. Men så kom Luderdronningen i tanke om, hvem der var hendes far, og hun var ikke sen til at genkende en god mulighed, når hun så den. Selveste Friedrich Fander Sølvsteen, en fin herre der var kommet til byen for ni måneder siden, hele vejen fra en anden verden, sagde man. Vigtigst af alt, så var han fra Ovenpå. Ikke kun lige over, fra Mellemlaget, men fra helt deroppe, hvor husene bar spir af porcelæn, og hvor de gyldne porte altid stod på vid gab for de fine mennesker. Luderdronningen skar tænder om natten, når hun drømte om Ovenpå, så meget ønskede hun sig derop. Måske kunne det lille skravl blive hendes billet.

Men ingen havde set Friedrich Fander Sølvsteen længe, endsige hans ægte datter Felicia. Mens Luderdronningen ventede på, at Friedrich skulle komme tilbage, stænkede nikotinen hendes hvide tænder gule, og Skærv blev større og større.

Det første ord pigen sagde, da hun rakte sin beskidte næve frem, var Skærv, og derfor blev det hendes navn, for Luderdronningen gad ikke finde på noget selv. Skærv voksede og blev det mest usle og beskidte barn, man nogensinde har set.

Skærv var omsluttet af en stærk magi. Jo mere uselt man behandlede hende, des mere ynkelig blev hun. Hvis man skældte hende ud, drev snottet fra næsten i grønne klumper. Gav man hende en ørefigen, svulmede hendes ansigt op med gule og blå mærker. Hvis man lagde hende over knæet, tissede og sked hun i bukserne. Men hvad Luderdronningen aldrig fandt ud af var, at talte man til Skærv med trøstende ord, tørrede pusset i øjenkrogene straks, og som ved et mirakel syntes hun pludselig renere. Hvis nogen havde turdet at give hende et lille kram, ville hun uden tvivl forvandle sig til et smukt barn. Men det var der ingen der gjorde. Årene gik, og nu har Skærv løbet rundt i gaderne de sidste tolv år, og hun har lært at overleve.

Selv ikke Børnelokkeren har fået has på hende, selvom han har gjort hvad han kunne. Friedrich Fander Sølvsteen er aldrig vendt tilbage, og sandt at sige har Luderdronningen opgivet ham. Hun sidder på sin tønde i Underverdenens mest fordægtige spillebule og skråler sjofle sange fra under sin røde paryk. Drømmen om Ovenpå har hun druknet i finsprit.

Skærv har til gengæld aldrig glemt Friedrich Fander Sølvsteen. Hun har ledt efter ham siden hun blev gammel nok til at sige hans navn, og hun har købt billetter til Skrumlebussen, for de siger blandt gadedrengene oppe fra Mellemlaget, at han sidst er blevet set stige af ved Huset i Muddergrøften. Men man må kun køre med Skrumlebussen, hvis man er i selskab med en voksen.

Nu har Skærv hørt, at Felicia er kommet tilbage. Felicia, som havde sin fars kærlighed. Felicia i plisseret nederdel og rene hvide knæstrømper. Rygtet gik, at hun og Friedrich oprindelig var fra en anden verden, og at Friedrich var opdagelsesrejsende i landet Môt, hvortil Den Flyvende Stad er indgangsportalen. For tolv år siden skiltes deres veje, og Felicia vendte tilbage til sin egen verden, mens Friedrich drog længere ind i Môt. Men nu er Felicia her igen, og Skærv har besluttet, at hendes eneste chance er at få fat i sin søster, og overbevise hende om, at de må hjælpes ad med at finde deres far.

Stikord: Luderdronningens datter, Felicias halvsøster, leder efter deres far, har billetter til Skrumlebussen.



Spillelederassistent 2

Kære du

Dette er Felicias fortælling, for den handler om hende. Men det er også din, for du er med til at fortælle den, selvom du ikke er hovedpersonen. I dette scenarie er der kun en rolle. Til gengæld er der, foruden en spilleleder, også tre spillelederassistenter, der tager sig af scenariets mange bipersoner. Du er en af de tre spillelederassistenter.

Vedlagt finder du de bipersoner, som du skal spille i scenariets skiftende scener. Der er temmelig meget læsemateriale, og det er vigtigt at du nærstuderer det på forhånd, for du vil ikke få lejlighed for at genlæse det under scenariet, da det ville skabe u hensigtsmæssige pauser i spillet.

Når du læser dine roller, er der muligvis en hel del, der ikke rigtig giver mening. Men rust dig med tålmodighed, for i den store sammenhæng skal brikkerne nok falde på plads. Din spilleleder vil forklare dig scenariets form såvel som den kontekst, som rollerne hører hjemme i.

Det vigtigste på nuværende tidspunkt er at vide, at du spiller en række bipersoner, der lever i en eventyrverden kaldet Landet Môt. Kvinden Felicia, som scenariet handler om, er fra virkelighedens verden, og møder på sin færd gennem eventyrverdenen dine bipersoner.

Du spiller mange forskellige roller i denne fortælling. Du er først og fremmest nornen Nøkke, der fortæller tågede historier om Felicias fremtid. Det er Nøkkes opgave at sørge for, at alle dine andre bipersoner kommer med i Felicias fortælling.

Du er også Borgmesteren i Den Flyvende Stad, og du er Børnelokkeren fra Underverdenen. Sidenhen er du den onde Billetkontrollør, og den kuede Fatter i Muddergrøften. Så er du gendarm og dommer i Byen Ved Floden, og endelig er du Felicias forlængst fortabte far, Friedrich Fander Sølvsteen. Efter du har læst dine roller igennem, vil jeg bede dig om at lægge dem lidt væk. Vent et par dage, og læs dem så igen et par timer inden du skal spille scenariet. Det burde herefter være tydeligt, hvilke dele du har svært ved at huske, og hvad der sidder fast.

Skriv dine egne stikord, eventuelt med udgangspunkt i de noter, jeg har sammenfattet rollerne medi. Find eventuelt på en vane, der kendetegner hver karakter, og gør det let at skelne dem fra hinanden. Måske har karakteren en nervøs trækning ved øjet, eller hopper hele tiden med benet? Vælg evt. et par rekvisitter, fx et sjal eller et fint tørklæde, der gør det let at markere dine rolleskift. Hold dine noter på et enkelt papir. Gør det kort og overskueligt, så du ved et enkelt øjekast kan orientere dig i løbet af spillet.

Hvad handler det her om? Jeg kan sige så meget, som at det drejer sig om barndom og barndomstraumer. I første scene vil Felicia møde en mand, som kalder sig fortællemeisteren. Hvis du vælger at fortolke ham som en psykolog, er du godt på vej. Hele historien er spækket med symboler af den slags. Hvor meget dette lag kommer frem, er i høj grad op til hvor mange hentydninger, du vælger at komme med gennem dine roller.

Elverskoven

Hvad Nøkken fortalte

Nøkken opstod rettere end at blive født. Et sted i en mose, hvor blåhvide tåger dampede i tusmørket, flimrede hun et par gange, og begyndte derefter at eksistere. Men det må være mange, mange år siden. I hvert fald er hun gammel og knortet nu. Hun har tabt alle sine tænder, og når hun smasker med læberne, lyder det som svuppet af støvletramp i mudder. Øjnene er hvide, og glimter som marmorkugler i sprækkerne mellem den sprukne, barkagtige hud. Der gror mos på hendes hals og nakke, og på hovedet knejser et dunhammerskjul, hvor et par fugle engang slog sig ned og byggede bo. Nu er der kun de blåspættede skaller tilbage i den tomme rede.

