

TUGT



Indholdsfortegnelse

Kolofon	3
Introduktion	4
Om Scenariet	5
Foromtale	6
Rolleoversigt	7
Tematik, stemning og hovedkoncepter	9
Fængslets historie	10
Scenariets struktur	13
Virkemidler	14
Aftenbøn	14
Driftscener	14
Spillestil	17
Død og spillere, som forlader scenariet	17
Opstart af spillet	18
Opvarmning	20
Fordeling af roller	22
Scener	23
Akt 1	24
Akt 2	28
Akt 3	29
Akt 4	32
Epilog	34
Debriefing	35
Handouts	36
Johan Jacob Egidius Petersen	37
Rasmus Jensen Samsøe	41
Søren Gammelmand	43
Thomas Christensen	45
Nemesis Oversigt	47
Inspiration til Johan og Fader Esben	50

Idé og tekst:

Tim Slumstrup Aunkilde og Peter Brichs

Layout:

Bo Jørgensen og Peter Brichs

Først, en kæmpe tak til en masse fucking episke mennesker, foruden hvem der slet ikke havde været et scenarie

Illustrationer:

Johannes Busted Vestergaard

Fotos:

Fra den gratis stock-foto hjemmeside Unsplash. Tak til fotograferne Bangsal Nam, Eleni Afiontzi, Craig Manners, Saad Chaudhry, Amir Esrafilii og James Sutton

Sparringspartner:

Ann Kristine Eriksen

Spiltesterne:

Andreas Larsen, Henrik Krøjmand, Lærke Hvid Pedersen, Peter Munthe-Kaas og Rune Berger Röd

Fastavals scenarieansvarlige:

Danny Meyer Wilson og Nina Runa Essendrop.

Feedback og korrektur:

Lars Kroll

Fastavals forfatterkollektiv 2023 - i er alle sammen for awesome!

Tusinde tak, alle sammen!

Skrevet til Fastaval 2023.

Kontakt:

Tim Slumstrup Aunkilde: comfnug@gmail.com

Peter Brichs: p.brichs@gmail.com

Skriv endelig til os, vi elsker feedback! Vi vil derfor supergerne høre fra dig, hvis du har læst eller spillet scenariet, og har tanker <3

Tims tak

Tak til Peter for at komme til undsætning, da liv og tidspres var ved at dræbe scenariet. Peter forstod med det samme min ide, og har med sit rolige og logiske væsen formået at trække scenariet op til et langt højere niveau, end jeg selv kunne forestille mig.

Tak til Sigrid, der foruden at give plads til at jeg kunne forsøge at fokusere på scenariet, og kom med tidlig input til scenariets struktur, også har fodret Peter og mig, når vi sad og læste ubehagelige tekster overfor hinanden, mens vi lavede *adwr*-lyde i fryd over vores egne klamme genialiteter.

Slutteligt tak til alle, der har hørt mig fable om ideen, og forstod, at jeg ikke bare ønskede at være en ækel stodder.

Peters tak

Først og fremmest, tak til Tim for at råbe højt, da vandet kom lidt for tæt på hovedet. Så fik vi både husket vores blod-pagt om at skrive sammen, og jeg fik lov til at være forfatter i år alligevel!

Tak til Kamilla Brichs, for at ikke bare at acceptere, at jeg pludselig kaster alt fra mig, og bruger al min fritid på at skrive scenarie, men endda støtter og kommer med gode forslag under hele processen.

Tak til Sigrid for forplejning, når Tim og jeg pludselig indtog hele stuen med vores klamme idéer

Introduktion

Kære spiller

Vi er rigtig glade og taknemmelige for, at du vil være spiller på "Tugt".

I teksten her finder du en overordnet beskrivelse af scenariets fortælling, roller, struktur og virkemidler, samt en gennemgang af de på forhånd planlagte scener.

Foruden denne tekst inkluderer scenariet en række bilag, der skal bruges i afviklingen af scenariet. Bilagene er følgende:

- 5 Roller (Johan, Niels Henning, Rasmus, Søren og Thomas)
- Nemesis-oversigt (Inge, Josephine, Birger, Severin, Esben)
- Stopklods

Du skal også sørge for, at du har en måde at tage tid på - din mobiltelefon er fin. Den afsluttende scene tager præcist 5 minutter.

Vi vil foreslå at du læser selve scenarieteksten først, og først kigge på sceneoversigten og bilag, når du har styr på alt det mere tekniske.

Der er en del information i scenariet, men alt hvad der er nødvendigt at fortælle spillerne inden scenariet går i gang, vil være at finde i bilaget "Opstart af spillet". Du vil kunne følge denne vejledning rimelig slaviske og på den måde sikre dig, at du får klædt spillerne ordentligt på til spilgangen.

God læsning.

Tim Slumstrup Aunkilde



Peter Brichs



Tugt handler om fem livstidsfanger på Tugt-, Rasp- og Forbedringshuset, en straffeanstalt på Christianshavn i København. Scenariet starter med fangeoprøret i 1817, og fortæller - gennem ét langt flashback - karakterernes historier, som bygger op til oprøret.

De fem fanger er præstemorderen Johan, voldtægtsforbryderen Niels Henning, barnemorderen Rasmus, sadisten Søren og pyromanen Thomas. Fælles for dem er, at de er forfærdelige mennesker, alle styret af deres drifter, og at de drømmer om frihed.

Scenariet starter in media res: Vores fem hovedpersoner er fanget af ordensmagten, med fængslet stadig inden for synsvidde. Det er ramme-fortællingen, for resten af scenariet fortælles gennem et langt flashback. Første akt bruger vi på at introducere fængslets fortvivlelser: Den generelle stemning i fængslet, vogternes uretfærdige behandling, det gudfrygtige samfund og hver enkelt karakterers Nemesis - og desuden hinanden. I andet akt spidser det til, og vreden over fængslet vokser

indtil der ikke er nogen vej tilbage. Tredje akt handler om selve oprøret, og vil have mange muligheder for at friste karakterernes drifter, indtil vi rammer fjerde akt, hvor karaktererne - i en reprise af startscenen, kun lige præcis nået ud af fængslet og fanget med det samme - skal vælge hvem af dem, der skal dræbes for at være hovedmanden bag oprøret.

Hvad har du mellem hænderne nu?

I resten af scenarieteksten vil du finde alt, du har brug for, for at kunne spillede scenariet.

Først har vi en mere detaljeret gennemgang af scenariets karakterer, bi-personer, grundkoncepter og historien, I skal spille. Derefter følger en gennemgang af de mekanikker, vi bruger i scenariet:

- Aftenbøn/bøn, som er en form for monolog-scener
- Driftscener, hvor der virkelig kan svælges i den enkelte karakters syge lyster
- Til sidst Nemesis-mekanikken, hvor vi forklarer hvordan hver enkelt karakter har en Nemesis i fængslet,

og hvordan denne skal bruges i spil.

Til sidst har vi en kort gennemgang af tematikker, stemning og den faktiske historie, og hvordan denne bruges (og ikke bruges) i scenariet.

Det er en god idé at have læst flere dele af denne information et par gange, så du er klar til at spillede scenariet - som altså består af 2 opvarmningsøvelser, en sceneoversigt, en vejledning til debriefing og vores handouts: de 5 karakterer og en beskrivelse af hver enkelt karakters Nemesis.

DISCLAIMER Skønt dette scenarie er baseret på og inspireret af virkelige hændelser, og flere navne er de involveredes rigtige navne, så er de personlige detaljer i scenariet fuldt ud fri fantasi. Særligt er hovedpersonernes liv, handlinger, fysik og personlighed på ingen måder gengivelser af disse personers virkelighed, men er ekstrapolerede fra samtidens indsatte.

Fem livstidsfanger undertrykker i årevis deres mørke drifter under de strenge regler, normer og daglige ydmygelser indenfor fængslets mure. De prøver desperat at finde sig til rette med deres eksistens og nøjedes med at drømme om frihed. Deres fælles ønske om frihed bringer dem og deres omgivelser ind i et oprør, hvor mørket kan komme brølende tilbage.

Hvordan håndterer de deres nyfundne indre frihed, og ikke mindst, hvordan ændres deres syn på hinanden? Kan man være et regulært monster og stadig være fordømmende over monsteret i andre?

Spilpersonerne er alle modbydelige og brutale mennesker, men samtidig uendeligt ynkværdige.

Scenariet har talrige trigger warnings, der indebærer: **Vold, voldtægt, mord på børn, pædofili,**

gruppepres, nedværdigelse og sadisme.

Disse triggers bærer en stor del af scenariet, og de vil blive meget eksplícite. Spillet opererer med en mekanik, der sikrer at spillerne ikke udsætter sig selv og andre for mere end de selv ønsker, men scenariet er ikke tiltænkt at være en rar oplevelse.

FAKTA OM SCENARIET

Spillere: 5

Spilleder: 1

Samlet tidsforbrug: 4 timerw

Sprog: Dansk og engelsk

Aldersgrænse: 18+

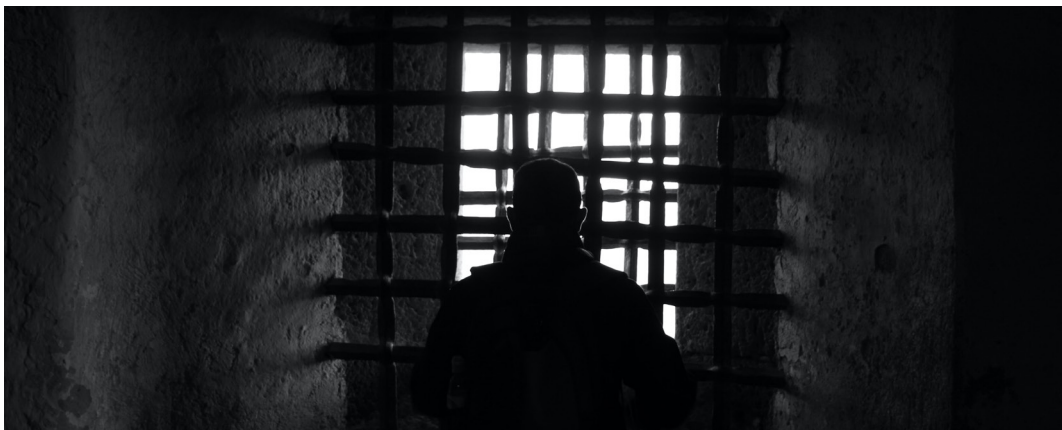
Læsemængde: Max 2 sider inklusive handouts

Trigger Warnings:

Vold, voldtægt, mord på børn, pædofili, gruppepres, nedværdigelse og sadisme

Spillertype: Scenariet henvender sig til spillere, der har mod på at spille til grænsen af det ubehagelige, men forstår ikke at overskride en grænse defineret af medspillere. Spillerne skal kunne agere inden for et relativt stramt sceneforlæg og fylde scenerne ud med så meget intensitet som muligt.

Spilledertype: Som spiller skal du have interesse i at skabe stemningsfulde scenebeskrivelser. Selve scenariet er lineært opbygget med faste scener. Du skal være i stand til hurtigt at skifte gear fra det langsomme og knugende til det hæsblæsende og action-prægede. Vigtigst, skal du sikre at spillerne har det godt og kunne afvikle en god debriefing.



Rolleoversigt

Scenariet har en fast defineret rolle til hver spiller, som kan findes til sidst i scenarieteksten som handout. Spillerne deltager også som bipersoner i de andre spilleres personlige scener, i form af den Nemesis, hver karakter har. Der er fem karakterer i spillet, som er:

Thomas Christensen

Nihilisten som vil se verden brænde

Baggrund:

Har mistet sin familie til en påsat mordbrand.

Karaktertræk: Psykisk syg, og fejlagtigt selv-medicinerende med alkohol. Giver alt han ejer. Ønsker at leve som Jesus Herren. Søger at fremme Herrens genkomst, så hans indre pinsler kan stoppe.

Drift: Pyromani

Mulig grænse: Gerrighed

Nemesis: Inge (Leder af Brændevinsbanden)



Niels Henning Dahl

Som mistede alt, inklusiv sin forstand

Baggrund

Mistede sin kone, Henriette, og deres to børn, Niels og Marie, i en påsat brand. Stod udenfor og kunne høre skrigene.

Karaktertræk: Liderlig. Ser sin kone i andre kvinder. Savner at blive modtaget med ømhed. Bliver rasende ved afvisning. Har syfilis.

Drift: Voldtægt

Mulig grænse: Pyromani

Nemesis: Josephine med de røde sko.



Rasmus Jensen Samsøe,

Den tidligere kadet

Baggrund:

Tidligere kadet i livgarden. Solgte sin krop for at have råd til mad.

Karaktertræk: Forsøgte at få dødsstraf, ved at begå mord. Søger nu at frelse børn, frem for sig selv.



Drift: Barnemord

Mulig grænse: Voldtægt

Nemesis: Bette Birger.

Søren Gammelmand,

Den stærke sadist, der har en fetish for "store mænd"

Baggrund:

Så godt som vokset op indenfor murene. Udviklede et forhold til sin medfange Volde. De flygtede, men blev indfanget igen. 2 år senere kvalte Søren sin elskede Volde, som en kærlighedshandling.

Karaktertræk: Har ikke tid til nonsens. Han er stor og stærk. Går efter store mænd, der "kan tage det". Magt over stærke personer tænder ham. Magt over de svage gør ham vred.

Drift: Sadisme / Tortur. Seksuel påførelse af smerte.

Mulig grænse: Barnemord

Nemesis: Overfange Severin.



Johan Jacob Egidus Petersen,

Den falske præst

Baggrund:

Blev udsat for grov misrøgt som barn, grundet en misdannet arm og blev forbigået al arv med mere. Stak af fra familien, dræbte en præst og tog hans plads.

Karaktertræk: Er besat af tanken om, at få alt det, hans far har haft. Har altid en historie om dette og hint.

Drift: Gerrighed og hævn

Mulig grænse: Sadisme/tortur

Nemesis: Fængselspræsten Fader Esben Egidus Petersen



Rolleoversigt

En dybdegående oversigt over de 5 bipersons roller findes til sidst i scenariet som handouts til spillerne. En kort beskrivelse af hver enkelt finder du herunder:

Inge Thomas' Nemesis

Er leder af Brændevinsbanden, og skal altid forhandle om alting. Er ikke bange for at give mindre, end hun har lovet, når hun selv sidder med magten.

