Guds Glemte Døtre

Et rollespilsscenarie af
Kathrine Abel & Sebastian Nemeth, 2025

Indholdsfortegnelse

Introduktion	s. 2
Tusind tak til vores spiltestere	s. 2
Hvorfor skriver vi dette scenarie?	s. 3
Spillet og oplevelsen	s. 4
Temaer som narrativ snor	s. 5
De andre på klosteret	s. 6
Fortællingen fra start til slut	s. 7
Spillederens opgave	s. 9
Virkemidler	s. 10
Den Tavse Søster	s. 11
Nonnemosaik	s. 12
Scenebog	s. 15
Karakterer	s. 37
Billeder til nonnemosaik	s. 40

Tekst, design, layout og illustrationer:
Kathrine Abel og Sebastian Nemeth
Skrevet til Fastaval 2025

Introduktion

Søster Agnes ligger for døden. På sengekanten sidder Benedicte og Maria, hendes to nærmeste søstre. Fra dødslejet mindes de et langt klosterliv, med nære fællesskaber, ensomhed og en slidsom hverdag.

Guds Glemte Døtre, er et scenarie på 5 timer alt inklusivt. Du skal bruge tre spillere, og følgende materiale:

- spilledermaterialet, som er denne tekst
- karakterne i A3-print, som er designet så de minder om en slags altertavler
- scenebogen, som printes som en folder i A5
- billederne som bruges til virkemidlet 'nonnemosaikker', klippet ud.

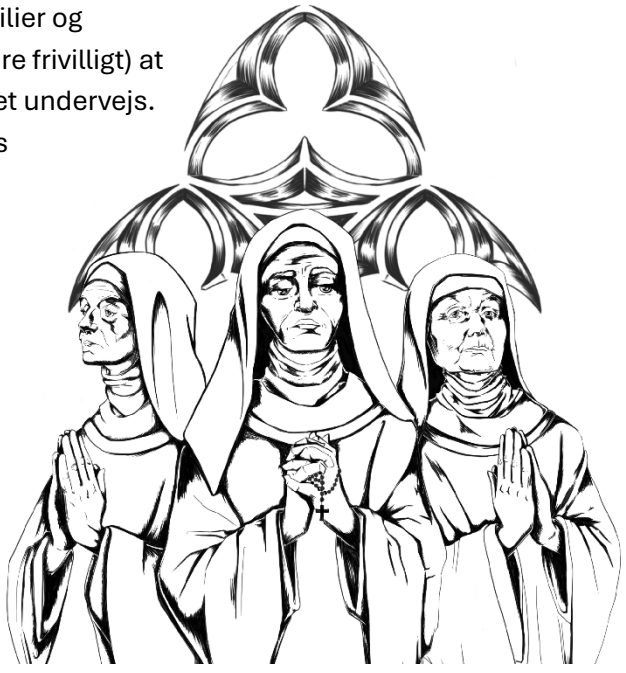
I denne læse-version finder du alle filerne samlet.

Til Fastaval får du udleveret en spil-version hvor alt materiale er printet, foldet og klippet til dig.

Tusind tak til vores spiltestere

Line Egelund Hejlskov, Lea Weinrich Thomsen og LouAnn Kjellerup. Tak for jeres uvurderlige konstruktive kritik og kreative feedback.

Tak til alle dem, der har sparret med os undervejs; venner, familier og medforfattere. Tak til Sommerskolecrewet for (mere eller mindre frivilligt) at lytte til os da vi var i startprocessen, og til alle jer der har heppet undervejs. Tak til de scenarieansvarlige Ann Kristine Eriksen og Nynne Søs Rasmussen for god og hjælpsom proces.



Hvorfor skriver vi dette scenarie?

”Manden er defineret som et menneske, og kvinden defineret som et led af manden. Hver gang hun opfører sig som et menneske, kaldes det imitation af det maskuline.”

Simone de Beauvoir, ‘Det andet køn’ (1965).