Siden Elverkongen kom her til skoven, har han trælbundet Nøkken og hendes to småsøstre, de andre norner, Sylfe og Undine. Han har forlokket dem alle tre til at elske ham håbløst, skønt Nøkken udmærket ved, han er alt for ung til hende. Nu er de slavebundet, og må gøre hvad end Elverkongen beder af dem. Nøkken ved, at Elverkongen er umådeligt yngre end hende, og tanken om, at han nogensinde skulle elske en gammel tudse som hende, er egentlig håbløs. Alligevel vækker han hendes kærlighed. Hver gang han tager hendes knortede hånd i sin, vækker han hendes kærlighed. Hvis blot hun kunne dele sin alderdom med ham, ville hun aldrig ønske sig andet. Hvorfor er det så urimeligt, at en gammel kone kan ønske sig én, der er ung og smuk? Desuden har han hvisket hende løgne om en Ungdommens Kilde, som kun han kender vejen til. Nøkken ved da godt han bedrager hende, men det er nu engang så kønne løgne han fortæller.

Hvorvidt han overhovedet fortjener hendes kærlighed, er en anden sag. Hun ved jo at han er ond, grusom og manipulerende. Af og til modsætter hun sig hans ungdommelige utålmodighed, men lige så snart han truer hende med sin vrede, makker hun ret. Elverkongens vrede skal man ikke spøge med. Hun har set det med de af skovens ånder, som har pirret ham for meget. Ikke et kønt syn. Fra det øjeblik menneskekvinde Felicia trådte ind i Landet Môt, har Elverkongens interesse været vakt. Nøkken har gennemskuet ham: Felicia er endnu en udfordring, en erobring han vil føje til samlingen. Men hun har intet andet valg end at hjælpe ham, og Nøkken siger til sig selv, at hun kan være ligeglad. Hun er gammel og tvær, og Felicia må bruge hovedet lidt bedre, hvis hun vil undgå skæbnen.

Elverkongen har kaldt Nøkken og hendes to søstre sammen, for at de skal spå om hvert eneste skridt, Felicia tager på sin rejse. Men fremtiden er svær at spå om. Den fortaber sig i mosens tåger, og det er svært præcist at sige, hvilke valg Felicia vil træffe. Alt hvad Nøkken kan gøre er at gætte, ud fra de spejlinger og glimt som hun og hendes søstre kan skimte i mosens mudrede vande.

Elverkongen har en hemmelighed, der er så dyb, at han har kastet en forbandelse på Nøkken. Hvis hun nogensinde skulle afsløre Elverkongens hemmelighed, vil hun og hendes søstre falde døde om på stedet. Hemmeligheden er, at Elverkongen ikke er virkelig. Han er et spejlbillede af en mand, der sidder fanget i en dyb brønd under Elverskoven. Den mand hedder Friedrich Fander Sølvsteen, og er Felicias far. Når denne hemmelighed bliver afsløret, vil Elverkongens trolddom falde fra hinanden. I scenariets næstsidste scene redder Nøkken og hendes søstre Felicia fra Elverkongen ved at ofre deres liv. Selvom du som spillederassistent ved dette allerede nu, kommer Nøkken og hendes søstre først frem til beslutningen i løbet af scenen.

Stikord: Ældst, håbløs kærlighed, ønsker at blive fri, kender Elverkongens hemmelighed.

Den Flyvende Stad

Den forunderligste by i verden

Borgmester Nîm sidder i sit smukke, hvide porcelænstårn og regerer over den Flyvende Stad. Det er en opgave, der vejer lige så tungt på hans runde skuldre som den mægtige, gyldne borgmesterkæde, som han bærer ved enhver lejlighed.

Den Flyvende Stad kan ikke flyve, men til gengæld ligger den i kronen på et kæmpemæssigt yeo-træ, hvor Oververdenens smukke porcelænspaladser er så tæt på solen, at folk går rundt og misser med øjnene. At tænke sig, oprindeligt kom Borgmesteren fra Mellemlaget; en verden af brosten og arbejderklasse, med dets brølende kronhjørte og skrydende håndværkerdreng.

Selv var han søn af en bager, og hans borgmesterfrue, den elegante og dannede Madame Magda, var blot en vaskekone. Men med sine fagforeningsforbindelser og spidse albuer lykkedes det Ingolf Nîm at arbejde sig opad, opad mod lyset og Oververdenens rigdom. Nu er han navet i det hjul, der udgør samfundets elite, og dikterer, sammen med sin frue, hvert et modelune.

Men det er hårdt arbejde at beholde sin bestilling, og Borgmester Nîm fornemmer, at overklassen er ved at blive rastløse. Igen. Det er på tide at tilbyde dem noget spektakulært. Som for eksempel en koncert. Aldrig vil Borgmesteren glemme, da Friedrich Fander Sølvsteen gæstede Den Flyvende Stad. Det er vel mere eller mindre et dusin år siden efterhånden, at den mystiske fremmede fra en anden verden skred ind i audienshallen med sin lille pige, Felicia.

Borgmesteren var vist ret skeptisk, indtil Felicia satte en konkyllie for munden og begyndte at spille. Hele hallen var tryllebundet, og Borgmester Nîm vidste straks, at hans embede var sikret de næste ti år. Han og Madame Magda organiserede en hel række koncerter, og skønt Overklassens forventninger voksede for hver koncert, var det lykkedes borgmesterparret at få pigen til at dygtiggøre sig i en sådan grad, at den ene koncert overgik den anden.

Men pludselig en dag var Friedrich Fander Sølvsteen og lille Felicia borte. Mage til utaknemmelighed havde borgmesteren aldrig kendt! Hvor pinagtigt havde det dog ikke været med alle de billetter, der skulle gå retur. Og Løvsalen, stadens fornemmeste koncerthall, var blevet bestilt og pyntet op for en formue. For slet ikke at tale om depositummet – hvilket uhørt depositum! I årevis måtte Nîm og Madame Magda gå rundt med bukkede nakker og undskyldende miner, hver gang de satte en fod uden for deres porcelænspalads. Kun med heldet på sin side og (selvfølgelig) hans naturlige tæft for politik var det lykkedes Borgmesteren at blive genvalgt det kommende valgår. Felicia skylder dem. Den dag hun igen sætter fod i Den Flyvende Stad, skal Borgmester Nîm nok sørge for at inkassere hvad der er hans.

Stikord: Ambitiøs, har kendt Friedrich Fander Sølvsteen, synes Felicia skylder en koncert.

Det møre barnesul

I en mørk gyde lurer rovdynet. Hans gule tænder er slebet spidse, og en kløftet tunge spiller i mellemrummet: Ind, ud, ind, ud farer den, og smager hver gang på det gamle blod, der som et fordærvet mælkeskæg danner skorper på hans overlæbe.

Rovdyret er iført en olieret regnfrakke. Han fedter den ind i lædervoks hver morgen inden han begiver sig af sted, nyder tanken om at hans ofre genkender ham på den harske, dyriske stank, og bliver bange uden at vide hvorfor. Resten af deres liv vil lugten af olieskind minde dem om ham, og de vil leve i frygt.

Det er denne viden, snarere end den fysiske tilfredsstillelse, der driver ham. At hans usle, dejagtige krop, der samler sig i deller under frakkens foer, og det uanselige, lyserøde lem, kan blive ophøjet til en sådan status at selv granvoksne mennesker, der ikke har set ham siden de var børn, ruller sig sammen i fosterstilling af skræk, når de tænker på ham.

Men så var der hende, der slap væk. I tolv år har hun naget ham som en kold vind, der trækker i nakken. Det begyndte ellers så godt. På en helt almindelig hverdagsaften var han slendret ind på et værtshus i Underverdenen. Underverdenen var hans foretrukne jagtområde, for her var folk for fattige til at låse deres børn inde efter mørkets frembrud, og de magtede ikke at tage til genmæle, når de små poder vendte hjem voldtagne og forslåede. Men nu og da faldt et nydeligt, lille renvasket pus ned mellem sprækkerne fra oververdenen, og så var det som et festmåltid for Børnelokkeren.