Josephine med de røde sko Niels Hennings Nemesis

Succesfuld prostitueret, som bor i kvindeafdelingen. Hun er glad for hendes rige stoddere, men afskyr Niels Henning, både fordi han har Syfilis, og fordi han er ulækker i sit sind.

Bette Birger Rasmus' Nemesis

En lille dreng fra børneafdelingen. Niels Henning har forsøgt at "frelse" Bette Birger allerede, men det lykkedes ikke at slå ham ihjel. Bette Birger er selv godt på vej til at blive trækkerdreng, som Rasmus var det i hans tidligere liv.

Overfange Severin Søren's Nemesis

Det var Overfange Severin, som foreslog at Søren og Volde skulle i dårekisten, efter deres mislykkede flugtforsøg. Overfange Severin bruger enhver mulighed på at få Søren ned med nakken, og hvad han ikke har i musklerne, har han i gemen ondskab og god kontakt til vagterne.

Fader Esben Egidus Petersen Johans Nemesis

Fader Esben er fængselspræst, og samtidig Johans onkel. Det var Fader Esben, som stak Johan og fik ham fængslet. I dag bruger han meget energi på at forsøge at vende Johan mod Gud igen, men nyder samtidig lidt for meget at nedgøre Johan.



Tematik, stemning og hovedkoncepter

Inden vi går i gang med at dykke ned i scenariets opbygning, vil vi gerne snakke lidt om den stemning og de hovedkoncepter, som ligger til grund for scenariet. Vi skal også se lidt på fængslet, scenariet foregår i, fordi fængslet netop er hele verden for de her fanger.

Lidt om stemning og tone

Den generelle stemning i scenariet er undertrykkende, fornedrende og generel nederdrægtig. Fængslet er et hårdt sted at være, og fangerne bliver ikke behandlet som mennesker. Det må gerne kunne mærkes i alle scenebeskrivelser, for det er ikke meningen at fangerne skal have meget håb.

De 3 hovedkoncepter

I Tugt arbejder vi med tre grundkoncepter.

Det primære koncept omhandler de grimme og farlige drifter, der gemmer sig i mennesket. Drifter der kan komme frem ved desperation, hævn, fornedrelse og undertrykkelse. Spillet arbejder med at finde karakterernes grænser, når drifterne får frit spil, mens det samtidig

giver spillerne mulighed for at udfordre og sætte egne grænser indenfor fiktionen.

Det sekundære koncept omhandler fordømmelse og dom. Dette ses i forbindelse med scenariets rammefortælling, hvor spillerne fra starten ved, at der skal udpeges en syndebuk, formodentligt den karakter hvor spilleren har opført sig "mest modbydeligt", men spillerne får ligeledes mulighed for at se om deres kendskab til karakterernes forhistorie, kan påvirke deres valg.

I det tredje koncept ligger fortællingens overordnede beskrivelse af hverdagen og livets gang indenfor et undertrykkende og fornedrende fængselsmiljø, der driver de indsatte til oprør.

Vigtig note Det er for scenariet vigtigt, at karaktererne forbliver at være modbydelige og afstumpede mennesker hele vejen igennem, og ikke fremstår som værende ofre, selv om figurerne selv kan se sig som sådan.

Farven Rød

Farven rød fylder rigtig meget i fængslet. Fangerne arbejder alle på at lave farvepigment til røde uniformer, det det er ikke unormalt at alle har røde hænder, at vægge og gulve bliver røde, og man får nemt røde plamager på huden. Rød er også farven af blod, og når flammerne i tredje akt slikker over hele fængslet, kaster de et rødt lys over alt.

Vi bruger altså farven rød gentagne gange gennem scenariet, for at symbolisere den generelle tristhed og nedtrykte stemning, der er i fængslet; men også til at udtrykke en form for sejrslust, når det går vildt for sig, og alle ser rødt under oprøret.

Vær ikke bange for at improvisere over farven rød. Der kan være soldater i røde uniformer, en luder kan have røde læber, der siger "nej" - det er nærmest kun din fantasi, som sætter grænser.

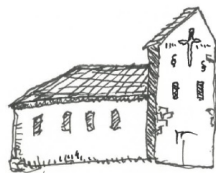
Tematik, stemning og hovedkoncepter

Gud og Frelse

Religion fylder meget i hele samfundet. Det er en naturlighed at tro på Gud, og alle søger på sin vis frelse i en eller anden form. De fleste indsatte i fængslet vedkender dog, at de nok ikke undviger en længere tur i skærsilden, men alle håber stadig på at Kristus en dag tager dem til nåde.

Den store angst for helvede og evig fortabelse gør også at religiøse vendinger ofte finder vej ind i fængselsjargonen. Gud takkes gerne i frit påhør, mens tilsvininger, involve-

rer en lydhør påkaldelse af Satan, Helvede osv.



Grin og Fjolleri

En klassisk forsvarsmekanik når noget er ubehageligt, for meget eller skræmmende, er at grine af det. Dette vil højst sandsynligt også ske i løbet af scenariet - og det er helt fint! Som spilleder er det dog din opgave at holde grin på et

lavt niveau, så volden og hvad, de ellers finder på, ikke bliver til "noget sjovt".

Til gengæld er skridtet videre ofte at distancere sig selv fra det væmmelige, ved at prøve at nedtone selve spillets stemning, og prøve at gøre spillet mere fjollet, hvilket den samlede oplevelse vil svækkes af. Hvis en scene trækker i en fjollet og komisk retning, er det bedst at stoppe scenen tidligt.

Fængslets historie

Det er ikke vigtigt, at kunne huske alle detaljer i dette afsnit, men det er tiltænkt at give dig, som spilleder, en bedre fornemmelse af den verden karaktererne befinder sig i, og til at virke som inspiration.

Fængslet, beliggende på Christianshavn i København, har egentlig det borgerlige navn "Tugt- Rasp- og Forbedringshuset" og er bygget i det tidlige 1700-tal, som et arbejds asyl for forældreløse børn og fattiglemmer. Den statslige administration så værdien i den billige arbejdskraft og satte børnene og fattiglemmerne til, at raspe farvetræ fra

den nye verden til spåner, der efterfølgende vales til farvepigment til garnisonens røde uniformer. Pigment, der er giftigt og går direkte i lungerne på dem som arbejder med det og farver deres hud rød og blå.

Nye tendenser om universelle menneskerettigheder og individets rettigheder strømmer mod landet fra især Frankrig og England,

der strider imod den eksisterende norm i Danmark, om at straf for kriminelle handlinger sker ved korporlig afstraffelse eller henrettelse på offentlige pladser.

I stedet ses menneskelivet nu som mere helligt, og et fængselsvæsen oprettes, hvor man indespærre de kriminelle, med et håb om forbedring gennem ærligt arbejde og kirkelig vejled

Tematik, stemning og hovedkoncepter

ning. Dette ses hurtigt som en rentabel værdi i tøjfarvningsvirksomheden i fængslet, der nu huser både tiggere, der ikke kan betale for deres tiggertegn, prostituerede, forældre-løse børn og hårdkogte kriminelle.

Alle indenfor murene er med tiden mere blevet til regulære slaver, end til uheldige skæbner man bør hjælpe. De eneste der stadig forsøger at hjælpe de indsatte er kirken, der dog er mere interesserede i at frelse de indsattes sjæle, end at hjælpe deres kød på denne jord.

De tre afdelinger i fængslet:

Den ene afdeling er en *børneafdeling*. Fængslet fungerer stadig som et hjem for forældreløse børn, men i lavere grad end det tidligere gjorde. Børnene får sig en rudimentær håndværkeruddannelse, mad og tag over hovedet; og så bliver de naturligvis oplært i gode, kristne værdier.

Men naturligvis er det ikke et ideelt liv at være barn i et fængsel. Vold og overgreb er ikke en sjældenhed, og flere ender med at fortsætte deres institutionaliserede

liv indenfor murene som voksne. Der er 41 børn i alderen 5-14 mens spillet står på.

Børnenes arbejde består mest i at spinde og farve garn, men hjælper også ofte til i kvindeafdelingen

Den anden afdeling er *kvindeafdelingen*. Her er alle typer indsatte, men langt de fleste er prostituerede, der har solgt seksuelle ydelser uden myndighedernes tilladelse (en tilladelse, man lettest opnår ved at bestikke byens fogeder).

De indsatte kvinder har ofte mere lempelige udgangsforhold end de mandlige. Og mange af de prostituerede tilkøber sig adgang til at fortsætte deres erhverv om aftenen. De bruger fængslet som deres hjem og fangevogterne som deres alfonser. Der 127 kvinder i kvindeafdelingen ved spillets begyndelse.

Kvindernes arbejde består mest i at væve stof og sy uniformer.

Den sidste afdeling er det *primære fængsel*, for den største gruppe fanger: mændene. Disse består af alle den slags mænd, som samfundet ikke kan tolerere ude i virkeligheden. Tiggere der ikke har råd til tiggerbrev, mordere, tyveknegte og de sindslidende. De, som man ikke vil se, og kun anses at have værdi som billig arbejdskraft. Denne del af fængslet er på mange måder den mest barske. Her har de indsatte langt de færre friheder og rettigheder, end i resten af fængslet. Samtidig oplever man her, at afstraffelser, tilfældige degraderinger og intern vold som regel går uanfægtet hen. Ved spillets start er der 410 mandlige indsatte i fængslet.

Blandt de stærkeste af livstidsfangerne udnævnes også en håndfuld "vogterfanger", der overvåger de andre fanger og holder dem i skak. Den øverste af disse har titlen Overfange. Disse har flere privilegier, såsom en reel løn, egne celler og regelmæssige udgangstilladelser.

Mændenes arbejde består i at raspe farvetræ til spåner eller at male spånerne til farvepigment. Derudover står de også for

Tematik, stemning og hovedkoncepter

at tømme latrinerne, begrave de døde og til tider sendes de i lænker uden for murene for at være arbejdskraft for de som vil betale fængslet for det.

I dagtimerne er der fri adgang for børn og kvinder i hele fængslet. Mændene er forment adgang til de andre afdelinger.

DE TRE AFDELINGER I TUGT- RASP- OG FORBED- RINGSHUSET

Børneafdelingen, hjemmet for forældreløse børn

Arbejdsopgave Spinde og farve garn

Kvindeafdelingen, hvor kvinderne ofte har udgangstil- ladelse.

Arbejdsopgave Væve stof og sy uniformer

Det lukkede fængsel for mænd

Arbejdsopgave Raspe farvetræ til spåner og male spånerne til pigment.

Desuden latringravning og begravelse af medfanger



Scenariets struktur



De fysiske scener i scenariet er overordnet set meget faste. Spillerne har dog stor frihed til at påvirke rummet indenfor disse rammer.

Akt 1 starter med, at vi ser på, hvordan det er at være indsat i fængslet. Vi starter rent praktisk med første Aftenbøn, som spillerne bruger til at introducere deres karakter for hinanden. Vi har en fælles scene, hvor karakterene kan snakke om alt det forfærdelige, de oplever indenfor murene, iinden vi går videre til at introducere hver enkelt karakters Nemesis, i fem scener, der alle afbrydes før, uden at spilleren får afløb for sine drifter.

I andet akt starter vi igen med en Aftenbøn, hvor karaktererne vil bruge lidt tid på at definere deres relationer til de andre indsatte. Tilbage i raspehuset får fangerne for anden gang får serveret selvdød hest, og de bliver rasende - og det her, de skal blive enige om, at det er på tide at starte et fængselsoprør.

Tredje akt starter også med enbøn, hvor fangerne ved, at det potentielt er sidste chance for at bekende sig overfor Gud - oprøret er lige om hjørnet. Vi har en sidste scene i raspehuset, hvor spillerne kan sige de sidste ord til hinanden, før oprøret bryder ud i lys lue. Og så er det tid til oprøret - vi har éen lang scene, med 5 nedslag som i virke-

ligheden er den anden Driftsscene til hver enkelt karakter; og det er nu, de for alvor får lov til at udleve deres vildeste drifter.

Herefter vender vi tilbage til vores introduktionsscene - men denne gang afbryder vi ikke, og karaktererne har 5 minutter, til at udvælge deres syndebuk, som slås ihjel foran øjnene på de andre.

Til allersidst har vi et Efterspil, som foregår 2 uger senere. Der føres en retssag mod en lang række fanger, heriblandt de resterende spillere. I alt bliver syv fanger dømt til døden i denne omgang. Heriblandt er også spilper-sonerne.

Slut.

I scenariet Tugt arbejder vi med nogle meget simple virkemidler, som kommer til udtryk i de forskellige scenetyper - de forskellige virkemidler er nemlig bundet op på både narrativet, men hver enkelt virkemiddel er bundet sammen med en specifik type scener.

Scenariet bruger to særlige scenetyper: Aftenbøn/bøn og Driftscener

Aftenbøn

Alle 3 akter starter med, at hver spiller har en primær monologscene. I de scener har spilleren 100% styr på deres egen monolog over deres indre stemme. Det er det, vi kalder Aftenbøn (og i sidste akt, som foregår tidligt på dagen, altså bare Bøn).

Aftenbøn, helt praktisk

Tanken er, at give plads til at karaktererne frit kan fortælle om deres forhold til sig selv - og til Gud.

Ingen andre spillere kan involvere sig i denne scene, medmindre spilleren inviterer dem ind i scenen

som bipersoner.

Hvis spilleren inviterer andre ind i scenen, vil bipersonspilleren være stum, og udelukkende agere "en væg" spilleren kan spille op ad. Bipersonspilleren må dog gerne fysisk udvise følel-

ser overfor karakteren, der støtter op om spillerens ord.

Monologscenerne er karakterens egne tanker og forestillinger i sin bøn til det overjordiske.

Driftscener

Driftscenerne er de scener, det er tiltænkt som værende dem, der skal bære mest vægt igennem hele scenariet. Det er de scener hvor karakterernes modbydelige drifter skal komme op til overfladen.

I første akt skal spillernes drifter undertrykkes og fornægtes, og først i akt 3 skal der være plads til, at drifterne kan flyde helt over og komme i fuldt udbrud.

I første akt, skal driftscenerne altså føles som en patetisk skuffelse, som et spontant afbrudt samleje, hvorimod det i tredje akt viser sig som en situation, hvor karakteren går alt for langt, og det bliver ubehageligt og helt forkert.

Driftscener, rent praktisk

Spilleren, der er hovedpersonen i en driftscene, har den primære narrative kontrol over scenen. Spilleren vælger en medspil-

ler, der skal spille karakterens Nemesis: Den figur, der vækker karakterens negative drifter. Spilleren fortæller hvad der sker, set fra hovedpersonens indre

narrativ.

Medspilleren, der er valgt som Nemesis, har fri mulighed for at agere som de føler, som den pågældende Nemesis vil

gøre det. Selvfølgelig kan hovedpersonen vælge at ignorere, eller fejlfortolke nemesisens signaler. Som nemesis har man ikke en indre monolog.

Driftscenerne starter meget overordnet, med tanker om et overgreb eller misdåd. Spillerne bygger gradvist flere og flere følelser og detaljer ind i handlingen, ansporet af de 3 drift-spillere.

Spillerne ægger hinanden op, indtil det bliver for detaljeret eller for intenst for en spiller, en karakter eller spilleder.

Stopklods

Den spiller, der mener scenen er blevet for intens, stopper eskaleringen af intensiteten ved at gribe spillets stopklods (Symboliseret ved den vedlagte træklods). Det er spilleren der griber klodsen, der stopper scenen og siger: "Stop". Spilleren der griber stopklodsen, overtager nu scenen uden hjælp fra sine medspillere og afslutter enten scenen på en deeskalerende måde, eller ved helt at undlade at beskrive, hvad der efterfølgende sker (og altså lade det være op til de andre spillernes fantasi - klassisk fade to black). Herefter

skiftes til næste scene.

Alle karaktererne lider af seriøse brister i deres personlighed og ingen af dem er uskyldigt dømt. Men selv om hver karakter har deres individuelle brist, så har de stadig deres grænser for, hvad der er acceptabelt.

Som stopklods kan alt bruges, men på Fastaval vil alle hold få udleveret en rød træklods af træ med ordet "STOP" påskrevet.

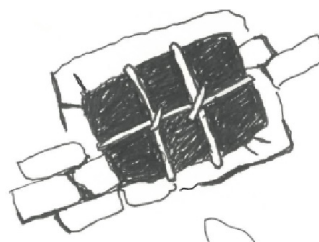
STOPKLODSEN

Stopklodsen har to formål.

Den er for det første et middel til at stoppe scenen.

Men den er også vigtig som et middel til, at ingen spillere udsætter sig selv eller andre for ting, de ikke ønsker at blive udsat for.

Dette gælder også spilleder!



Nemesis

Karakterernes individuelle Nemesis er den anden person i fængslet, der vækker karakterens drifter. Under "normale" hverdagsforhold i fængslet, er rammerne med til at undertrykke disse drifter, så det er sjældent de kommer til overfladen. I stedet er de en pinsel for karaktererne, hvor de bliver gjort opmærksomme på deres egne drifter, og hvor de bliver mindet om deres manglende frihed til at være dem selv.

Første gang en karakter skal møde sin Nemesis, vælger den aktive spiller, hvilken anden spiller ved bordet, der skal tage rollen som Nemesis for resten af scenariet. Éen spiller kan godt være Nemesis for flere karakterer. Man udvælger rent praktisk sin Nemesis ved fysisk at overrække den lille seddel med Nemesis-beskrivelsen til den anden spiller, efter at have læst den selv.

At spille Hovedpersonen

Når man er hovedpersonen i en driftscene, spiller man overfor sin Nemesis. Som hovedperson har du fuld kontrol over hvorledes din karakter oplever scenen. Du må gerne skifte

mellem en indre dialog med dig selv, en ydre dialog med din Nemesis og til en indre monolog med dine drifter. ’

Du kan forsøge at efterkomme drifternes ønsker, eller du kan benægte dem, men du kan ikke argumentere med dem. Som hovedperson må man gerne gætte på hvad ens Nemesis tænker og føler - også selvom det er tydeligt for spilleren, at det ikke er rigtigt, hvad ens karakter tænker.

Som hovedperson er det din opgave i samarbejde med din Nemesis, at nå hen til scenens målsætning.

At spille Nemesis

Som Nemesis har man til opgave at spille op til scenens hovedperson, samt styrke karakterens fortælling uden at over-

tage den. En Nemesis skal selvfølgelig rollespille med hovedpersonen, men hovedpersonen kan i form af indre monolog, vælge at tolke nemesissens bevæggrunde og udtalelser præcis som han ønsker. Når en karakter møder sin Nemesis, tænker han ikke klart.

En Nemesis kan ikke kommunikere med Drifterne. Og en Nemesis har ikke en indre monolog.

At spille Drifter

De spillere, der ikke er hovedpersonen eller dennes Nemesis vil spille hovedpersonens drifter. Når man er en drift, er man grådig, og vil altid have mere. Drifterne kan vil primært hviske to sætninger mod hovedpersonen. Henholdsvis:

- Flere detaljer
- Flere følelser

Disse sætninger er en

opfordring til at eskalere mængden af detaljer og styrken af følelser, der raser gennem karakteren. Drifter kan også spørge ind til mere specifikke detaljer de er interesserede i. Som udgangspunkt er det hovedpersonen, der bestemmer hvad der sker i samarbejde med vedkommendes Nemesis.

Hvis drifterne føler, at hovedpersonen er ved at gå i stå, har de også muligheden for direkte at komme med forslag til, hvad hovedpersonen skal gøre ved deres Nemesis. Men det er ikke meningen, at Drifterne skal overtage scenen og være fortællere.

I opvarmningen over vi, hvordan driftsscenerne skal spilles, men læs gerne beskrivelsen af, hvordan de virker en ekstra gang, inden du går videre til sektionen om opstart af spillet.

Spillestil

Det er meningen at scenerne gerne skulle blive så intense som mulig, så derfor er scenariet tiltænkt at skulle spilles i 1. person. Altså i “Jeg-form”.

Man kan med fordel vælge at benytte sig lidt af semi-live i driftscenerne, ved at drifterne stiller sig bag hovedpersonen og hvisker

sit begær til karakteren. Til gengæld er det vigtigt at spillerne på intet tidspunkt i scenariet rører hinanden. Overgrebene skal gerne

beskrives detaljeret. Men de skal ikke udføres fysisk i lokalet.

Død og spillere, som forlader scenariet

Spillernes karakterer kan som udgangspunkt ikke dø før afslutningsscenen. Men hvis en spiller vælger at forlade scenariet, så er det helt i orden.

Spillet kan godt bære at en karakter udgår.

Spillelederen vælger i så tilfælde en passende voldsom, ufortjent eller dramatisk måde, hvorpå karakteren dør for øjnene af de andre karakterer.

Hvis spilleren har en Nemesis karakter, da overgår

den blot til en anden spiller, eller du som spilleleder kan vælge at påtage dig rollen.

En Nemesis-figur kan kun dø, hvis en hovedperson aktivt slår dem ihjel i en Driftscene.

Alle andre figurer i spillet kan dø ved spillernes eller

spilleders hånd på forgodtbefindende, helt frem til at spillerne tages til fange

Dette er alt det spil-tekniske du har brug for, for at kunne spillede Tugt.

Vi foreslår, at du læser roller, Nemesis-oversigten samt de andre bilag inden du læser videre i scenarieteksten. Når det er læst, kan du fortsætte til den mere gennemgående opstart, opvarmning- og scenegennemgang.

Opstart af spillet

Start med at fortælle spillerne om spillets præmis og hoved-koncepter, og fortæl dem at de skal være indforstået med disse:

At scenariet handler om modbydelige og usympatiske forbrydere, som er styret af deres driger, og kommer til at gøre grumme ting ved andre. Men lige så meget handler om at kende og sætte sine grænser.

At de kommer til at spille udøverne af overgrebene i fællesskab, samt at de kommer til at spille dem som udsættes for disse overgreb.

Spillet handler også om at dømme hinanden, for selvom vi er klamme kan vi godt se, at de andre også er klamme.

Verden omkring dem er også hård: Forbryderne er i et fængsel, som er undertrykkende og fornedrende.

Informér spillerne om spillets primære trigger warnings:

Vold	Gruppepres
Voldtægt	Nedværdigelse
Mord på børn	Sadisme

Og at listen ikke nødvendigvis er udtømt.

Mind dem igen om, at alle er glade, hvis nogen siger stop NU - det er ikke meningen, at vi vil traumatisere nogen, som ikke vil have det.

Hvis nogen melder fra, så husk at sige tak for, at de passer på sig selv.

Stopklods!

Da spillet berører de her tunge emner, har spillet en stopklods indbygget. Stopklodsens primære spilmekanik er, at den skal give spillere og spilledere kontrollen over at stoppe en overgrebsscene i spillet. Samtidig sikrer den, at spillerne giver hinanden lov til at gå helt til grænsen, men undgår at træde over den.

Alle deltagere i rummet skal inden spillet love hinanden, at de til enhver tid vil respektere, når en spiller har nået sin grænse.

Hvor er vi henne?

Giv spillerne en hurtig gennemgang af scenariets setting.

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Vi spiller forbrydere i 1817• Alle karakterene er skyldigt indsatte på fængslet Tugt, Rasp og Forbedringshuset på Christianshavn | Fængslet har 3 afdelinger: <ul style="list-style-type: none">• Børneafdelingen for forældreløse børn
Arbejdsopgave: Spinde og farve garn• Kvindeafdelingen, hvor kvinderne har udgangstilladelse om dagen
Arbejdsopgave: Væve stof og sy uniformer |
|---|--|

Opstart af spillet

- Hovedfængslet, hvor mænd må være
Arbejdsopgave: Raspe farvetræ til spåner og male spånerne til pigment
Desuden latrinegravning og begravelse af medfanger
- Religion: Alle tror på Gud. Bandeord er tit farvet af dette - Gud Befri Mig, Satanedeme, og den slags.
- Det er OK at komme til at grine som forsvarsmekanik, men det er ikke et sjovt eller fjollet scenarie. Scenariet er hårdt og tungt, så prøv at holde lattermusklerne i ro.

Mekanikker

Som sidste punkt inden opvarmningsøvelserne, skal vi gennemgå mekanikkerne og scenetyperne.

Vi har 2 særlige typer scener.

Driftscener, som vi skal øve lidt mere om lidt.

Her er en karakter i spotlyset, mens en anden spiller hans Nemesis.

- I scenariet kommer I alle til at spille to driftscener med jeres rolle. Den første er en hvor I taber overfor jeres Nemesis og jeres drifter fornægtes. I den anden får jeres drifter mere frit spil.
- De resterende spiller drifter, som har mulighed for at influere hovedpersonens tanker.
 - “Flere detaljer”
 - “Flere følelser”
 - Direkte forslag til handlinger, man kan gøre mod/ved sin Nemesis
- Når en driftscene bliver for intens, kan enhver spiller stoppe scenen ved at gribe Stopklodsen, og herefter enten beskrive, hvordan scenen de-eskaleres, eller simpelthen ved en klassisk fade to black

Aftenbøn, som vi ikke behøver øve, men stadig lige gennemgår

- Monolog-scener, hvor en karakter helt alene fortæller om deres tanker, deres forhold til sig selv eller til Gud.
- Her kan man godt kalde på en biperson, som spilles af en anden spiller.
Bipersoner er stille, men er velkomne til fysisk at agere på det, den bedende spiller beskriver; for eksempel røre kærligt, falde død om, eller andet.
- I scenariet kommer I til at spille tre aftenbønsscener. Tanken er, at I kan bruge dem til at fortælle flere og flere detaljer om jeres karakter.

Nemesis

- Hver spiller vælger, hvem der spiller deres karakters Nemesis i resten af scenariet, første gang de møder deres Nemesis.
- Det kan godt være lidt trist at være Nemesis, så hvis man er en rigtig røv kan man jo bede en spiller være Nemesis for flere karakterer
- Når man spiller Nemesis spiller man op til hovedpersonen. Hovedpersonen kan i form af indre monolog, vælge at tolke nemesisens bevæggrunde og udtalelser præcis som han ønsker.

Og til allersidst, de sidste par småting, før vi går i gang med opvarmningen:

Når man spiller, så spiller man i jeg-form.

Ingen fysiske berøringer i scenariet.

Opvarmning

Inden i går videre med selve spillet, så er der to ufarlige opvarmningsscener, som præsenterer spillerne for driftsscenerne. I første scene ser vi på, hvordan man spiller drifter og hvordan man spiller en scenes hovedperson og i anden opvarmningsscene, hvordan man spiller nemesis.

Første opvarmningsscene

I første opvarmning tager spillederen rollen som hovedpersonen og alle spillerne spiller drifter. Husk at fortælle spillerne om at spille drifter. Drifterne fungerer som simple, ikke-fysiske karakterer med et ensartet karaktertræk, nemlig at være krævende og grådige. De vil altid have mere. Derfor kan de hviske "Flere detaljer", "Flere følelser" eller direkte forslag til potentielle handlinger til hovedpersonen. Hovedpersonen skal derefter ganske gradvist give drifterne hvad de befaler. Kravet om detaljer skal øge den fysiske detaljegrad i scenen, og følelserne skal øge intensiteten i den indre monolog.

Drifterne må gerne "nyde" en ny detaljegrad og give spilleren plads til at fortælle sin oplevelse. Men efter lidt tid bliver drifterne igen ivrige og vil have mere.

Når en spiller, en karakter (eller spillederen) føler, at det er blevet for intenst, eller når en grænse, så stopper vedkommende scenen ved at gribe Stopklodsen og sige "Stop". Herefter afslutter vedkommende der har grebet Stopklodsen scenen.

Opvarmningsscene I - Toiletbesøg

I denne scene spiller du, som spilleder, en person, der skal på toilettet.

Scenen bliver gradvist mere og mere udpenslet i detaljerne, gradvist mere intenst og gerne mere og mere ækel. Begynd med at beskrive hvordan du går ud på badeværelset. Herfra kører du bare med klatten, men et par forslag til ting, du kan nævne kan være ting som:

- Tager bukser og underbukser af.
- Sætter sig på brættet
- Er brættet eventuelt varmt fra den sidste fremmede, der brugte toilettet?
- Måske er der også en kemisk lugt af rengøringsmidler
- Beskrive, hvordan du har holdt dig for længe, så nu er det som om systemet har lukket ned, selv om man ved man skal skide.
- Beskrive desperationen, maverumlen og den begyndende smerte i mellemgulvet.
- Beskriv forløsningen når endeligt du mærker at lort begynder at vælte ud.
- Måske svier det.
- Måske giver trykket backsplash.
- Måske kigger du ned i kummen og ser hvordan det siver ned af siderne.