På denne aften kom et kvindemenneske anstigende med en sådan lækkerbiskens. Barnet var på forhånd skræmt til tårer, da Børnelokkeren overtog hende for bare 2 gyldne rigsdalere. Han anrettede hende i en af ludernes senge og hentede sin dyreste steakkniv frem fra jakkens gemmer. Men da han slog tæppet til side, lå der den smukkeste, lyserøde konkylie mellem det lille barns lår, og han blev så fortryllet, at han standsede i sit forehavende. Som ved magi satte pigen konkylie til læberne, og en vidunderlig melodi strømmede ud. Børnelokkeren brast i tårer, og faldt på knæ foran den lille, mens hele verden stod stille. Der var noget kaldende og utålmodigt over melodien, men han tænkte først over hvad dette betød, da en høj mand med sort, vandkæmmet hår kom styrtende ind og skubbede ham brutalt til side.

Manden greb den lille pige og knugede hende ind til sig. Musikken stoppede, og Børnelokkeren kom til sig selv. Han genkendte straks den høje mand som en rasende forælder, og han greb hurtigt sin regnfrakke, og skubbede sit flæskede korpus ud af bagdøren inden forælderen nåede at reagere. Den lille pige, der slap væk, hed Felicia. Hun blev siden hen en stor stjerne i Oververdenen, hvor hun truttede i konkylie for alle og enhver, der bare kunne betale penge nok. Børnelokkeren var rasende jaloux, for han følte, at de to havde haft noget sammen, og nu bedrog hun ham som en billig hore.

Han drømmer stadig om at hente hende tilbage og gøre hende til sin, sådan som det altid var meningen. Så kan hun spille på sin konkylie for ham alene.

Stikord: Ækel, brutal, besidderisk, vil have Felicias konkylie.

Skrumlebussen

Billetkontrollørens tyranni

Lange Jan var en særdeles grim knægt da han var lille, og i dag er han en særdeles grim mand. Hans ansigt er dækket af arvæv fra de bumser, der engang spredte sig fra ansigt til kraveben, og fortænderne, der i det mindste var hvide engang, er nu brune i kanten og fulde af karies, fordi han aldrig har gjort som hans mor sagde og børstet dem. Selvom han er skudt i vejret som en anden bønnestage, er skuldrene stadig lige så smalle som da han var ti, og derfor ser alt det andet for stort ud: Hans enorme adamsæble, der buler frem som en svulst, hans kæmpemæssige hænder og fødder.

Det var ikke sjovt at være knægt. De andre drenge smed sten og tæskede ham med kæppe, og pigerne vrængede på næsen over det gulbrune morads i ansigtet. Engang da drengemanden havde forfulgt lille Jan helt op til Oververdenen, trængte de ham op i en krog og stod i en bræmme omkring ham og kaldte ham øgenavne. Pludselig dukkede en pige op i kanten af drengene. Hun var i lægget nederdel, renskuret og velfriseret, med en lille, sort violinkasse i venstre hånd.

”Lad ham være”, råbte pigen. Drengemanden vendte sig mod hende som én stor, syvhovedet drage. Pigen trådte et par skridt baglæns, men blev ved med at stirre dem stift ind i øjnene. ”Hvem er du?” spurgte drengemandens leder. Pigen hørte vist ikke det truende i hans stemme. ”Felicia”, sagde hun.

”Hvad pokker”, sagde lederen. ”Du er sgu hende det fisefor nemme vidunderbarn, der spiller på fløjte for de rige”. Men lille Jan var holdt op med at høre efter, for nu vidste han, hvordan han kunne aflede drengemandens opmærksomhed fra sig selv. I lommen havde han en flad sten. Han var god til at kaste, og stenen ramte Felicia i panden, lige over hendes højre øje. Felicia gispede, og der kom blod på hendes fine, hvide krave. ”Lille luder”, hvislede Jan, og drengemanden trådte tilbage, og skabte en sti mellem de to. ”Smatso. Lede fisse.” Felicia kiggede på den blodige krave, og på Jan. Hun så ikke bange ud, men det skulle han nok ændre på. I to skridt var Jan henne ved Felicia, og en bevægelse fra at knække hendes alt for hvide tænder.

Men i samme nu greb en stærk næve ham i trøjen. ”Hvad foregår der her?” sagde en høj stemme. Da lille Jan kiggede op, så han ind i selveste borgmesterens blankpudsede ansigt. ”Dit lille kryb. Ved du ikke hvem det er, du har gjort fortræd?”

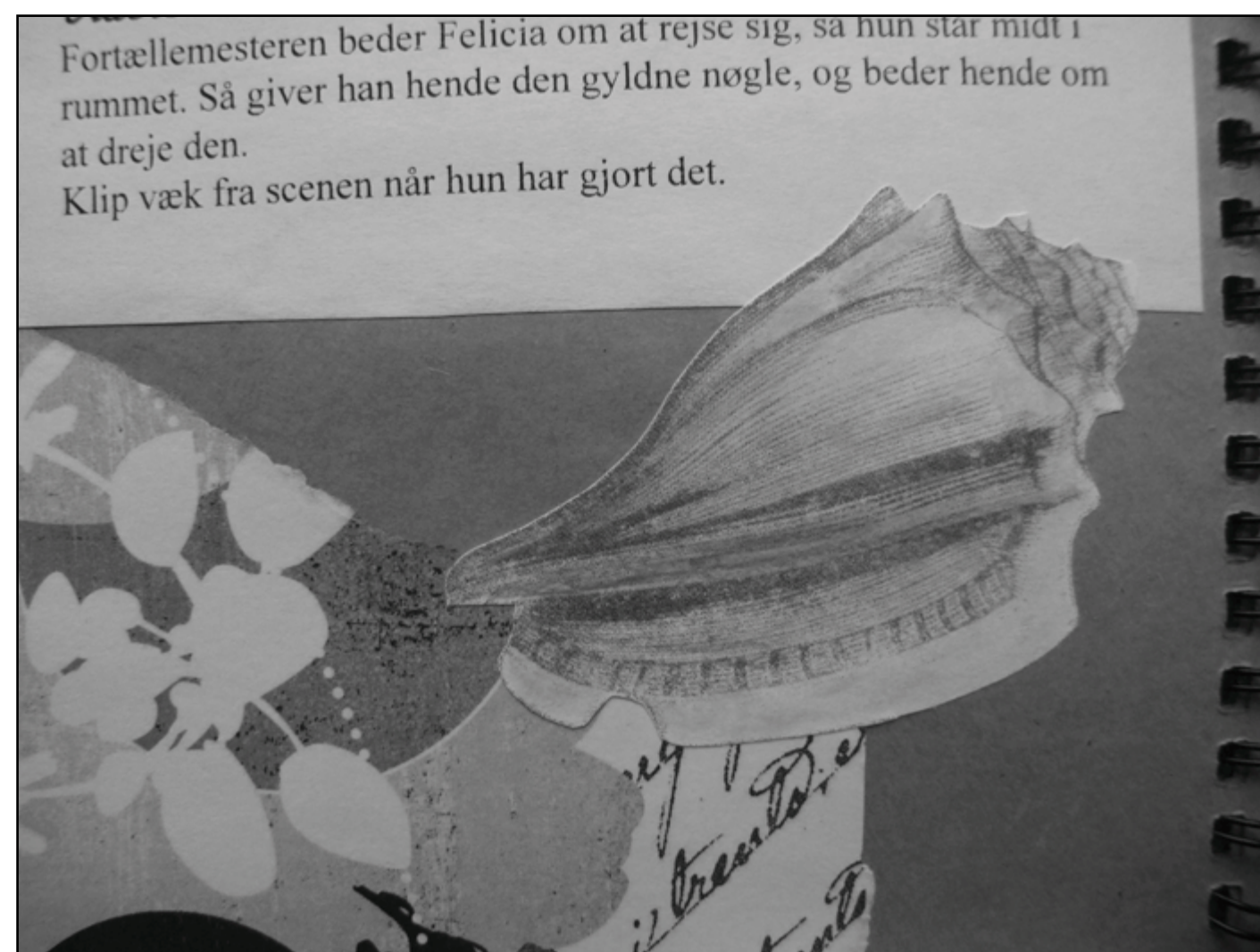
Lille Jan fik prygl af selveste borgmesteren af Den Flyvende Stad. For at gøre ydmygelsen total, skete det foran drengemanden, og bagefter blev han afleveret hos sine forældre, der bankede de i forvejen blå drengeskanker, indtil de var purpurfarvede.

Men lille Jan vidste, at han ville få sin hævn. Næste dag, da Felicia var på vej til sin spillelærer, ventede han bag hjørnet og gav hende bank. Og næste dag, og næste dag igen, indtil hun kendte smerten og ydmygelsen lige så godt som han.

Men det er alltsammen længe siden nu. For Lange Jan er konge over sit eget domæne. Det vil sige, egentlig er han bare billetkontrollør. Han er ansat på den eneste rute mellem Den Flyvende Stad og Byen ved Floden, og arbejder i den eneste bus på ruten. Det er Lange Jans opgave at klippe billetterne, og det gør han med en indædt insisteren, der ligner chikane.

Han bestemmer hvem der når frem, og hvem der ikke gør. Lange Jan hader enhver, der er anderledes. De kunder, der er pæne og nydelige i tøjet, skal nok nå frem. Men de andre... De fattige, de gamle, de unge eller de, som bare ikke er helt til at placere, skal være glade, hvis de kommer længere end halvvejs. Han udser sig et offer, og stemmer resten af bussens passagerer imod vedkommende. Lister hånden op mellem benene på pigerne, og tvinger mændene til at spise en klat spyt. For i Skrumlebussen har Lange Jan magten, og magten skal bruges til at få dem allesammen ned med nakken.

Stikord: Kikset, efterfølger, hævnerrig, vil have Felicia ned med nakken.



Muddergrøften

Ham som Mudderkonen slog sig til tåls med

Dengang Mutter var ung, var hun slank som en sylfide og med langt, lyst hår, der let blev uglet. Og Fatter var noget så forelsket. Ligesom alle de andre fyre, der sloges om hendes gunst. Da hun valgte ham, kom alle klichéer til live: Det var som at gå på skyer, og verden blev tændt og brændt som et bål af farver. Han følte sig værdig, følte sig flot som ingen anden, fordi den smukke pige på hans arm var hans hustru, og han var hendes mand. Og hun lo af hans små vittigheder, og så på ham med bedårende øjne, når han sagde noget klogt.

Men det holdt op. I begyndelsen var det småting – hun havde for eksempel mindre lyst til sex, men undskyldte sig med at hun havde blærebetændelse, eller det var den tid på måneden. Han ville jo ikke presse hende, for de skulle da begge to have lyst. Så begyndte hun at brokke sig over de snavsede sokker på gulvet. Det var jo så trivielt, sagde han til hende. Hvorfor skændes over noget så småt? Havde han så tænkt sig, at hun skulle samle dem op? spurgte hun. Næh, sagde han. Det havde han da ikke. Han smed skam også sine sokker på gulvet, da han var ungt, og da fik de bare lov at ligge. Men det svineri ville Mutter altså ikke leve med, der blev nødt til at være en hvis standard.

Det var umuligt for dem at komme til enighed, og sokkediskussionen voksede og blev et tilbagevendende element i deres hverdag. Diskussionerne eskalerede og blev til skænderier, da han mistede sit arbejde. Han var egentlig godt tilfreds med at gå hjemme og hygge sig med nogle hobbyprojekter, men Mutter blev ved med at stikle til ham. Samtalen over aftensmaden blev skinger. Hvad med deres drømme? Skulle de blive boende i denne her faldefærdige rønne resten af deres liv? Fatter påstod, at han ikke vidste, hvad hun talte om. Men samtidig blev han helt hed om ørerne, for faktisk var her jo ikke så pænt, og hans engang så fyrrige hingst var blevet til et gammelt øg, der kunne bestikkes med gulerødder. Han kunne se skuffelsen i Mutters smukke, blå øjne. Fra det øjeblik gik det op for ham, at han aldrig nogensinde ville kunne leve op til hendes idealer, og siden søgte han ikke en eneste ansættelse. Det var lettere på den måde, tænkte han.

En dag stod en opdagelsesrejsende ved navn Friedrich Fander Sølvsteen af i Muddergrøften, og spurgte, om han måtte overnatte hos Mutter og Fatter. Inden Fatter overhovedet kunne få et ord indført, havde Mutter svaret ja, med den samme melodiske, bløde stemme, hun engang havde brugt over for Fatter. Han anede uråd, men man bliver jo nødt til at stole på sin kone, tænkte han, og Friedrich tog jo også videre til Byen Ved Floden tidligt næste morgen.

Men skaden var sket, skulle det vise sig. Midt i et skænderi indrømmede Mutter, at hun havde gjort Fatter til hanrej den nat. Hun havde listet sig ind under dynen til Friedrich Fander Sølvsteen, og der havde hun ladet ham gøre alt det ved sig, som Fatter måtte undvære i årevis på grund af blærebetændelsen. Fatter var rasende, men på en sær måde var han også tilfreds. Nu havde hun tilsølet sig selv. Den smukke, unge hustru var blevet til en gammel ko, der ikke fortjente bedre, når hun alligevel horede rundt. Ja, det var faktisk ham, der var for god til hende, og ikke omvendt. Han bar over med hendes løsagtige opførsel og fandt sig i hendes brokkeri dag ud og dag ind.

Gradvist som årene går, er skænderierne blevet længere og voldsommere, indtil der ikke er andet. De skændes fra de vågner, og til de falder om af ophidselse og træthed. Det er små latterlige ting, de skændes om, men Fatter får dem altid drejet, så de handler om Mutters utroskab og manglende taknemmelighed. Han er ekspert i at skyde skylden fra sig. Men dybt inde i ham, et sted han aldrig ser, kender han sandheden: At han er doven og lad, og at frygten for at fejle forhindrer ham i at handle.

Første gang Fatter skimtede uhyret, var det kun en flygtig skygge under gulvbrædderne. Så blev det til en fedtet tjære, der klæbede til fødderne. Langsomt som Mutter og han fodrede bæstet med det ene skænderi efter det andet, voksede det sig stort og livskraftigt, og blev til en mægtig sort skikkelse, der tårnede sig op over dem begge.

Uhyret lader til at bo i husets gulve og vægge, hvor det for det meste suger næring og forholder sig passivt. Somme tider sender det sine sorte fangarme frem. Fatter har en vag erindring om, at her engang var nogle børn, og at uhyret måske har fortæret dem. Men nej, det kan ikke passe – det er for ond en tanke, så det må være noget, han forestiller sig.

Stikord: Doven og uambitiøs, mangler tro på sig selv, frygter at børnene er blevet spist af uhyret. Ved at Friedrich tog til Byen ved Floden.

Byen ved Floden

Vi kan ikke have den slags her

Betjent Boris har blanke knapper i rækker ned af uniformen, som han bærer stolt på sin fremskudte bug som æresdekorationer. Øjnene, der er rødspængte af røg og sod, skeler efter de sorte skikkelser. De forsvinder ind i smoggen med travle hæle, der klikker højt mod våde brosten. Hvis han ser deres hvide hænder, der rækker smuglergods ud over kajens bolværk, viser han det ikke. Måske tager han imod bestikkelse, eller måske ønsker han ikke at dreje af fra sin rute, der er præcis den samme hver dag.

Kun hvis noget eller nogen usædvanlig krydser hans vej, standser han op, rømmer sig og lyder truende. Han er en ganske imponerende mand. Hans cykelstyrsskæg er så olieret, at det skyer vand. Små perler af perspiration samler sig på skæghårene, der kolerisk peger imod hans ører. Hans følgesvend er halvandet hoved mindre end ham, væver og med altid smalle øjne. Betjent Bidelius er måske nok hjernen i foretagendet, men uden Boris' staute knippel ville de aldrig nå deres arrestkvotient.