Med andre ord, bliv ved med at gå i detaljer og brug din fantasi. Scenen stopper når enten du, eller en af spillerne griber stopklodsens og afrunder scenen.

En afrunding kunne let være: "Jeg tørrer mig. Skyller ud. Og forlader toilettet."

Scenen vil kunne udvikle sig forskelligt, alt efter hvilke krav drifterne stiller. Så brug udviklingen som forslag.

Opvarmningsscene II - Tandlægebesøg

I anden opvarmning præsenteres Nemesis konceptet, og ideen om at være væmmelig mod en anden rolle.

Spilleder skal her tage rollen som Nemesis, mens en af spillerne får rollen som hovedperson. Inden I starter, så husk at fortælle spilleren, der spiller tandlæge, at en hovedperson gerne må lægge falske intentioner om deres Nemesis ind i beskrivelserne. Og hovedperson må gerne fejlfortolke både ord og ageren fra deres Nemesis.

Vi befinder os hos en træt tandlæge (hovedperson), der har fået besøg af en kæphøj patient (Nemesis), der er inde og få rettet en fejl, som tandlægen efter sigende skulle have lavet.

Den, som spiller Nemesis, vil påpege tandlægens inkompetence og have magten i starten.

Gradvist, med hjælp fra drifterne, er det tandlægen, der får mere og mere magt.

Det er op til hovedpersonen og drifterne, hvordan scenen udvikler sig. Men hårdhændet udboring og isnende smerter er ikke utænkeligt.

Fordeling af roller

Nu er der efterhånden kun tilbage at få uddelt rollerne. Giv hver spiller følgende elevator-pitch, og lad dem vælge den rolle, de helst vil have.

Johan

Går selv under navnet præsten. Har en masse indestængt had og gerighed. Men er også den mest udadvendte.

Går bedst til en spiller, der føler sig stærk i dialogscener.

Søren

Den stærke og konsekvente. Har en dyb sorg og et åbent had.

Går bedst til en spiller, der føler sig stærk i at beskrive fysiske detaljer.

Thomas

Den sindsyge og hellige. Har problemer med alkohol.

Går bedst til en spiller, der føler sig stærk i at underspille sin galskab, og kan lide at lade sine karakterbrister komme frem mere gradvist.

Rasmus

Den yngste og mest indadvendte. En mand med en mission.

Går bedst til en spiller, der føler sig stærk i monologscener.

Niels-Henning

Manden der har mistet alt, og den mest sørgelige.

Går bedst til en spiller, der føler sig stærk i at beskrive følelsesmæssige detaljer.

Hvis de er for tøvende eller ikke kan blive enige, deler du bare rollerne ud.

Lad spillerne bruge nogle minutter på at læse deres roller igennem, og gennemgå eventuelle tvivlsspørgsmål med dem.

Og så er vi ved at være klar...

Tag nu fem minutters pause til at tisse, hente cola og pølsehorn, og så er vi klar til at starte scenariet.

Gør spillerne klart, at når vi først starter, så kører vi som udgangspunkt på, til scenariet er slut - selve spillet tager i omegnen af 2½-3 timer.

Intro

I den regnvåde og grå morgen er oprøret næsten slået ned. Man kan ikke se at det er morgen, for luften er tung af tykke røgskyer som skygger for solen, men genskæret fra de røde flammer lyser gaden op.

Man kan stadig høre enkelte skud og skrig bag fængslets mure, hvor de sidste fanger hales tilbage ind i deres celler af det nævenyttige gendarmeri.

Regnen kan ikke skylle snavset af jer. En snavs, der ikke blot er det mudder, blod, sod, og sæd, der klæber sig til jeres tøj, hår og hænder. Men også det urene i jeres indre. Jeres synd, jeres skam og jeres vrede.

I, og et dusin andre fanger, ligger i en lang række på maven i mudderet. I er i en baggård få gader væk fra fængslet - ja, man kan faktisk stadig se taget på fængslet herfra. En flok soldater bevogter jer med skarpladte bøsser og fine røde uniformer. En kommandant vandrer frem og tilbage langs rækken, mens han råber eder og forbandelser efter jer:

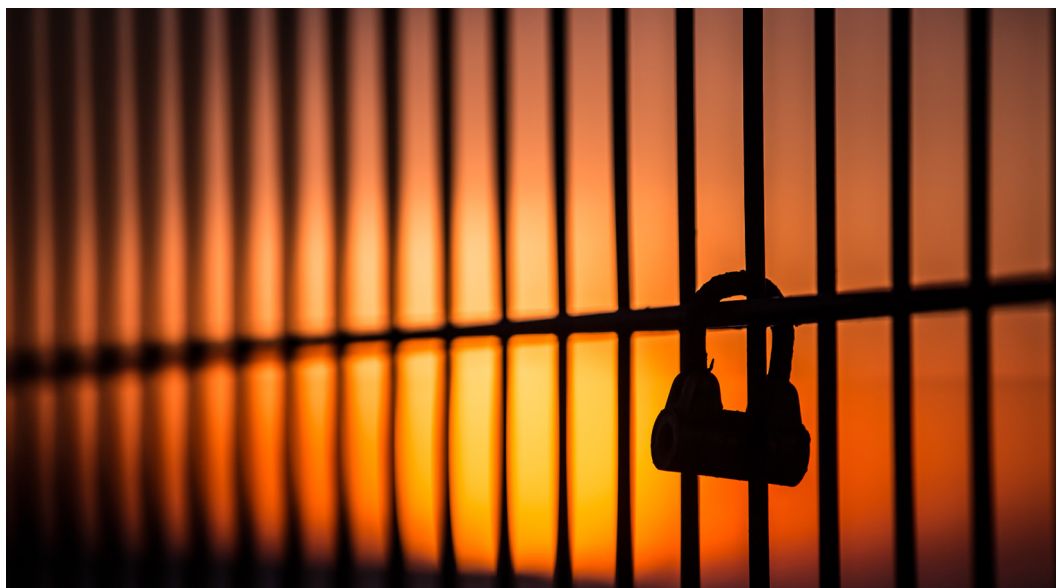
"Hvem af jer uslinge er skyld i det her? Hvem af jer ejer så meget kærlighed til Satan, at I ønsker at bringe så megen had til verdenen? Jeg lover jer, at selv Guds straf vil blive mild i forhold til, hvad jeg vil gøre ved jer, hvis ikke I straks udpeger den af jer, der har startet dette oprør.

Alle de andre fanger kigger i jeres retning.

"Så det er blandt jer? Hvem af jer er det så? Hvem er bagmanden bag denne ugudelige misdåd?

I får fem minutter til at fortælle mig det. Eller jeg skyder jer alle på stedet!"

Her stopper scenen.



Akt 1

Vi spoler nogle uger tilbage, til en tid hvor oprøret ikke er mere end en halvfærdig tanke blandt enhver fange, men ingen planer endnu er lagt.

Scene 1 - Aftenbøn I

Livet i fængslet er hårdt, frygteligt og uhumskt. Om dagen kan alle vandre mere eller mindre frit blandt hinanden og udføre dagens arbejde. Mændene arbejder for det meste med at producere rød farvepigment, hvilket de gør ved at raspe farvetræ til spåner. Der er kun, hvis de da ikke har det uheldige arbejde at male spånerne til fint farvepulver. Børnene spinder garn og væver stof - et arbejde, der gør sig godt til små smidige børnefingre - og kvinderne farver stoffet og syr det om til om til gendarmeriets røde uniformer.

Om natten sendes kvinderne gennem en lille tunnel til kvindeafdelingen, hvor de låses inde i deres celler. Børnene sendes ind til deres værelser i hovedbygningen. Og mændenes celler befinder i samme fløj, som den gård hvor de hver dag arbejder. Cellernes eneste vindue vender ud mod gården, hvor der er udsigt er det lille raspehus, afstraffelsespælen med de rustne lænker, lokumshuset, med de syv huller i jorden at skide i, brændevinsskuret, hvor man kan være heldig, at kunne bestikke sig en ekstra ration af brændevin eller øl... Og udsigt til kirken, hvis ene side er bygget ind i fængselsmuren.

Det er gennem kirken at man finder frelse, og det er også gennem kirken, at man går, når man bliver sat fri. Ikke at dette er en mulighed for jer, da I alle er dømt til at sidde her for evigt.

Det er netop kirken I her til aften kigger mod, mens I beder jeres aftenbøn.

Denne scene er en monologscene, hvor spillerne på skift beder til Gud. Fortæl spillerne, at de skal bruge bønnen til at beskrive deres karakterer overfor hinanden. Man lyver ikke overfor Gud, men da det er en bøn, hvor de prøver at stille sig selv i godt lys overfor Herren, så kan man sagtens underspille eller ignorerer deres negative sider.

Opfordre spillerne til at spille semi-live, hvis de har lyst. Det er med andre ord helt i orden at holde hænderne foldet, eller sætte sig på knæ på gulvet imens de beder.

Scenen slutter når alle har præsenteret deres rolle gennem bøn.

Scene 2 - I Raspehuset I

Det er lørdag og fem af fængslets farligste fanger (spillerne) sidder inde i raspehuset, som de faktisk gør hver eneste dag. Deres fødder er lænket til hinanden, men deres hænder er fri til at udføre deres arbejde.

Langsomt glider jeres raspe over det dyrebare farvetræ, og små spåner rammer jeres hænder, øjne og til tider svælg. Jeres hænder er røde af spånerne, ansigtet er spættet med røde pletter, ja, selv jeres spyt er rødt

Mange af dagene foregår i stilhed, hvor den eneste lyd, der høres, er den evige skraben af metal på træ. Efter et par år i samme skur er der opstået en slags tavst fællesskab blandt de fem, et fællesskab bygget på melankoli og afmagt - en stiltiende fælles accept. Men i dag er en af de dage, hvor tunge og læber har fået trang til at bevæge sig.

Samtalen har sporet sig ind på de afsavn I har lidt. På de ofre, I har måttet give for Gud, jeres elskede eller jer selv. Og på de usle forhold I lever under.

Stemningen i raspehuset er tyk af selvmedlidenhed og ynk.

I denne scene skal karaktererne udtrykke, hvordan de hver især ser sig selv som ofre for systemet. Det er fint, hvis de kan forstærke hinanden i deres følelse om deres uretfærdige eksistens. Fortæl spillerne:

- Scenens hensigt er, at gøre karaktererne til en enhed i deres triste eksistens.
- Føl dynamikken mellem hinanden.
- Støt op om følelser af weltsmertz.
- Støt op om kammerateri og latente venskaber.
- Scenen slutter, når I bliver afbrudt af vagterne.

Scenen slutter med, at en vagter bringer dem deres mad: Et krus øl, et lille bæger snaps, kål og noget meget ildelugtende, tørt og trævlede kød. Kødet er anderledes end det de plejer at få: Lørdag plejer de at få fisk. Vagten informerer dem om, at de i dag har fået hestekød, og de har bare at være glade for det.

Faktaboks: Kødet er fra selvdød hest, hvilket spillerne senere finder ud af. Og det er direkte uspiseligt.



Scene 3 - Driftsscener I

Scene 3 består af fem fortløbende Driftsscener. Hold gerne 5-10 sekunders pause imellem hver af disse.

Scenernes anslag er som nedenstående. Hvordan scenen reelt udspilles er op til spillerne.

- Fortæl spillerne, at dette er scener, hvor karakterene nedgøres, ydmyges og benægtes deres drifter af deres Nemesis. Det er op til hovedpersonen og den pågældende Nemesis i fællesskab at sikre dette sker.
- Hovedperson og deres Nemesis kan tale og agere som de vil.
- Drifterne skal stille krav til en gradvis forøgelse af intensitet af følelser og beskrivelser af de fysiske detaljer, og de kan stille forslag til handlinger.
- Hovedpersonen i scenen skal svare på drifternes krav, men ikke nødvendigvis fysisk reagere på dem.
- Hver del-scene slutter, når nogen griber Stopklodsen, og beskriver hvordan hovedpersonen taber til deres Nemesis og forlader scenen som en slagen mand.

Faktaboks: Hvis du synes, det begynder at blive for vildt, skal du huske at du hjertens gerne må stoppe med Stopklodsen selv. Det er meningen, at denne scene skal føles lidt som afbrudt samleje.

Driftscene 1: Søren og Overfange Severin

“Tre” Klask...

“Fire” Klask...

“Fem” Klask...

Stokken rammer Søren ryg, lænd og baller, mens Overfange Severins stemme tæller slagene højt.

Søren står lænket op af afstraffelspælen. Han er nøgen og røde plamager er ved at danne sig på hans bagside. Man kan næsten ikke se dem for det røde farvestøv, der allerede klæber sig op af hans svedige, blodige ryg, og man kan mærke hvordan den uhellige blanding langsomt glider helt ned i røvsprækken.

Bag Søren svinger en vagtfange stokken i takt med Overfange Severins råb. Severin står lige foran Søren, mens han stirrer Søren i øjnene. Denne gang har Severin fortalt, at Søren har vist sin røv til fængselsdirektøren.

Det sidste slag falder, og lænkerne bliver åbnet, så Søren falder på knæ foran Severin, som stirrer ned på ham med et glimt i øjet.

Driftsscene 2: Thomas og Inge fra Brændevinsbanden

Thomas er på vej ned mod brændevinsskuret. Det har været en slidsom dag, og Thomas tabte sin kop, da dagsrationen blev udleveret.

Nogle gange er man heldig, og man kan tigge sig til en lille ekstra portion, hvis man fyrer en patetisk tirade af - for så bliver de hurtige trætte af en. Men selvfølgelig er det Inge, der står der i dag. Hun lader sig sjældent overgive lige så nemt.

Og så netop i dag, hvor en lille dram er allermest vigtig.

Driftsscene 3: Niels Henning og Josephine med de røde sko

Niels Henning bevæger sig ud på dasset, for han skal skide. Maden i dag har virkelig sat gang i systemet. Det er mørkt i lokumsskuret, så Niels Henning når kun lige at knappe bukserne op, før han ser, at han ikke er alene. I den anden ende af rummet sidder en anden på hug over et af hullerne i gulvet. Niels Henning kigger over, og kan se spidsen af nogle røde sko.