Stikord: Stor, imponerende, vil arrestere så mange som muligt.

Thi kendes for uret

Advokat Holm er en pertentlig mand. Hans hænder er velplejede, neglene kortklippede, og skægget bliver trimmet hver morgen og aften efter en lineal. Hans skjorter er altid nystrøgne, og om dagen har han en fnugrulle parat i sin attachemappe, hvis nu et støvkorn skulle ende på hans jakkes nålestribe skulder. Om natten drømmer advokat Erik Holm at han er dommer i en retssal i en fjern og mørk by, der kaldes Byen ved Floden. Han ved det ikke kan være virkelighed, for han befinder sig bag bænken, med en tung hammer og en hvidpudret paryk. I virkeligheden er han jo advokat, og ikke af den type, der tager sager i retten.

Hans gebet er juridisk vejledning, og de sager han håndterer, bringer ham sjældent ud af sit kontor. Advokat Holm har spekuleret meget over, hvad drømmene mon skal betyde. Efterhånden er han nået til den konklusion, at de er en måde hvorpå han bearbejder sin stigende irritation. Erik Holm synes nemlig ikke verden er som den burde. Der er alt for mange småting, der bare får lov at sejle. For eksempel nu hans sekretær. Felicia er uddannet inden for regnskab og kontor, men alligevel kan hun finde på at bytte rundt på tallene i Excel-arket. Ofte glemmer hun at tage besked, når en klient ringer for at få fat på ham. Hun løber med en halv vind, og han mistænker hende for at have sygemeldt sig, selvom hun var rask.

Det er altsammen småting og forglemmelser, og selvom han påpeger det for Felicia, mener han ikke, han kan tillade sig at blive rigtig sur. Hun er jo også en god pige, og langt mere kompetent end hans forrige sekretær. På den anden side synes han, hun kunne trænge til en lille lærestreg. Men det er vel ikke hans plads som arbejdsgiver at opdrage sine ansatte.

Det forholder sig anderledes i Byen ved Floden. Her er der aldrig nogen, der begår noget rigtig kriminelt. Alligevel er der en lind strøm af folk, der bliver ført for Erik Holms domstol, og det er altid petitesser han skal dømme dem for.

Her i byen er det de anklagede selv, der skal forsvare sig. Mage til usle undskyldninger han har måttet lægge øre til. I begyndelsen lod han dem gå fri, men nu har han bemærket, at det giver ham tilfredsstillelse at lade dagens irritation få afløb i nattens drømme. Hvorfor ikke? Der er jo ingen, der tager skade af det. Han husker specielt en sag om en mand, der kaldte sig Friedrich Fander Sølvsteen. Han var blevet anholdt for at feste til langt ud på natten – noget, der åbenbart anses for anstødeligt i Byen Ved Floden.

Advokat Holm, eller rettere: Dommer Holm, syntes faktisk denne foreteelse var lidt fjollet. Men på den anden side havde han en nabo hjemme i den virkelige verden, der holdt højlydte fester til den lyse morgen, og hvis stereoanlæg sendte dunkende vibrationer op igennem Holm-familiens madrasser, så hverken han eller hans kone kunne falde i søvn. Han fik sin hævn ved at forvise Friedrich Fander Sølvsteen fra Byen Ved Floden.

Først efter dommen var faldet, og Friedrich var rejst op ad floden til Elverskoven, kom Dommer Holm i tanke om, at han havde hørt det efternavn før. Det var det samme som hans sekretærs. Meget besynderligt.

Stikord: Felicias chef, dommer, bruger dommergerningen som afløb, ved at Felicias far er rejst videre op ad floden.

Elverskoven

God nok på bunden

Friedrich Fander Sølvsteen er far til Felicia. Han ligner Felicia til forveksling, bortset fra at han er sorthåret. Han har et krøllet, brunt jakkesæt på, og hatten på sned og ned i panden. Han er desuden Elverkongens fange, eller er det i hvert fald indtil Felicia kommer og befrier ham. Han har siddet i bunden af et bjerg og håbet på, at nogen ville finde ham, i lang tid.

Det er nu ikke noget, der er gået synderligt ud over hans humør. Friedrich er en mand, der ser tilværelsen som en oplevelse, og sket er sket. Han tænker ikke så meget over hverken fortid, nutid eller fremtid. Selvom han er glad for at være blevet reddet fra brønden, har han ingen intentioner om at tage med Felicia tilbage til den anden verden. Han er opdagelsesrejsende i Môt, og det vil han gerne fortsætte med at være.

Da Felicia var lille, blev Friedrich og hendes mor skilt. Det var et specielt grimt brud, og efter det forsvandt Friedrich ud på sine opdagelsesrejser, mens Felicia blev boende hos moderen. Han holdt stadig utrolig meget af sin lille datter, men fordi han kom særdeles dårligt ud af det med hendes mor, sås de ikke så tit. Det skete dog, at Felicia besøgte ham i Môt, hvor de rejste rundt i landet sammen. Friedrich husker godt de forskellige hændelser fra Felicias fortid, som hun har hørt om på sin rejse.

Han oplever dem som relativt udramatiske. Selvom han vedkender sig, at han har forført en del kvinder undervejs, er det ikke noget han har den mindste dårlige samvittighed over. Han mener ikke, at han nogensinde har foregøjet at han ville mere med dem end som så.

Hvad angår Børnelokkeren i Den Flyvende Stad var han selvfølgelig utrolig vred over hvad der skete, men han sørgede også for at melde ham til politiet, og han lagde sag an mod Luderdronningens far, så han mener, han har ordnet den sag. Heldigvis kom der jo det positive ud af det, at Felicias talent for at spille på konkylie blev opdaget, synes han.

Men Friedrich hverken kan eller vil fortælle Felicia hvem hun er. Hun er hans datter, og det er alt hvad han ved.

Stikord: Felicias far, konfliktsky, eskapist, ureflekteret, kvindebedårer.

Spillelederassistent 3

Kære du

Denne fortælling handler om Felicia, men den tilhører også dig. I dette scenarie er der kun en rolle. Til gengæld er der, foruden en spilleleder, også tre spillelederassistenter, der tager sig af scenariets mange bipersoner. Du er en af de tre spillelederassistenter. Vedlagt finder du de bipersoner, som du skal spille i scenariets skiftende scener. Der er temmelig meget læsemateriale, og det er vigtigt at du nærstuderer det på forhånd, for du vil ikke få lejlighed til at genlæse det under scenariet, da det ville skabe uhensigtsmæssige pauser i spillet. Når du læser dine roller, er der muligvis en hel del, der ikke rigtig giver mening.

Men rust dig med tålmodighed, for i den store sammenhæng skal brikkerne nok falde på plads. Din spilleleder vil forklare dig scenariets form såvel som den kontekst, som rollerne hører hjemme i. Det vigtigste på nuværende tidspunkt er at vide, at du spiller en række bipersoner, der lever i en eventyrverden kaldet Landet Môt. Kvinden Felicia, som scenariet handler om, er fra virkelighedens verden, og møder på sin færd gennem eventyrverdenen dine bipersoner. Gennem de mange forskellige roller du skal spille, er du med til at skabe historien, og til at påvirke Felicias valg.

Du skal spille nornen Undine, der spår om Felicias fremtid. Du skal spille den fine borgmesterfrue, der dårligt kan vente til hun igen skal høre Felicia spille på konkylie, og den rædsomme Luderdronning, der stadig betaler af på fortidens synder. Du skal spille Frøken Rabarbu, der griner af de svage. Så skal du spille Mutter i Muddergrøften, der slog sig til tåls med en mand hun har fortrudt. Du skal spille gendarm i Byen ved Floden, og advokaten der anklager.

Efter du har læst dine roller igennem, vil jeg bede dig om at lægge dem lidt væk. Vent et par dage, og læs dem så igen et par timer inden du skal spille scenariet. Det burde herefter være tydeligt, hvilke dele du har svært ved at huske, og hvad der sidder fast. Skriv dine egne stikord, eventuelt med udgangspunkt i de noter, jeg har sammenfattet rollerne med. Find eventuelt på en vane, der kendetegner hver karakter, og gør det let at skelne dem fra hinanden. Måske har karakteren en nervøs trækning ved øjet, eller hopper hele tiden med benet? Gør det kort og overskueligt, så du ved et enkelt øjekast kan orientere dig i løbet af spillet. Hold dine noter på et enkelt papir. Jo kortere, des bedre.

Hvad handler det her om? Jeg kan sige så meget, som at det drejer sig om barndom og barndomstraumer. I første scene vil Felicia møde en mand, som kalder sig fortællemeisteren. Hvis du vælger at fortolke ham som en psykolog, er du godt på vej. Hele historien er spækket med symboler af den slags. Hvor meget dette lag kommer frem, er i høj grad op til hvor mange hentydninger, du vælger at komme med gennem dine roller.

Elverskoven

Fremitidens tusind kilder

Undine levede engang i havet, men en dag svømmede hun op af en flod, og da mødte hun Elverkongen, blev tryllebundet af hans smukke stemme og af hans løfter om kærlighed, og lige siden har hun levet her i Elverskoven med sine to søstre.

Undines krop er dækket af glimtende skæl. Håret er som et brusende vandfald, der plasker ned over hendes nøgne ryg og rammer de fyldige baller i kaskader. De tunge bryster og brede hofter vidner om en frodighed, hvori ethvert frø kunne vokse sig stort og livskraftigt. Hvis blot hun da ikke var Elverkongens træl, ville livet have spiret dér for længst. Men Elverkongens løfter om evig kærlighed viste sig hurtigt at være tomme.

I virkeligheden bandt han hende kun til sig, for at kunne udnytte hende og hendes søstres spådomskunster. Undine ved, at hendes drømme om at føde Elverkongens børn er utopiske. Hun har været i hans sold længe nok til at vide, at man ikke kan stole på ham. Hvorfor hun alligevel elsker ham, er en gåde. Hun hader at han bruger hende, og af og til trodser hun ham, bare for at afprøve de snærende bånd, der binder hende. Men i det lange løb makker hun altid ret. Hver gang han igen lover hende sin kærlighed, lader hun tvivlen komme ham til gode, for hun vil jo så gerne tro på ham.

Elverkongens nyeste indfald er, at han er blevet besat Felicia. Nu vil han kende hvert eneste af hendes skridt, og helst inden hun tager dem, så Undine og hendes søstre må bruge hvert et vågent øjeblik på at spejde efter fremtiden. Under den rolige overflade er Undine rasende. Elverkongen bruger hende til at sikre sig endnu en erobring. Hvor vover han? Alligevel gør hun som han siger, for hun frygter hans vrede, der er forfærdelig. Hun har set ham oversvømme et helt kontinent for derefter at dække det med skovbrande, når han er rasende nok.

Fremitiden er en underfundig størrelse. Fra nuets dybe bjergsø løber mange floder, og floderne deler sig igen og igen, inden de når havet. Hvilken bæk, kilde eller strøm Felicia vælger at bevæge sig ned ad, er svært at forudse. Det eneste Undine kan gøre, er at gætte. Undine har ondt af Felicia. Hun under hende ikke den samme kranke skæbne som Elverkonges slave, som hun selv har fundet.

Undine har dog en enkelt trumf. Den er, at hun kender Elverkongens dybeste hemmelighed: Han er ikke er virkelig, men et spejlbillede af en mand, han holder fanget i en brønd dybt under Elverskoven. Elverkongen er så bange for, at denne hemmelighed skal blive afsløret, at han har kastet en forbandelse over Undine, der gør, at skulle hun afsløre ham, vil hun og hendes søstre falde døde om på stedet. I scenariets næstsidste scene redder Undine og hendes søstre Felicia fra Elverkongen ved at ofre deres liv. Selvom du som spillederassistent ved dette allerede nu, kommer Undine og hendes søstre først frem til beslutningen i løbet af scenen.

Stikord: Moden kvinde, ønsker sig børn, ønsker at blive fri, kender Elverkongens hemmelighed.

Den Flyvende Stad

Vi forventer os meget af hende

Madame Magda er borgmesterfrue i verdens mest forunderlige by, Den Flyvende Stad. I kronen på et kæmpemæssigt yeo-træ ligger staden som et forunderligt, skinnende guldæg i en rede af grene. Det siges, at det mægtige træ kan ses fra selv det fjerneste af verdens fire hjørner. Det skulle slet ikke undre Madame Magda. Magda har ikke alle dage været Madame.

Engang var hun bare madamme og vaskede tøj for de fine fra Oververdenen, men nu er hun nouveau riche, takket være sin mands fagforeningskontakter, der fik ham valgt. Det er en fortid hun helst glemmer – specielt når hun er til soiré hos de fine damer, og mindet om deres blondeundertøj dukker frem i erindringen. Men det er jo heldigvis mange, mange år siden nu. Borgmester Ingolf Nim er blevet genvalgt i hvert eneste af de tyve år, der er gået. Sjældent har der været så populær en borgmester i Den Flyvende Stad. En position, som borgmesterparret kæmper med næb og kløer for at beholde.

Nogle gange tænker Madame Magda, at det er et urimeligt hårdt slid altid at skulle være populær, altid at holde facaden oppe. Hun bruger tre timer hver morgen på sin toilette, og hun må stå op klokken fem for at kunne være parat ved borgmesterens side ved morgenbordet. Når han går til møder med byrådsmedlemmerne, løber Magda fra den ene blomsterarrangør til den næste og sørger for, at rådhusets sale springer ud i et blomsterflor. Over frokosten har hun møde med sine indretningsarkitekter, mens Ingolf plejer fagforeningsspidserne.

Eftermiddagsaudiensen i rådshallen deler de. Madame Magda sidder ved borgmesterens side ved det store, skinnende mahognibord, som hun selv inspicerer for pletter hver aften inden hun går i seng. Det var ved en eftermiddagsaudiens at Friedrich Fander Sølvsteen og hans bedårende lille pige, Felicia, engang kom spankulerende ind i rådshallen. I modsætning til fortiden som vaskekone, er det ikke et minde, det nogensinde er lykkedes Madame Magda at fortrænge.

Ikke kun selve audiensen, skønt den unægtelig var uforglemmelig, men mest alt det, der fulgte efter. Ikke mindst har det været så svært, så frygteligt svært, at lægge de begivenheder bag sig, der nær kostede Borgmester Nim hans arbejde, popularitet og nøje opdyrkede respekt.

Fander Sølvsteen var en høj, ranglet mand med sort hår og et lappet jakkesæt. På overfladen lignende han enhver anden daglejer fra Mellemlaget, nervøs og med skælvende stemme, men der var noget eksotisk over ham, som gjorde, at han skildte sig ud. Da han bekendtgjorde, at han var opdagelsesrejsende fra en anden verden, vidste alle straks, at han talte sandt. Men Fander Sølvsteen var ikke kommet for at underholde om fremmede kyster og fjerne byer. Han var kommet for at præsentere borgmesterparret for sin datter, og med et fejende buk trådte han til side og overlod salen til den lille pige med det røde hår.

Madame Magda kneb øjnene sammen, ønskede at forfængeligheden ikke havde budt hende at efterlade sine briller derhjemme. Det så ud til, at pigen holdt noget småt og lyserødt op til sine læber. Pludselig begyndte de sødeste toner at strømme fra pigen, og nu så Madame Magda, at det var en konkylie, som den lille truttede så troskyldigt i. Og sikke en lyd! Sikke en sjæl, sikke et hjerte – sikke en mulighed!