Selvfølgelig er det ingen anden end Josephine.

Driftsscene 4: Johan og Fader Esben

Om søndagen sidder I alle i kirken til gudstjeneste. Fader Esben har holdt sin prædiken, der i dag virkede særligt lang. Endnu en gang omhandlede den Guds tilgivelse af syndere, og endnu engang havde han sit blik stift rettet mod Johan mens han talte. Det er som om, der ikke er andre emner i Bibelen end det. Selv til nadveren kunne Esben ikke lade være med at stoppe op foran Johan og give ham Vor Faders Velsignelse og presse oblaten i munden på Johan. På vejen ud giver fangerne på tur hånd til præsten. Nogle får et par venlige ord med på vejen, og nu er det Johans tur til at give hånd. (Højre hånd)

Driftsscene 5: Rasmus og Bette Birger

Midt på natten vågner Rasmus til lyde fra nabocellen. Det er ikke unormalt med lyde om natten, hvor mange snorker, råber i mareridt - eller de vanvittige blot er vanvittige. Men i nat er det stønnelyde.

Når Rasmus læner hovedet op mod tremmerne kan han se Bette Birger i gang med at hjælpe en af de andre fanger med at lette trykket. Kun få meter fra Rasmus. Bette Birger har godt set, at Rasmus kigger på dem.



Akt 2

Scene 1 - Aftenbøn II

Nogle aftener husker I, at I ikke er alene i jeres sorg. Der er andre, der muligvis har det værre end jer selv. Dette er sådan en aften, hvor I går i forbøn for enten jeres mistede kære, jer selv, hinanden eller sågar jeres Nemesis.

Aftenbønnen har til formål, at spillerne kan opleve sig selv som gode, eller dårlige mennesker. Mennesker, der tænker på andre. Og så er det nu, spillerne kan overveje deres relationer.

- Tænker de godt eller skidt om deres medfanger?
- Kan de have medlidenhed overfor deres fjender?
- Har de afsavn?
- Og bunder deres forbøn egentligt i en bøn for dem selv?

Scenen slutter når alle karaktererne har bedt en aftenbøn.

Scene 2 - I Raspehuset II

I havde fået det ulækre hestekød flere dage. Det blev så fælt, at rygterne om maden nåede uden for fængslets mure. Og det siges, at fader Esben havde klaget til Magistraten.

Magistraten sendte en delegation til fængslet, hvor de opdagede, at fangerne havde fået serveret hest fra Garnisonens stalde, hvor der var gået sot i besætningen. Magistraten krævede at fængslets direktion øjeblikkeligt indstillede denne uskik.

Magistratens indgriben har givet fangerne et lille lys af håb. Der ER nogen der reelt tænker på dem. Nogen som ønsker at se dem som mere end bidske hunde.

Dette har løftet stemningen en smule blandt fangerne, og for en gangs skyld handler snakken i raspehuset om fangernes håb og drømme, hvis de en dag finder en vej uden for murene, Hvilket liv de ønsker at leve.

Mod slutningen af scenen kommer fangevogter forbi med deres aftensmad.

"I dag er fængslet løbet tør for kål. Men bare rolig. De har fået bevilliget en dobbelt portion kød. Hestekød." Vagten nærmest smider maden ind i raspehuset.

Scene har til hensigt at spillerne kan vise sig som mennesker med retfærdighedssans, samt hvordan de viser deres positive sider overfor hinanden.

Fortæl spillerne, at scenen sluter, når fangerne beslutter sig for at lave oprør.

Akt 3

Scene 1 - Bøn III

Det er søndag i kirken. Oprøret er planlagt til at foregå i nat. Mange andre fanger har valgt at støtte op om opgaven. Og de, som ikke ønsker at deltage, er blevet truet til tavshed. I løbet af de sidste dage er der blevet bestukket vagter, stjålet eller kopieret nøgler og planlagt gemmesteder i byen, hvis man skulle være så heldig at kunne stikke af.

Det er en meget farlig situation, og I er alle helt bevidste om, at det ikke er sikkert I kommer igennem det med livet i behold. Så det er nu, det går op for jer, at det nok er sidste chance for at bekende sig til Gud. At vedkende sig sit mørke, og at anerkende hvad man i virkeligheden drømmer om.

Det er sidste bøn inden oprøret. Det er nu, alle sandhederne skal på bordet, og tid til at indrømme sine mørkeste synder.

Scene 2 - I Raspehuset III

Det er søndag, lige efter frokost. For alle andre ville det være en hviledag for Herren, men for de indsatte i fængslet er det en arbejdsdag, som alle andre. I sidder i raspehuset igen. Stakken af det røde farvetræ i det ene hjørne af skuret som langsomt er blevet mindre i løbet af ugen er blevet genopfyldt her til morgen, som for at minde jer om at I aldrig vil undslippe fængslet og den daglige tedium.

Jeres frokost står urørt i hjørnet - hestekød igen. I ved, at så snart signalet lyder, kaster alle fangerne sig over den nærmeste fangevogter. Alles følelser sidder udenpå tøjet, mens adrenalinen pumper gennem jeres kroppe. Det er svært at holde det gode humør og undgå at se rødt, når man tænker på de rygter, om de andre fangers gerninger, som de sidste par dage har spredt sig. Alle ved, at hvis de har noget at skulle have sagt til de andre, er det her nok sidste chance inden i spredes for alle vinde...

Fortæl spillerne, at det her er karakterernes sidste chance for at snakke, før oprøret går i gang. Hvis de har noget at sige til de andre, er det altså nu. Uanset, om det handler om at udfordre hinanden, før oprøret går i gang, eller om det er et sidste kram og et tårevædet farvel, før de formentlig aldrig skal ses igen.

Fortæl, at scenen slutter, når oprøret går i gang.

Spilleleder, der er ikke meningen, at spillerne skal planlægge flugt nu. Det er meningen, den her scene skal gøre sidste scene, hvor de udvælger en syndebuk, slår hårdede. Alt efter hvordan spillerne vælger at gøre, vil den her scene slå kimen til de beskyldninger, de skal kaste efter hinanden, når de er kommet ud og skal vælge en syndebuk - eller gøre det endnu mere tragisk, når deres tårevædede afsked skulle ende i henrettelsen af en ven.

Med andre ord, hvis spillerne går i gang med alt andet end at skændes, eller sige farvel, skal du bare klippe scenen.

Scene 3 - Driftsscener II - Oprøret

Denne hovedscene består af fem fortløbende Driftsscener.

Scenernes anslag er som nedenstående. Hvordan scenen reelt udspilles er op til spillerne.

Fortæl spillerne:

Dette er scener hvor karaktererne ophøjes. De føler sig som den stærke og bekræftes af deres drifter over for deres nemesis. Det er op til hovedpersonen og den pågældende Nemesis i fællesskab at sikre dette sker.

Hovedpersonen og dens Nemesis kan tale og agere som de vil.

Drifterne vil vil være krævende og stille krav til en gradvis forøgelse af intensitet af følelser og beskrivelser af de fysiske detaljer, og de kan stille forslag til handlinger.

Hovedpersonen i scenen skal svare på drifternes krav, og helst reagere på dem.

Hver del-scene slutter, når nogen griber Stopklodsen og beskriver hvordan hovedpersonen vinder over sin nemesis, og forlader scenen i en sejrusrus.

NB! De andre karakterer kan til enhver tid vælge at være til stede i scenen. De kan dog kun deltage med tale, medmindre de griber stopklodsen og stopper scenen.

Driftscene II, 1: Thomas og Inge fra Brændevinsskuret

Da oprøret starter, er et af de første steder der angribes brændevinsskuret. Dels er der mange fanger, der har brug for lidt flydende mos, inden de for alvor kan slå sig løs. Og dels vil brændevinen kunne hjælpe med at stikke ild.

Thomas er da heller ikke sen til at nå til skuret, men han er langt fra den første.

Tre fanger drikker løs af en åben tønde og lader ikke til at vil kunne nå videre, inden oprøret en gang er ovre. Det meste af den resterende brændevin er allerede væk eller væltet omkuld.

I et hjørne af skuret vogter en forslagen Inge de sidste par tønder.

Driftscene II, 2: Niels Henning og Josephine med de røde sko

Der er et regulært virvar af ophidsede fanger og desperate fangevogtere. Der lyder råb og skrig i vrede og rus overalt. Men fra kvindeafdelingen lyder der også råb i en blanding af liderlighed, fryd, frygt og smerte. Gennem den åbne dør til fløjen ser Niels Henning et par røde sko stikke ud mellem tremmerne til en åben celle. Da han kommer nærmere finder han Josephine. Hendes kjole er halvt trukket op.

Det er tydeligt, at der er nogen der allerede har været forbi.

Driftsscene II, 3: Søren og Overfange Severin

Hundredvis af fanger er for stor en mundfuld for fangevogterne at klare, så flere af vagterne forsøger at redde deres liv, ved at låse sig selv inde i tomme celler. Fire fangevogtere har mast sig ind i Overfange Severins celle for enden af gangen. Fangevogterne er af den mening, at der ikke er plads til fanger i deres skjulested og Severin skubbes resolut ud af cellen. De gav ham ikke engang tid til at blive påklædt.

Det er netop i det sekund at Søren ser ham.

Driftsscene II 4: Rasmus og Bette Birger

Ilden har efterhånden fået godt fat i fængslets tag. Sod og aske fylder luften og blander sig med det røde støv, der ligger overalt. En ung brandmand står på fængslets tag. Han har travlt med at flå teglsten af, så der kan nedsænkes en brandslange udefra. Der lyder et skud og brandmanden falder gennem taget så tag-spær og bjælker vælter med ham i faldet. En fra gendarmeriet må have taget fejl af brandmanden og en fange.

Rasmus når netop at springe til siden inden taget braser sammen, mens en anden fange ikke lykkedes at komme ud, og bliver fastklemt under bjælker der ulmer af røde gløder. Ud fra skrigene efter hjælp ved Rasmus allerede hvem det er, inden han gennem røgen ser Bette Birger.

Driftsscene II 5: Johan og Fader Esben

Røde flammer slikker op ad kirkens mure. Vejen til frihed går gennem den brændende bygning. Som en rejse gennem skærsilden til Himlens port. Der er varmt inde i kirken, men der er stadig ikke brudt ild ud herinde.

Johan haster ind ad sidedøren og løber op gennem koret. For enden låser Fader Esben døren, efter at have hjulpet et par fangevogtere ud. Han stikker nøglen i lommen, og stiller sig med ryggen til døren. Han har armene udstrakte, som var han Jesus på korset... eller måske som keruben der vogter paradiset's port.



Akt 4

Fjerde akt starter med en gentagelse af introscenen:

I den regnvåde og grå morgen er oprøret næsten slået ned. Man kan ikke se at det er morgen, for luften er tung af tykke røgskyer som skygger for solen, men genskæret fra de røde flammer lyser gaden op.

Man kan stadig høre enkelte skud og skrig bag fængslets mure, hvor de sidste fanger hales tilbage ind i deres celler af det nævenyttige gendarmeri.

Regnen kan ikke skylle snavset af jer. En snavs, der ikke blot er det mudder, blod, sod, og sæd, der klæber sig til jeres tøj, hår og hænder. Men også det urene i jeres indre. Jeres synd, jeres skam og jeres vrede.

I, og et dusin andre fanger, ligger i en lang række på maven i mudderet. I er i en baggård få gader væk fra fængslet - ja, man kan faktisk stadig se taget på fængslet herfra. En flok soldater bevogter jer med skarpladte bøsser og fine røde uniformer. En kommandant vandrer frem og tilbage langs rækken, mens han råber eder og forbandelser efter jer:

"Hvem af jer uslinge er skyld i det her? Hvem af jer ejer så meget kærlighed til Satan, at I ønsker at bringe så megen had til verdenen? Jeg lover jer, at selv Guds straf vil blive mild i forhold til, hvad jeg vil gøre ved jer, hvis ikke I straks udpeger den af jer, der har startet dette oprør.

Alle de andre fanger kigger i jeres retning.

"Så det er blandt jer? Hvem af jer er det så? Hvem er bagmanden bag denne ugudelige misdåd?

I får fem minutter til at fortælle mig det. Eller jeg skyder jer alle på stedet!"

Fortæl spillerne, at deres karakterer skal udvælge en bagmand. De har 5 minutter til at diskutere og skændes om hvem der er bagmanden. Når tiden er gået, dræber kommandanten den spiller, som flest andre fysisk peger på.

Alle karaktererne ved godt, hvad de hver især har gjort under oprøret.

Denne scene må gerne spilles semi-live, hvor alle spillere ligger på maven på jorden.

Men det er ikke nødvendigt. Men det er sjovt.

Sæt en timer på 5 minutter, og fortæl spillerne, at det er nu, de kan gå i gang.

Hvis de er tøvende, langsomme eller på anden måde, virker som om, det er svært for dem at udvælge, skal du endelig stikke til dem - nu er det dig, som er Drift og kan hviske gode idéer til dem. Det kunne for eksempel være sådan noget som:

Hvis en af dem tydeligt har været den mest rebelske, kan du pege ud for de andre, at det måske er en god idé at stikke rebellen.

Du kan opfordre en af karaktererne at ofre sig for de andre.

Vælg 2 af dem ud, og fortæl dem at karaktererne kan vælge at udpege en syndebuk, der bedst fortjener det.

Hvis 2 af karaktererne har været efter hinanden eller haft konflikter i løbet af spillet, er det måske på tide at minde dem om det.

I værste tilfælde kan du fortælle, at det er underordnet hvem der udpeges. Så længe nogen udpeges af de andre.

Når tiden er gået, skal nogen slås ihjel. Hvis det viser sig, at alle bliver alt for hurtigt enige, og du ikke får noget ud af at Drift-stikke til dem, skal du selvfølgelig ikke tvinge de 5 minutter fuldt ud, men er altid velkommen til at klippe scenen før tid.

Samtidig skal du selvfølgelig heller ikke stoppe et fedt skænderi, bare for at holde de 5 minutter.

Hvem, der bliver valgt til syndebuk, styres ganske enkelt ved at se, hvem der har flest stemmer imod sig.

Hvis en enkelt karakter udpeges, da stopper kommandanten foran vedkommende og skyder ham på stedet.