Magda sprang op fra sin stol og bad sin butler installere Felicia i rådhusårnet med det samme. Og nu måtte de have hende undskyldt alle sammen, for der var koncertsale der skulle bookes, pamfletter der skulle i produktion og rygter der skulle spredes. Hun lod Borgmesteren om at aftale de nærmere detaljer, så som procenterne fra koncertsalget (ikke mere end tre, nej, mindst fem, de er en hård mand at handle med, men skidt), med Friedrich Fander Sølvsteen.

De næste uger spillede Felicia for fulde huse. Madame Magda havde hende desuden med sig til private soiréer, og byens bedste borgere var ellevilde af begejstring. Borgmester Nims omdømme var bedre end nogensinde. Alle var så imponerede over borgmesterparrets nyeste påhit, at de måtte takke nej til middag hos flere industrimagnater, der tilbød at finansiere næste valgkamp. Som sædvanlig overlod Madame ikke noget til tilfældet. Hun vidste, at skulle Felicias popularitet vare ved, blev hun nødt til at forny sig konstant. Hun hyrede en spillelærer, der terpede med pigebarnet fra morgen til aften. Hver aften, inden Felicia gik i seng, gennemgik hun desuden næste dags repertoire.

”Du forstår nok, du lille”, sagde Madame Magda en aften, fuld af rørstrømske tårer efter en særlig smuk performance, ”Borgmesteren og jeg har aldrig fået børn. Det har der ikke været tid til. Men du, min lille skat, er som en datter for mig. Ja, faktisk synes jeg, du bør kalde mig mamen fra nu af. Dog kun når vi er i enerum, man skulle jo ikke gå hen og skabe forvirring om din faders og en andens relation.”

Og mens hun duppede sine rødmende øjne med et silkehåndtørklæde, tænkte Madame Magda, at hun faktisk mente hun elskede dette velopdragne og lydige lille barn. I hvert fald så længe hun indfrie alle Madames forventninger. Næste morgen var Friedrich Fander Sølvsteen borte, og det samme var Felicia. Tilbage var kun en lille, lyserød konkylie.

Det er umuligt at udtrykke den skuffelse, som ramte borgmesterparret. Deres yndige lille fugl var fløjet. De havde booket intet mindre end selveste Løvsalen, den smukkeste og mest forunderlige koncerthall i byen, og måtte betale et depositum, der svarede til hele stadens bruttoindtægt i et år. Bag deres dukkede nakker lo byens spidser, og byens intellektuelle skrev sarkastiske kronikker i Dagbladet. Da valget kom, var det kun lige med skindet på næsen at Borgmester Nim klarede sig igennem, og kun fordi det lykkedes ham at sværte sin modkandidat til i en korrupsionssag, der i virkeligheden intet havde på sig. Det tog flere år, før Den Flyvende Stad havde glemt Feliciaskandalen, og borgmesterparret endelig kunne ånde lettet op.

Men Madame Magda kom sig aldrig, for den svig hun havde oplevet, handlede ikke kun om penge. Den handlede om indfrielsen af hendes ambitioner, og om at miste en drøm. Drømmen om en datter, hun i sandhed kunne være stolt af. Én med evner, hun aldrig selv havde haft chancen for at opdyrke, da hun voksede op blandt dampende vaskebaljer fulde af rige damers undertøj.

Stikord: Felicia skal indfri Madames ambitioner, mener Felicia skylder hende.

Dronningen af smerte

Dengang Luderdronningen var ung, var hun smuk som bare Fanden, med alabasterhud og viltre røde lokker. Dengang var hun ikke luder, men bare en smuk ung pige fra Mellemlaget, der drømte store drømme om prinsen på den hvide hest. Og Pigen Med Alabasterhud (og viltre røde lokker) stod og solgte honninghjerter, da en ung far og hans lille datter kom ind i hendes fars bagerbutik.

Det var Friedrich Fander Sølvsteen, og han søgte et værelse for to til leje. Pigen Med Alabasterhud vidste med det samme, at hun ville komme til at elske den unge far. Det var måden, hvorpå han satte sin hat: En lille smule for langt ned i panden, men lidt på sned. Samtidig med at han flyttede ind i hendes fars kælder, flyttede han også ind i hendes hjertekule. Flere nætter i træk stod hun derfor uden for hans vindue, og hendes hvide hud skinnede forlokkende i månens skær, indtil Friedrich kom ned til hende, og de elskede hemmelighedsfuldt i gyden bag bageriet.

Sådan forseglede de deres kærlighed, og siden da var Pigen Med Alabasterhud altid kun to skridt borte, lige meget hvad Friedrich end foretog sig. Men det samme var hans datter, Felicia. Og Pigen Med Alabasterhud blev mere og mere jaloux for hver dag, for Felicia sad som en kile imellem hende og Friedrich.

Det var småt med pengene for Friedrich, og efterhånden måtte han ud og søge efter et job. I mellemtiden ventede Felicia i kælderværelset, med slåen for døren. Men Luderdronningen vidste allerede dengang alt om begær – selv et barns. Hun bankede på med lune honningkager og varm kakao, og da først duften havde sneget sig over dørtærsklen, glemte Felicia sin fars forbud mod at åbne døren. Luderdronningen stod klar med en stor, sort sæk, og hun fangede den lille pige og bandt snoren stramt til.

Først havde Luderdronningen tænkt sig at smide Felicia ned fra det store yeotræ, men hun tænkte, at hun lige så godt kunne tjene en skilling inden, så hun begav sig til Underverdenens slibrigste værtshus. Her fandt hun en Børnelokker, der gerne gav en god skilling for en uskyldsren lille pige. Han tog Felicia med sig ind på sit værelse, og imens brugte Luderdronningen de tjente skillinger på et stort krus brændevin for at fejre sin første handel.

Eller var det snarere for at dulme sin angst for, hvad Friedrich ville gøre? Så var det, at verden gik i stå. For ud fra Børnelokkerens uhumske gemakker trængte den smukkeste, mest underfulde melodi, og tonerne kaldte tårerne frem på selv den hårdkogte bodegabums, der stod og spyttede i sit bæger.

I næste nu kom Friedrich Fander Sølvsteen brasende. Han havde hørt melodien, og den førte ham til Felicia. I én bevægelse sparkede han Børnelokkerens dør ind og greb sin lille datter i et snuptag. Inden han tog hende med sig ud fra bodegaen, hvædede han til Luderdronningen, at hun ville høre fra ham.

Og høre fra ham gjorde hun. Få dage senere var Friedrich Fander Sølvsteen en magtfuld mand i Den Flyvende Stad, for Felicia var blevet berømt og spillede koncerter for de rige. Friedrich sagsøgte bagermesteren for hver en klink han ejede, og Luderdronningen blev for altid forvist til Underverdenen, hvor hun måtte høre sig til føde og finsprit. Hendes hvide alabasterhud blev gusten og rynket, og håret faldt af i tusind totter, så hun måtte bære paryk.

Dybt i hendes forvitrede sind brændte tanken om solskin gennem blade og blå himmel over sig. Hvis blot hun kunne finde en måde at klemme foden i døren hos overklassen. Hvis blot... Længe ventede hun på, at hendes Friedrich ville tilgive og komme tilbage. Først håbede hun på kærlighed, siden på medlidenhed og til sidst på penge, for ni måneder senere fødte hun et lille skravl, der sikkert var hans. Men Friedrich havde forladt byen sammen med Felicia, og ingen vidste hvor han var taget hen.

Stikord: Afdanket, ond, elskede Friedrich, solgte Felicia til Børnelokkeren, vil have penge.

Skrumlebussen

Popularitetens pris

Frøken Adelinde Rabarbu er skolelærerinde. Den søde unge én af slagsen, der altid går i silkestrømper og kjoler, der kun lige når ned over knæet. ”Børnene elsker mig”, elsker hun at sige. Og det er rigtigt. Alle de smukke, de populære børn, som hun bestikker med slik og høje karakterer. De elsker hende.