Hvis to eller flere karakterer har lige mange, der peger på dem. Så er kommandanten ikke bleg for at gribe en af soldaterne bøsse til et ekstra skud.

Hvis ingen udpeges, så beordres kommandanten soldaterne til at skyde dem alle. Og epiloggen springes over.

Epilog

I de efterfølgende to uger føres en retssag mod en lang række fanger. Retssagerne er et lang og trættende spil for galleriet. På intet tidspunkt er der en dommer, eller så meget som en jurist, der hører jeres fortælling. Kun enkelte fanger synes af retten at være troværdige til at afgive forklaring. Talrige fanger får forlænget deres straffe, eller dømt til stokkeslag, der efterlader dem forkrøblede for livet.

For syv lyder dommen på død ved halshugning. Der iblandt jer, som kom fra oprøret i live. Det er morgen da I køres ud til retterstedet. Der er mange fremmødte, da offentlige henrettelser efterhånden er en sjældenhed. Desuden er der da aldrig så mange, der bliver henrettet på samme tid. Publikum er alle enige med dommen, for man er da virkelig et monster, hvis alt man har at byde på, er at stikke ild og true liv og helbred for alle byens borgere. Specielt, her, kun 10 år efter Englænderne næsten brændte hele byen ned. I hører tilråb fra alle sider, og hvis I kigger ud af kærren, ser I ikke andet end vrede ansigter.

Fangerne føres ud af kærren, og bliver stillet i kø. Fortæl spillerne, at det her er deres sidste chance for at sige deres sidste ord, hvis de ønsker. Hold det kort, hvis det bliver for poetisk og patosfyldt.

Derefter bliver de ført til huggeblokken.

Fra fangen foran dig, kan du høre den knasende lyd af nakken der knækker på samme tid som lyden af øksen, der borer sig ind i huggeblokken. To vagter griber dine arme og holder dig urokeligt med halsen nede på blokken. Der er en kort pause, hvor du kan høre bødlen pruste fra en begyndende udmattelse. Du bemærker, at du tager en dyb inånding på samme tid, som bødlen selv gør det, da han løfter øksen.

Det sidste du ser er skyggen af øksen der hæver sig. En skygge der bevæger sig i muddret, der er blandet med en dyb rød farve fra dine medskyldiges blod.

Slut

Da spillet er tiltænkt at gå til grænsen for hvad der er ubehageligt, er det vigtigt at der afvikles en god debriefing, hvor det sikres, at alle efterlader al ubehagelighed ved spilbordet og ikke tager det med sig.

VI STOLER PÅ DIG

Hvordan du holder debriefing er som sådan op til dig – vi stoler på spilleders intuition.

Hvis du er i tvivl om, hvad du skal gøre, har vi remset lidt gode forslag til ting, der kan være værd at nævne på denne side.

Hvis du har spørgsmål, så tag dem med til spillederbriefingen – hellere et spørgsmål for meget end for lidt.

Til Fastaval kan udfyldningen af evalueringsskemaet hjælpe med til, at spillerne får samlet deres tanker om oplevelsen, så det anbefales, at I udfylder dem i lokalet.

Snak gerne med spillerne om, at Fastaval er fyldt med en masse folk, som har meget forskellige baggrunde, og at der er mange, som af en god årsag ikke vælger et scenarie som Tugt.

Husk på, hvordan I taler om jeres oplevelse, når I har forladt lokalet. Der findes mange spillere, for hvem dette scenarie kan være langt over grænsen, og for hvem det kan vække ubehagelige tanker og minder.

For os, som forfattere, er det vores håb, at det er de følelsesmæssige oplevelser og tanker om grænser, som I tager med jer fra lokalet, end de spillede detaljer om vold og overgreb. At snakke om, at det var ubehageligt og over grænsen er bedre, end at snakke om specifikke detaljer om vold, overgreb og barnemord, hvor andre kan overheøre det (Særligt eksempelvis i baren på Fastaval).

På de næste sider har vi vedlagt vores handouts.

Det er henholdsvis de 5 karakter, en oversigt over hver karakters Nemesis, og til sidst nogle bibel-citater og prædiken-forslag, som gives som inspirationskilde til den spiller som skal spille Johan og dennes Nemesis.

Johan Jacob Egidius Petersen



*Kære Gud, Du som er i Himmelen.
Jeg hader Dig.*

*Du, som har sat mig paa denne
Jord, og givet mig det værste Liv,
jeg overhovedet kunne forestille
mig. Og da jeg tog Det, som rettelig
tilhører mig, sendte du den forban-
dede Fader Esben i min retning, og
han ødelagde alting. Giv mig styr-
ken til at vinde over ham og vinde
over Dig. Jeg hader dig. Amen.*

Johan har aldrig haft det for nemt.

Han var ellers født med en sølvske

i munden, første søn i en rig familie, men det viste sig lynhurtigt ikke at være nok. Johan blev født med en misdannet og visnen højre arm, og det faldt ikke i god jord hos Carl, hans fader. Som Carl fortalte det (hvis han endelig talte om Johan, som han egentlig helst ville glemme), var Johan et misfoster - en vanskabning. Carl tilgav aldrig Johan, at han blev født, eller hans kone, at hun havde født sådan et klamt og ulækkert væsen.

Johan mødte ikke skyggen af kærlighed under hele sin barndom. Lussingerne sad løst i familien, og det stoppede ikke der: Johan blev tæsket med bælder, næver, bøger og alt andet, der ligesom var ved hånden og ikke var naglet fast. Når familien fik besøg, låste de Johan inde. De lod være med at give ham mad, så han måtte spise rådne efterladenskaber fra skraldespanden. Og en dag fik Johan nok: Han gik hjemmefra, og så sig aldrig tilbage. Hans familie græd aldrig en eneste tåre over tabet af deres søn.

Johan brugte nogle år som vagabond, hvor han vandrede fra by til by. En dag overnatter han tæt ved kirken, da han bliver overrasket af præsten, som spørger hvad han dog laver der. Johan sov altid med en kniv i hånden, så da han bliver vækket, reagerede han som han plejede – med vold. Han stak præsten ihjel med et øvet stik i halsen. Da Johan slæber liget ind i præsteboligen ser han kufferter, som stadig ikke er pakket op – præsten var helt nyankommet, og Johan ser sit snit til at få sig et nyt liv.

Han brugte sin nye status som præst til at begynde at forhøre sig om sin families ve og vel. Johan blev rasende, da han lærte, at det aldrig var gået bedre for familien – har Gud da ingen retfærdighed? Det er her, Johan begynder at hade Gud. Det er også her, Johan besluttede sig for at tage retfærdigheden i sin egen hånd, og han begyndte at smede rænker for at få sin familie ned med nakken, samtidig med at han kunne gøre sig selv rig: Hvis Johans far kunne gøre Johan arveløs, kunne Johan sørge for, at alt det, han ikke ville arve, kunne han tage fra sin far, mens Carl stadig var i live til at begræde tabet. Al begyndelse er svær, men langsomt og sikkert begyndte Johan at snyde, bedrage og stjæle sig til sin families rigdom, land og egendele.

Tilbage i kirken skulle facaden opretholdes, og hver søndag stod Johan i præstekjolen foran "sin" menighed. Johans prædikener var af en noget mere "Gud hjælper den, som

Johan Jacob Egidius Petersen

hjælper sig selv,”- og “Et øje for en øje,”-kaliber, end de fleste andre prædikener, menigheden havde hørt før. Og folk snakker, så rygtet om “Den vrede præst med den visne arm” begyndte at sprede sig: En af dem, der lyttede til snakken, var fader Esben Egidius Petersen, fængselspræst på Tugt-, Rasp-, og Forbedringshuset på Christianshavn – og Johans onkel. Fader Esben tog hen til Johans kirke, og genkendte ham med det samme.

Johan blev fængslet, men Fader Esben havde bestemt ikke regnet med, at Johan ville ende i samme fængsel, som Esben havde sin daglige gang i.

Inde i fængslet er Johan en historiefortæller - han har været gennem så mange byer, og han har set så mange ting, at han nærmest altid har en god historie om verdenen udenfor. Og hvis ikke man lige har en historie, kan man digte en. De historier han digter, begynder han nogle gange selv at tro på. Nogle gange har han svært ved at smide præstegerningen, så hans historier kan næsten ende som prædikener.

Johan har bidt mærke i, at han har publikum, når han snakker om verdenen udenfor, eller verdenen efter døden. Græsset er virkelig grønnere, på den anden side...

Johans relationer til de andre

Thomas

Thomas’ gavmildhed føles nærmest som en historie, man kunne finde på bruge i en prædiken. I hvert tilfælde i forhold til de andre, som sidder herinde. Men det er stadig værd at holde et godt øje med ham, for han kan altså stadig godt slå fra sig. Det er jo ikke uden grund, at han sidder herinde - og selv, hvis han havde været en engel da han kom hertil, hærder fængslets mure ethvert fornuftigt menneske.

Niels Henning

Niels Henning er altid god for et godt grin, eller en lummer bemærkning. Det var ikke meget, man kunne snakke om kvinder, når man selv var iført en præstekjole, så der er trods alt noget, som er bedre nu. Kvinder er gode at stirre på, gode at snakke om og gode at tænke på, for en ensom mand i fængslet. Og Niels Hennings observationer er altid lige til højrebænet - og til at gemme til senere.

Rasmus

Rasmus er tydeligt en mand, som fortryder sine synder - og man må simpelthen respektere en mand, som kan det. Han snakker jævnlige om, hvordan han har en plan for at få syndsforladelse, og hvordan han kan hjælpe andre med at undgå at synde - og så kan det altså godt være, at han tidligere har lavet noget rod, men Herren elsker jo dem, som forbedrer sig selv. Og det lyder det altså som om, Rasmus er i gang med.

Søren

Det kan godt være, at mange andre snakker om, hvor uhyggelig Søren er. Men det er kun, fordi de aldrig har hørt ham snakke om sit livs kærlighed. At høre en stor mand som Søren nærmest lyde som en uskyldig frøken, mens hans øjne bliver fjerne, og han fortæller om, hvordan hans elskede aldrig måtte mærke smerten på denne jord, er smukt.

Og så kan det godt være, at han er et stærkt brød, men en mand som har kendt kærligheden som Søren har, kan man kun misunde - også selvom, han har mistet den.

Niels Henning Dahl



Jeg er saa ensom, og jeg ved ikke, hvad jeg skal gøre. De andre fanger frastøder mig, og ingen kan give mig det, jeg fik af Henriette. Jeg må finde samhørighed, jeg må finde en, som kan holde af mig. Men er der overhovedet nogen som helst, der kan holde af mig?

Niels Hennings lykkeligste minde, er fra den dag, hans søn, Niels, blev født. Smilene fra Henriette, hans kone, og Marie, hans første-fødte, strålede om kap med Niels Hennings eget, mens familien for første gang omfavnede hinanden, til lyden af babyens første, spæde

klynk efter bryst og mælk.

Niels Hennings tydeligste minde er lyden af hans families skrig, mens de brændte ihjel i deres hus. Imens stod han udenfor, i regnen, uden den mindste mulighed for at kunne gøre noget som andet, end at stå der. Impotent stod han der og hørte dem dø. Han lyttede til skrigene, og kunne lugte forbrændt træ og kød, mens han mærkede hvordan hans forstand splintrede i takt med ruderne, der sprang, som ilden voksede sig større og større.

De fangede aldrig den, som tog alt fra Niels Henning.

I tiden efter mordbranden, kunne Niels Henning ikke særlig meget. Dagene gik, mens han sad på herberget, time efter time. Han tog ikke længere på arbejde, han så ikke sine bekendte, og han følte sig efterhånden lige så impotent i sit liv, som han var den dag, han stod til, mens ilden tog dem. Niels Henning blev mere og mere frustreret over at være tilbage på denne jord, når Gud nu havde taget hans familie. Og så gik op for ham, at han kunne få afløb for sine frustrationer i kvinder.

Det var bedst, hvis de lignede Henriette, men efterhånden så han dele af Henriette i alle unge kvinder. Hvis ikke det var det lange, lyse hår, var det formen på hendes hofter, duften, når hun gik forbi, eller sågar kurven på hendes læber, når hun smilte for sig selv. Det blev meget nemt at genkende Henriette i andre kvinder. Nogle gange var han i tvivl om det ikke var Henriette...i hvert tilfælde indtil bagefter.

Hvis ikke de ville ham, kunne han købe dem. Alle de forbandede tæver var villige til at sælge sig selv. Og hvis de afviste ham? Så var det værst for dem. Niels Henning har altid hadet at blive afvist. Så, hvis kællingerne heller ikke var til salg, måtte han jo tage dem. Det gode var, at når han tog dem, følte han på en måde også at han tog kontrol over sit liv, og tog noget af styringen tilbage. At han ikke længere var så impotent.

Niels Henning har stadig et godt øje for kvinder. Han er altid godt til at pege ud, når en af dem fra kvindeafdelingen kommer hjem, så man lige kan glo lidt på hende. Den eneste han aldrig peger ud, og den eneste hore, han aldrig er lykkedes at få, efter han har sat sin næse op efter hende, er Josephine.. Josephine med de røde sko, kalder de andre fanger den mær. Han har hørt, at hun har fået de røde sko hun er så satans stolt over af en af de velhavende sjovere, hun tilbringer sine dagtimer med. De andre fanger savler over hende,

og Niels Henning ved – han VED! – at hun knepper dem alle sammen, så snart hun ser sit snit til det. Men ikke Niels Henning, næh, han er åbenbart ikke god nok for den mæfikke. I virkeligheden vil han jo bare omfavnes af hende, mærke hendes barm mod hans ansigt, mens hun stryger ham over hans pande og fortæller ham, at det hele nok skal få.

Måske er det fordi hun har opdaget, at han har syfilis? Måske var det Gud, som straffede en stakkels synder, eller også havde en af de mange mukke-dejer smittet ham; han ved bare, at det ikke kan have været hans elskede Henriette. Han har bylder og sår, som han gemmer så godt han kan, men de er efterhånden alle vegne – ja, også på hans pik. Han er faktisk lidt i tvivl, om den stadig virker, eller om også den efterhånden er blevet som resten af ham: Impotent.