Men alle de dumme, de grimme og uduelige børn, de frygter Frøken Rabarbu. For hun griner, når de smukke børn griner. Og hun slår, når de smukke børn slår. Frøken Rabarbu er altid på de stærkes side. Frøkenen har en lille dåse med maltbolcher, som hun altid har i sin lille dametaske. Bolcherne er magiske, og forvandler selv det mest godmodige og medfølelse menneske til en af frøkenens fnisende, hånlige kumpaner.

Hver torsdag rejser Frøken Rabarbu med Skrumlebussen til Byen ved Floden, hvor hun besøger sin gamle far.

Stikord: Overfladisk, magtmenneske, indsmigrende, ond.

Muddergrøften

Den uduelige mand

I Muddergrøften ligger en forfalden gammel rønne. Ja, bedre kan det ikke beskrives. Det var sandelig ikke sådan Mutter havde troet hun skulle ende: I en rønne med en uduelig mand uden hverken ambitioner eller hår, men med blegfede flæskebildæk rundt om livet.

Dengang Mutter var ung, så det altsammen så lyst ud. Hun var slank som et siv, med langt, blondt hår, der vejede i brisen, og hendes latter rullede ned ad hendes tunge som tangenterne på et klaver: Hihihih. Hendes mand var smuk og stærk, og red på en fyrrig hingst som kun han kunne knægte. Men nu er hun træt og slidt, hænderne er røde og hudløse, og håret har fået samme farve som branket leverpostej. Hingsten er blevet til et gammelt øg, der kan bestikkes med gulerødder. Først og fremmest er Mutter skuffet. Han kom aldrig – han, som skulle forløse hende, folde hendes vinger ud, slibe hendes uslebne diamant.

Der var ellers engang, hvor det næsten så ud, som om hendes skæbne var på vej i en anden retning. Hun var stadig ung, og havde stadig sit gode udseende, selvom skuffelsen over ægteskabet allerede havde meldt sig. Da skete det en dag, at en opdagelsesrejsende stog af bussen lige uden for Muddergrøften. Friedrich Fander Sølvsteen var ikke det, man ville kalde prinsen på den hvide hest. Men han var særlig. Han havde været omkring, og talte om en anden verden, virkeligheden, kaldte han det. Han stillede nysgerrige spørgsmål og interesserede sig for Mutter. Han var et afbræk i hverdagen, og han fik hende til at føle sig levende igen.

Da Friedrich Fander Sølvsteen bad om at overnatte, kvadrede Mutter ”selvfølgelig!”, selvom Fatter skulede ondt. Og efter Friedrich var gået i seng, sneg hun sig ind under hans dyne, og håbede, at han ville tage hende med sig bagefter. Men næste morgen var han taget videre til den store by, Byen ved Floden. Det var aldrig meningen at Fatter skulle finde ud af, at hun havde gjort ham til hanrej. Men desværre kom Mutter til at tale over sig, engang de var oppe at skændes. Hun blev fanget i øjeblikket, og det gav hende sådan en umådelig tilfredsstillelse at se hans ansigt falde, da hun indrømmede, at hun havde været ham utro. Men efter det blev deres ægteskab endnu mere utåleligt end før. Inden hun talte over sig, kunne hun i det mindste give ham dårlig samvittighed over, hvor elendig en mand han var hende, men nu sendte han skylden retur og udnævnte sig selv til martyr.

Og årene går, og skænderiet fortsætter i det uendelige, indtil der ikke er andet. Fra årle morgen til silde aften går det. På et tidspunkt holder hun op med at sove og spise og arbejde og alt det andet, som der engang var. Nu er der kun Det Store Skænderi. Hvad de skændes om? Lige gyldige ting. Det er tanken bag, der gør dem ophidsede. Når han ikke tager opvasken, er det fordi han er doven og lader stå til, og hun må gøre alt. Når de aldrig har sex, er det fordi hun ikke tænder på sådan en fyr, der kun tænker på sine egne behov, og tror han kan kræve hendes lidenskab i stedet for at fortjene den. Når han ikke rydder op efter sig selv, er det tegn på, at han ikke tager hende alvorligt, og at han er ligeglad med, at det betyder noget for hende, at der er rent og pænt.

Når hun stikler til ham, fordi han ikke tjener nok penge, er det fordi han er uambitiøs og ikke holder hvad han lover, for han lovede hende jo engang, at han ville give hende alt det bedste, og det var jo tydeligvis tomme løfter, og en mand der ikke kan passe på sin kvinde, er jo ikke engang en rigtig mand.

Når hun ikke har hørt et pip fra sine unger siden de forsvandt for år tilbage, er det fordi de skammes over deres uduelige far, der opdrog dem i armod. Når han ikke har repareret dørtrinnet og skiftet pæren i lampen og ordnet vandrøret i badeværelset, er det fordi han ikke kan finde ud af en skid, selvom det er sådan nogle ting en mand bør kunne, og han er bare umulig, og hun må være mand for dem begge. Men dybt inde, et sted som Mutter gør sit bedste for aldrig at komme, ved hun godt hvem det i virkeligheden er, hun er skuffet over.

Hvornår uhyret flyttede ind, står hen i det uviste. Men pludselig en dag bemærkede Mutter en sort skygge i kanten af hendes synsfelt. Da hun drejede hovedet, var det væk, og hun slog det hen. Men næste dag var skyggen der igen, og langsomt blev den mere tydelig, indtil den fik substans som en kæmpemæssig dræbersnegl. I dag er den en kæmpe, fuld af ækle øjne og tentakler. Heldigvis forholder den sig oftest i ro bag panelerne i stuen, men Mutter synes nu det er for galt, at Fatter ikke har taget hånd om sagen og jaget utysket på flugt. Fanden galeme om det kan være hendes opgave.

Stikord: Skuffet over sig selv, tilværelsen og sin mand. Har et uhyre under gulvet.

Byen Ved floden

Slut, forbudt

Betjent Bidelius kniber øjnene sammen, og spejder ud i smoggen. Kneblen dunker hun rytmisk mod låret, i takt med at hun vipper frem og tilbage på hælen. Eventuelle sammenfald mellem hendes atonale fløjten og de stålbeslåede støvlers klikken virker helt tilfældig – Bidelius er ikke hvad man kunne kalde musikalsk. Dermed ikke sagt, at hun er uden talenter. Nej. I modsætning til sin makker, Betjent Boris, har hun memoriseret den fulde samling af love, som gælder i og for Byen Ved Floden.

Det vil sige en del, for der er meget, der er forbudt. For eksempel at smide affald på gaderne, at cykle på fortorvene, at træde på græsset, at gå over gaden uden at se sig for, eller at forstyrre ro og orden. Men i særdeleshed er enhver form for barnagtighed forbudt, samt børn i det hele taget, og folk som indfører eller omgås disse bør slæbes for retten. Straks.

Stikord: Elsker at arrestere. Børn og barnagtig opførsel er forbudt.

Der er altid nogen, som er skyldig

Advokaten er en anæmisk kvinde med en stram mund, der klapper sammen midt i sætningerne, som om hun prøver at bide ordene i stykker. Under den hvidpudrede paryk ser hun træt ud, som om hun gang på gang er blevet skuffet.

Det er hendes arbejde at anklage, og hun sætter en pryd i at gøre sit arbejde. Hendes stemme er altid fuld af bebrejdelse, og sætningerne er punkteret af dybe suk og hovedrysten. Man skulle tro, at hun tog hver eneste forbrydelse i Byen Ved Floden personligt. Hendes argumentationer går ikke kun på den faktiske forbrydelse, men omhandler også den anklagedes personlige opførsel – ”du glemmer altid dine ting”, ”hvornår har du sidst vasket sokker? Du er jo beskidt?”, ”er du klar over hvad klokken er” og så videre. Hvad Advokaten dybest set mangler, er respekt. Hun er sikker på, at de mennesker hun anklager ikke kan finde ud af noget som helst, og at det er hendes opgave at påpege det. På sin egen forskruede måde tror hun, at hun hjælper dem.

Stikord: Anklager, personlig, urimelig, nedladende.