Niels Hennings relationer til de andre

Thomas

Thomas lugter altid af alkohol - enten den sure lugt i hans sved fra gårsdagens druk, eller også er hans ånde så potent, at man nærmest kan tænde ild med den. Nogle gange, når han drikker, så taler han om ild og brand. Det er lidt svært, ikke at stikke ham en, når han for alvor går i gang.

Men, så husker man på Thomas' gode sider: Der ingen som ham, der altid lige har et venligt ord, til en der mangler det - eller lige har et par krummer til en meget sulten indsat. Sågar har han vidst engang givet sin hullede trøje til en forkølet indsat. Fængslet ville være bedre, hvis flere var sådan.

Rasmus

Rasmus er vel god nok. Han er lidt for pæn, og lidt for korrekt, men lidt høflighed kan man vel ikke klandre manden for. Det er ikke fordi, man ser meget høflighed bag murene herinde. Og så har Rasmus' pæne ansigt den effekt, at han nemt får damerne til at stoppe og og snakke med ham, og så kan man jo nyde synet lidt mere.

Han har en eller anden mærkelig ide om Jesu frelse. Nogle gange mumler Rasmus om at han "skal redde dem, før han kan redde sig selv," men altså... Hvem Fanden ved, hvad der egentlig foregår for ham?

Søren

Søren er simpelthen uhyggelig. Mange herinde er decideret bange for ham, men det er kun, hvis de ikke kender ham ordentligt.. Han er fysisk intimiderende, og ikke bange for at slå fra sig, det gælder simpelthen om at være på hans gode side - men uden at han føler, du er for stærk.

For hvis han føler, du er for stærk, så går han på dig, og alle har godt set, at han ikke er for god for at gribe fat både i skrævet og i røven. Det er satanede med lidt for meget, når han rigtigt ruller sig ud - så det gælder om at være på hans gode side. Heldigvis virker det som om, han ikke har set sig sur på dig - så alt er godt.

Johan

Johan er en god ven, man kan stole på...så meget, man nu engang kan stole på nogen som helst herinde. Johan taler nogle gange sådan lidt som en helligper - det er sundt at være Gudsfrøgtig, men nogle gange er det altså lidt i overkanten hos Johan.

Johan er sådan en, som nærmest har været hele Danmark rundt, og han har altid en god historie om noget han har oplevet, eller noget han har set. Det er dejligt, når man sidder og drømmer om verden udenfor.

Rasmus Jensen Samsøe



Bare rolig, Bette Birger. Jeg skal nok redde din unge sjæl, så du ubesudlet kan træde ind i Paradisets Have og se Guds storhed og glædes ved din evige frelse. Gud er stor, og tilgiver meget – men jeg må redde dig, Birger. Det er min mission her på jord. Så, bare rolig, min lille ven. Rasmus, din sjæls beskytter, har ikke givet op.

Lige siden Rasmus begyndte at træde ind i de voksnes rækker, havde han altid fået meget opmærksomhed for sit udseende. Han

var en pæn, ung mand i god form og fra en god familie. Som så mange andre unge mænd, blev han optaget i Den Kongelige Livgarde.

En dag spurgte en af byens rigmænd diskret Rasmus, om han ikke havde lyst til at gå en tur i H C Ørstedsparken. Rasmus havde ikke hørt rygterne om unge soldater og ældre mænd, og hvad de foretog sig i parkerne. Da den klamme skarnæder var færdig, gav han Rasmus en skilling, for som soldat i Livgarden tjente Rasmus, bogstavelig talt, ikke kongens mønt. "Og penge er penge," sagde manden.

Rasmus gik flere ture med forskellige mænd, og det tog hårdt på ham. Homoseksualitet er en synd, og hvis der var én ting Rasmus ikke ville være, var det en synder. Han kunne ikke komme ud af sine aftaler, og efterhånden som han blev mere og mere nedtrykt kunne han kun se en udvej: At dø.

Men selvmord er som bekendt også en synd, så det var ikke en mulighed. Den eneste udvej han kunne se, var at få en anden til at slå ham ihjel. Rasmus ville dog gerne føle sig sikker på, at han kunne komme nemt i himlen. Han vidste, at hvis man blev dræbt af staten, fik man syndsforladelse af fængselspræsten lige før henrettelsen – altså, en direkte vej til himlen.

Rasmus fandt et tilfældigt offer, og meldte sig selv i håbet om hurtig proces. Han havde sjældent været mere chokeret, end da dommen faldt: Livstid, ikke dødsstraf. Fordømt – Gud måtte have en humoristisk sans, men den slags galgenhumor kunne Rasmus dårligt holde ud.

Rasmus brugte de første par måneder af hans fængselsstraf på at overveje, hvad han nu ville gøre. Og så kom det til ham: Hvis han slog et barn ihjel, kunne det kun anses som en værre forbrydelse. Altså: dødsstraf.

Da Rasmus havde dræbt barnet, forsøgte fængselspræsten at finde hoved og hale i, hvad der kunne have besat Rasmus til at gøre det. Rasmus fortalte præsten den historie, han næsten havde fået sig selv til at tro på: Børn er uskyldige, og kommer derfor direkte i himlen, når de dør. Præsten talte Rasmus' sag, for – som præsten sagde – havde Rasmus

jo gode intentioner, selvom han bestemt var forstyrret.

Rasmus troede efterhånden helt og holdent på, at han jo havde hjulpet det barn, han slog ihjel, og noget forunderligt skete for Rasmus. Han havde ikke længere lyst til at dø!. Nu havde han en ny mission: Han skulle redde så mange børn, som overhovedet muligt. Han var selvfølgelig forment adgang til børneafdelingen ved fængslet efter mordet, så derfor måtte han være snu og redde de stakkels børn i al hemmelighed.

Et af børnene fra børneafdelingen er Bette Birger. Rasmus kan genkende dele af sig selv i Birger, og er bange for, at Birger var på vej ud i samme liv, som Rasmus selv har haft. Et liv, som havde startet med synd, og nu er endt i fængsel. Så, før Bette Birger kunne træde ind i de voksnes rækker, måtte han reddes.

Rasmus fik det til at ligne et uheld, men Birger overlevede. Bette Birger bærer stadig arrene fra sidst, Rasmus forsøgte at redde ham, men har ikke ændret kurs... Så, bare rolig, Bette Birger. Rasmus har ikke givet op.

Rasmus' relationer til de andre

Thomas

Thomas er lidt speciel, det er rigtigt. Men på bunden virker han til at være mere til at regne med, end de fleste herinde.

Det er heller ikke særligt mange herinde, som har en ekstra humpel brød, eller lidt ekstra pølse, når man er sulten. Mangler du noget, er Thomas god at gå til.

Niels Henning

Gid Niels Henning kunne tage sig lidt mere sammen - så kunne han faktisk være en rigtig god ven. Men som det er nu, klynker han lidt for meget.

Det er selvfølgelig meget forståeligt at han klynker, når han er dækket i sår og lugter, som om han er ved at rådne op indefra. Men det ville nu være rart, hvis han kunne tage sig lidt mere sammen.

Til gengæld har han altid et godt øje til at pege ud, når nogle af de rigtigt pæne damer fra kvindeafdelingen kommer inden for synsvidde - og det kan man jo godt lide at se på.

Søren

Sørens muskler har altid imponeret dig. Det er sjældent, man ser så store mænd i det hele taget, men i fængslet er mange lidt forhutlede. Ikke Søren - Gud må smile på ham, trods de Gudsforladte omgivelser, for han har simpelthen holdt sig i god form gennem alt.

Når han går amok, er det som om, han altid går efter de folk, som er over ham i hierarkiet: uanset om det hierarki handler om fysisk styrke, eller bare nogen som er "større end ham" i rang og status.

Johan

Hvad sker der for den arm der? Det er altså lidt ulækkert at se på, med sådan en nærmest død arm. Det er lidt sjovt, at fængelspræsten hele tiden prikker til Johan og hans arm som "en straf fra Gud," og det er svært, ikke at grine med, når ham præsten rigtigt ruller sig ud på Johan. Det virker så familiært, som om de kender hinanden.

Johan snakker hele tiden - han påstår altid at han har mødt en eller har boet et sted, så snart en anden fortæller en historie. Nogle gange vil man bare gerne ud med sin egen historie, Johan...

Søren Gammelmand



Volde, min Elskede. Du var mit Eet og mit Alt, men det Bedste for dig... for mig...for os var, at du ikke læn- gere skal pines på denne Jord. Det er ogsaa den Fedtpukkel, Severin, og hans evne til at få alle andre til at blive ofre. Severin, dine dage er talte...

Søren har nærmest brugt hele sit liv ved Tugt-, Rasp-, og Forbed- ringshuset på Christianshavn. Han brugte hele sin barndom på børne- afdelingen, og nåede ikke at være uden for børneafdelingen længe,

før han endte tilbage i fængslet.

Søren havde en helt særlig drift, hvor fysisk magt over stærke personer tændte ham. Hans lem dunkede ved tanken om store mænd som "kunne tage det." Det blev kun bedre, hvis de her mænd opførte sig aggressivt over for en person, der var mindre end dem selv - for Søren havde også altid haft en form for syg beskyttertrang.

Det er de færreste mænd som vil indrømme, at de er blevet voldtaget, men Søren blev alligevel sendt i fængsel. Som den store, stærke og principfaste mand han var, kom han hurtigt op i graderne, og blev udnævnt til at være overfange.

Den slags magt var ikke nødvendigvis fornuftig at give en mand med sadistiske træk som Søren, og Søren havde en tendens til at udnytte magten. Blandt andet over for Severin, en tølpet af en anden fange, som tit kom op og toppes med Søren. De to udviklede et fjend- skab, hvor de konstant forsøgte at få den anden fange ned med nakken. I og med at Søren var Overfange, så var det oftest ham, der kom ud på toppen – det hjælper at være venlig med fængselsvagterne.

Men det var ikke kun fjendskaber i fængslet. For 15 år siden mødte Søren en anden fange, Volde Thomsen, som også sad i raspehuset. De to store mænd havde god kemi, og med tiden udviklede et kærlighedsforhold sig mellem de to. Det er svært at være forelsket i fængsel. "Kærligheden har vinger, og så er fængselsceller trange," plejede Volde at sige. Derfor begyndte de to at planlægge en flugt og deres fremtid sammen på den anden side af tremmerne.

Utroligt nok lykkedes det de to mænd at flygte fra fængslet. Fremtiden så lys ud for de to elskende, som de kom længere og længere væk fra fængslet. Men lykken varede ikke længe – de blev indfanget igen. Som en straf for, at de havde stukket af sammen, havde fængslet udtænkt en ironisk straf: Søren og Volde skulle sove i dårekiste sammen.

Søren mistede titlen som overfange, efter han stak af. Den "ære" tilfaldt i stedet Severin, som elsker det magtskifte, der har været. I dag gør han alt for at holde Søren nede, og han har formentlig haft en finger med i straffen med dårekisten.

To mennesker i en smal dårekiste, efter en hel dags hårdt arbejde i raspehuset, er hårdt for både kroppen og sindet. Efter 2 år, sovende i samme dårekiste nat efter nat, efter dagernes ensformige, hårde arbejde, tog specielt hårdt på Volde. Det knuste Søren's hjerte at se sin elskede blive mere og mere mærket af de trange kår, og til sidst endte han med at tage sagen i sin egen hånd, som kun Søren kunne gøre det: Midt om natten, mens hans elskede Volde sov, kvælte Søren ham.

Det var første gang, Søren havde slået ihjel uden at have påført nødvendig smerte først: Den ultimative kærlighedshandling.

Søren's relationer til de andre

Thomas

Thomas har et godt hjerte. Altså, alt taget i betragtning - når man tænker over, hvor man er henne. Han finder sig heller ikke i uretfærdighed, og det kan man altså relatere til.

Og så har han altid plads til at sørge for de andre, svag som stærk, så det kan man ikke andet end at respektere.

Niels Henning

Ham Niels Henning, der. Det kan godt være, han ligner en, der er blevet kørt over af en hestekærre, sådan som han har sår overalt på kroppen, men han er en mand med hjertet på rette sted. Han snakker lidt for meget om damer for din smag, men det er jo meget normalt for mænd i jeres position.

Niels Henning er vidst lidt besat af en af luderneovre fra kvindeafdelingen. Hver sin smag...

Rasmus

Rasmus er lige din type - han er en flot mand, og han er soldat, så han ved, hvordan man slår fra sig. Det er næsten lidt frækt, hvis man nu skal være ærlig. Det er næsten som om, du nogle gange bliver lidt tændt af ham.

Rasmus skal dog passe lidt på. Du så det ikke selv, men du har hørt, at Rasmus skubbede til et barnovre fra børneafdelingen, så han kom til skade. Rasmus sagde, det var noget pjat, og han aldrig kunne få sig selv til at skade et barn - slet ikke et, som ikke var hans eget, dem tæsker man jo ikke.

Johan

Han er lidt en helligper. Har han glemt, at han ikke er en rigtig præst? Altid har han lige et advarende ord eller en løftet pegefinger, til alt man gør.

Det er bare ikke en type, man har lyst til at gå i flæsket på heller. Det ville være for nemt: kun en arm der virker, og så er han en lille splejs udover det.

I det mindste er han god til at fortælle historier, når man sidder der i raspehuset, dag ind og dag ud.

Thomas Christensen



Jesus, Herre – giv mig styrken til at leve som Dig. Vis mig lyset, lad mig se Guds Ledelse paa Lysets Sti. Salig og Hellig er den, der får del i den Første Opstandelse; Aah Jesus, Herren, må den Yderste Dag være nær, saa jeg endelig kan blive fri for mine pinsler.

Thomas er blevet kaldt mange ting gennem sit liv, og mange af dem passer faktisk. Røvhul. Fantast. Galning. Det er nærmest værst, når de ting, folk siger, også passer. Så bliver Thomas rasende og reagerer

voldsomt og udadvendt. Og det hjælper ikke at være i et fængsel, hvor man kun er omringet af andre røvhuller... og så sine egne tanker. Thomas' egne tanker og Thomas selv er nemlig ikke specielt gode venner. Men brændevin... brændevin hjælper! Når man drikker brændevin tænker man ikke på alle mulige grimme ting, men man kan være glad og have rare tanker. For eksempel tanker om ild. Ilden er smuk og dejlig, og den kan rense alt det forfærdelige bort. Nogle gange, når Thomas havde drukket så meget at han ikke kunne huske, hvordan han kom hjem, lugtede hans tøj af røg. For når Thomas drikker, så tænker han på ild. Men, når Thomas bliver for alvor fuld, så tænder han ild.

Thomas elsker ild.

Thomas elsker også brændevin. Nogle folk har sagt, at Thomas elsker brændevin for meget. For eksempel Bjarne, det satans røvhul. Thomas sad på kroen, helt alene og nød en flaske brændevin. Og så skulle Bjarne lige fortælle, at han mente det gik for vidt med alt det alkohol. Thomas så rødt, det ene ord tog det andet, og så kom de op og slås, og blev smidt ud af kroen. Thomas var efterhånden meget fuld, og gik hjem med tanker om flammer på hjernen. Næste morgen vågnede Thomas ved, at den velkendte banken i hovedet blev suppleret med bank på døren. Det var den helligper til Knud, den lokale vægter, som stod uden for døren – Bjarne var død, for hans hjem var brændt ned i løbet af natten, og kunne Thomas for resten forklare, hvorfor hans øjenbryn var svedet af?

Det er ikke nemt, at elske brændevin, når man er i fængslet. Brændevin er nogle gange det eneste, der kan hjælpe Thomas, når han er helt ude og skide, og tankerne ikke vil lade ham være. Men Inge, lederen af brændevinsbanden, den forbandede so, deler ikke bare ud af sin brændevin. Det koster noget – altid, skal det koste noget. Det er næsten som om, at jo mere desperat Thomas er efter at få fingrene i vinen, jo mere skal det koste. Thomas hader hele Brændevinsbanden, men ingen mere end den grådige kælling til Inge.

Noget af det værste, Thomas ved, er, når andre er grådige. Grådighed i alle afskygninger får Thomas til at væmmes, og når Thomas væmmes bliver han utilregnelig. Når man er grådig modsætter man sig Jesu vilje, og når man modsætter sig Jesu vilje, fortjener man ikke at noget godt sker for en. Man fortjener faktisk ikke at leve, for man sætter ikke pris på

det offer, Jesus har gjort for os alle.

Det eneste Thomas elsker mere end ild og brændevin, er Jesus. Når Thomas får noget, giver han det bort - for at gå i Herrens fodspor, forståes. Thomas ser den mest vigtige dyd som gavmildhed, og derfor ses han ofte i gården, hvor han giver små gaver til de andre fanger - alt fra en kvart-spist madration, til et helt glas brændevin til en særligt tørstig sjæl.

Han har selvfølgelig altid været troende, men i de sidste par år har det været endnu mere vigtigt for Thomas, at være på god fod med Jesus – for når Jesus vender tilbage (og det sker forhåbentlig meget snart!), er det vigtigste for Thomas, at han er klar til at opstige til himmels, og blive fri for sine drifter og for sin indre smerte. Det er noget nær det eneste, Thomas har at se frem til. Først da, kan han endelig blive fri.

Thomas' relationer til de andre

Niels Henning

Niels Henning er sgu i orden. Det kan godt være, han tuder lidt meget over at have mistet sin kone, men det må altså også være hårdt.

Når det så er sagt, så er Niels Henning vidst ikke helt rask. Han prøver tydeligvis at skjule det, men de sår, der vokser overalt på ham, men det går ikke så godt. Hvis så bare, han var lidt mindre liderlig, kunne det være fint.

Rasmus

Til en start forstod ingen hvad han lavede herinde. Han lignede simpelthen ikke de andre fanger: alt for pæn en ung mand, som havde en god holdning i sin krop.

Nogle gange virker det dog som om Rasmus har lidt for travlt med at holde øje med de små børn fra børneafdelingen. Ingen har set ham rive sig i dolken, men hvad Pokker laver han ellers, når han står der og lurur?

Søren

Det er godt at have Søren på sin side. Han er stor og brutal, det er så sandt. Men det er jo netop derfor, han fungerer som en godt skjold mod omverdenen.

Fordi Søren var overfange før han stak af, kender han alle de gode steder og ved, hvilke vagter man skal passe på - det er altså praktisk.

Man skal nok bare lære at ignorere klynkende fra de andre fanger, når han "inviterer gæster" med i sin celle...

Johan

Johan er altid god for en sjov fortælling. Det kan godt være, at hans historier nogle gange handler lidt for meget om folk han har narret, eller ting han har tiltusket sig, men lige så tit handler hans historier om damer eller fuldemands-tosserier, og det er jo altid sjovt.

Johan tænker nogle gange lidt for meget på sig selv. Det er ikke altid, men nogle gange kan det svært ikke at få den følelse, at hvis ikke Johan kan få noget ud af at hjælpe en anden, kunne han ikke finde på at løfte en finger. Men på bunden er han nu god nok alligevel.

Inge - Leder af brændevinsbanden

Thomas' Nemesis

Inge elsker at sidde på toppen. Hun er også dygtig forretningskvinde og har ingen skrupler, så hun blev lynhurtigt leder af Brændevinsbanden, da hun ankom til Tugt-, Rasp- og Forbedringshuset. Brændevinsbanden har fået deres navn, fordi Vogterne har betroet adgang til øl- og brændevinsskuret til dem. Det er også dem, som står for at uddele fangernes daglige rationer.

Inge er som sagt lederen og det er hende, der har nøglerne på sig - altid. Det er også Inge, der bestemmer hvad de andre får: Hun kan finde på både at nægte folk deres fulde rationer, eller, for den sags skyld, give hendes venner lidt ekstra.

Inge er altid efter Thomas, som hun ser som en mindre intelligent og ynkelig lille mand. Hun kan få ham til at gøre de sjoveste og mest ydmygende ting, for blot løftet om en dråbe brændevin. Inge har én regel: Intet må nogensinde være gratis - alt skal forhandles. Og det gælder ikke mindst for sådan en desperat alkoholiker som Thomas.

For Inge er det altid i orden at give mindre, end hun har lovet - det er trods alt hende, der sidder på kistelåget.

Josephine med de røde sko

Niels Hennings Nemesis

Josephine er ikke bare en gemen luder – Næh nej, hun er en "succesfuld prostitueret". Og hvad forskellen er? Kunderne, selvfølgelig. Det er nemlig lykkedes hende at få kløerne fat i mere end fem gode stoddere, og bedst af alt? Den ene af dem er sågar en højt respekteret kaptajn i gendarmeriet.

Og Josephine har det hele: Høj agtelse i fængslet. Misundelse fra de andre prostituerede. Fortrinlige former både fortil og bagtil. Og for et par uger siden fik hun endda et par nye, dyre og flotte røde sko af en af sine mere velhavende, tilbagevendende stoddere.

Josephine hader den opmærksomhed, som Niels Henning udviser hende. Niels Henning er ulækker at se på, men det ikke kun hans ansigt, som giver Josephine væmmelse - hele hans væsen afskyer hende. Det er som om, han konstant afklæder hende med øjnene. Hun er sikker på, at hans tanker er intet mindre end umenneskelige. Hendes afsky blev særligt forstærket, da han blottede sit sår-befængte lem for hende. Hvad fanden havde han egentlig forventet udkommet ville være? Det er ikke fordi et raskt lem er det smukkeste i verden, men Niels Hennings så kraftedeme ud, som om det var ved at falde af.

Sådan nogen som Niels Henning, skal holdes fra kroppen i strakt arm.. eller endnu bedre, holdes nede i muddret.

Bette Birger

Rasmus' Nemesis

Bette Birger er lille for sin alder...tror han. Han ligner en dreng et sted mellem 12 og 13 år gammel, han er nok ældre, men helt ærligt? Han ved det faktisk ikke selv. Han har aldrig kendt sine forældre, og ved ikke hvor han kommer fra.

Tidligere var Bette Birger personlig assistent for en løjtnant i gendarmeriet. Han gik til hånde på et utal af måder og fordi hans herre var en respekteret mand, kunne Bette Birger komme og gå overalt. Men en dag gik det galt: Der, i skabet, stod en hel kasse sølvknapper. I et svagt øjeblik kunne Bette Birger ikke holde sine hænder for sig selv, hvilket resulterede i, at han blev straffet og sendt i fængsel.

I fængslet går Bette Birger stadig til hånde, men i en mere ordret betydning: Han får simpelthen ikke længere lov til at holde sine fingre for sig selv. Bette Birger bliver tvunget af de andre fanger til at hjælpe dem med at lette trykket. For sin "hjælp" får Bette Birger få lidt håndører, nogle gange lidt mad eller brændevin, men vigtigst af alt: sikkerhed. Bette Birger føler selv, at det er en acceptabel byttehandel. Ikke at han nyder det. Men et arbejde er et arbejde.

Bette Birger bryder sig ikke om Rasmus. For Rasmus står nogle gange bare og lur, når et barn giver en hurtig rykker eller hvad der nu trænges til - klamme lurer-stodder. For nyligt, efter en hård dags arbejde, blev Rasmus ligefrem så vred på Bette Birger, at Rasmus skubbede ham ind i et gitter. Det var rent held, at piggen på gitteret kun gav et snit på Birgers hals. Få tommer længere til venstre, og det var gået helt galt.

Bette Birger tænker nogle gange, at Rasmus ville have godt af at få rusket pikken. Men det bliver ikke Birger der gør det for ham. Det er helt sikkert.

Overfange Severin

Søren's Nemesis

Overfange Severin hader Søren. Overfange Severin skal tit høre fra vogterne, at Søren var en meget bedre overfange end Severin. Severin har sjældent følt sig mere tilfredsstillt, end da han kunne stikke Søren, da han var stukket af med sin medfange Volde. Da Søren kom tilbage mistede han alle sine privilegier og Severin blev gjort til overfange for sin loyalitet. En titel han klamrer sig til, og han ved, at Søren stadig kunne have potentiale for at genvinde den agtelse. Søren er så stor, brutal og medfangerne viser ham respekt.

Derfor er det vigtigt for Overfange Severin, at stille Søren i et dårligt lys ved selv den mindste mulighed. Hvis nogen har gjort noget forkert, så er det altid Søren der enten har gjort det, eller står bag - også, hvis det ikke er.

Når nogen skal straffes, er det Søren, som skal straffes hårdest. Man kan altid slå lidt hårdere med stokken på Søren, når man skal stoppe et slagsmål. Man kan glemme at tælle stokkeslag korrekt, når nogen straffes i fængselsgården. Man kan sørge for at når den stjålne flæskeside bliver fundet, er det Søren, som får straffen.

Overfange Severin fortalte vagterne at Søren havde nolet den. Den blev fundet i Søren's celle.

Fader Esben Egidus Petersen

Johans Nemesis

Fængselspræsten Fader Esben Egidus Petersen er Johans onkel. Det var også Esben, der afslørede Johan i at agere som sognepræst i den lille landsby. Søren, som aldrig nogensinde har gået på præsteseminariet. Ja, Johan har garanteret aldrig så meget som sat sine kætterske fødder i en kirke, før han iførte sig den stakkels, myrdede præsts hellige klæder.

Fader Esben gør det til en dyd, at påpege synderen Johan, som det ynkværdige væsen han er, så ofte og så højlydt, som muligt. Han ynder at påpege Johans hæslige arm - et tydeligt bevis på, at Satan har mærket Johan, og at kun Herren kan frelse ham.

Esben prøver også at fange Johans samvittighed, ved at appellere til den skuffelse han har været overfor ikke bare Esben, men også overfor Esbens bror, Johans far, Karl. Den store fader vil en dag tage ham i sine arme i kærlighed. Som alle fædre gør ved deres fortabte sønner. Men ikke før, der bliver angret. Ellers må den himmelske Fader tage over fra den jordiske Fader - men er det virkelig det, Johan vil? Esben prikker igen og igen til alle de sjælelige sår, han ved Johan har.

Men det er vigtigt at alle ved, at Fader Esben bestemt ikke hader Johan: Som vor Herre Jesus sagde det: En sand Kristen må ikke hade nogen. Og Herren elsker som bekendt sine syndere allermest.

Inspiration til Johan og Fader Esben

Bibelcitater om synd, tilgivelse og misundelse.

Esajas' Bog 1,18

"Kom, lad os gå i rette med hinanden, siger Herren. Er jeres synder som skarlagten, kan de blive hvide som sne; er de røde som purpur, kan de blive som uld."

Første Korintherbrev 6,9-11

"Ved I ikke, at uretfærdige ikke skal arve Guds rige? Far ikke vild! Hverken utugtige eller afgudsdyrkere eller ægteskabsbrydere eller mænd, der ligger i med mænd, eller

tyve eller griske mennesker, ingen drukkenbolte, ingen spottere, ingen røvere skal arve Guds rige. Sådan var nogle af jer engang, men I blev vasket rene, I blev helliget, I blev gjort retfærdige ved Herren Jesu Kristi navn og ved vor Guds ånd."

Filipperne 2:3-4

"Gør intet af selvished og heller ikke af indbildskhed, men sæt i ydmyghed de andre højere end jer selv. Tænk ikke hver især på jeres eget, men tænk

alle også på de andres vel."

Første Thessalonikerne 4:11

"Til at sætte en ære i at leve stilfærdigt og passe jeres egne sager og selv arbejde med jeres hænder, sådan som vi påbød jer det."

Jakobs Brev 3:16.

"For hvor der er misundelse og selvhævdelse, dér hersker der uorden og alt muligt ondt."

Andre mulige prædiken-agtige sætninger

Der er én ting, på hvilken jeg nu må gøre jer opmærksomme. Det sker ofte, at den største nød og genvordighed, de allertungeste omstændigheder, som møder os i verden, ja selv de groveste forbrydelser vendes af forsynet til gavn for mennesket.

Som i Josefs Historie. Josef blev solgt som slave, han førtes bort som træll til Ægypten. Endmere blev han siden af Potiphar, som en grov forbryder, endskønt han var ganske uskyldig, fastet i Fængsel.

Gud tillod det, uagtet Han ikke havde behag deri; men vidste det til gavn for Josef selv, der siden blev ophøjet til den største mand i landet næst Kongen.

Jeg takker dig Gud at jeg ikke er som andre mennesker; men ledes til forbedring, og sige, med ydmyge og bøjede hjerter som Tolderen: Gud være mig synder nådig!

Endnu kunne I få nåde hos Gud og blive lykkelige. Guds Ord forviser jer herom. Paulus skriver i Timotheus. 2, Gud vil, at alle mennesker skulle blive fattige og komme til sandheds erkendelse.