Hvad vil det sige at være kvinde? Hvad vil det sige at være søster? Er den kvindelige hverdag overhovedet interessant i sig selv, eller er fortællinger om kvindeliv kun spændende når de er som imitation af manden?

Vi ved godt, at der har været meget fokus på ligestilling og #metoo de sidste år, men realiteten er, at der stadig er langt mellem kvindefortællingerne i fiktionsverdenen. Altså, de fortællinger hvor kvinder får lov til at være kvinder, uden at de er det som kontrast til mænd, uden at det skal være en gimmick at de er kvinder, og uden at det skal handle om empowerment ved, at de træder ind i en slags maskulin rolle eller er seksualiserede.

Dette scenarie er ikke en feministisk magtdemonstration, men et dybtfølt ønske om at skrive en fortælling om dét at være kvinde i en mandsdomineret verden - med det benspænd, at mændene ikke skulle fylde noget som helst. I fortællingen er der kun én mand som har betydning, det er Herren.

Vi har gjort hvad vi kan for at behandle temaet med respekt - Guds Glemte Døtre er ikke et religionkritisk værk, det er en fortælling om at være kvinder sammen.

Spillet og oplevelsen

Det er tidlig morgen. I stalden brøler en kælvende ko i smerte. Aftenen inden sendte priorinden to nonner over for at være klar til at kunne udtrække kalven af moderen. De har siddet hele natten i stalden, uden at koen er kommet nærmere at føde.

De tre voksne søstre, Agnes, Benedikte og Maria, er sendt over for at afløse dem.

I Guds Glemte Døtre, skal I udforske, hvad det vil sige at være kvinde. Spillet handler om fællesskaber mellem kvinder, og at være i et søsterskab som man ikke nødvendigvis selv har valgt, men er afhængig af og som bliver til hele ens verden.

I periferien af alt dette, står den religiøse verden. Det er en verden, der fastholder disse kvinder i det liv, de har fået tildelt, og som konstant påvirker deres tilværelse.

Spiloplevelsen er en samarbejdsrejse ind i tre nonners liv og deres søsterskab. Selvom scenerne er rammesat i forvejen ud fra en struktur, har I som spillere og spilleder, stor frihed til at forme og udforske historiens kerne. Som spilleder guides du ind i en jeg-fortællestil, som fastholder jer i et fælles ejerskab over nonnernes liv og jeres fælles oplevelse.

Alle spillere deler ansvaret for at skabe en engagerende og spændende fortælling om livet i klosteret. Alle spillere har også mulighed for at bidrage til historiens udvikling. Det er vigtigt at du og spillerne hver især er bevidste om, at fortællingen for alvor vækkes til live, når I læner jer ind i den.

I dette scenarie, forholder spillerne sig altid til deres egen nonne, og gennem deres valg formes og udvikles nonnernes personligheder. Scenariet lægger derfor op til dyb karakterudvikling, og der er ikke et større galleri af andre karakterer eller verdenshistorie, I skal forholde jer til - de tre nonner er altså helt i centrum.

Temaer som narrativ snor

Guds Glemte Døtre udfolder sig ikke tidskronologisk, men i stedet gennem fire temaer, som hver spejler den narrative rejse i karakterernes udvikling gennem scenariets virkemiddel nonnemosaik.

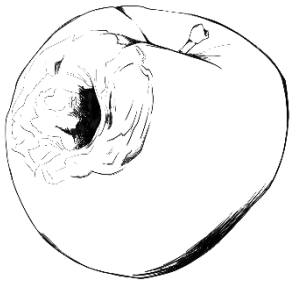
Først inviteres spillerne til at træde ind i fællesskabets favn – det fundament, der danner rammen for hele fortællingen.

Dernæst åbnes døren til temaet om religion, den kraft, der binder magt og struktur sammen og holder dem fast i sit greb.

Herefter vendes blikket indad mod en dybere forståelse af deres egen kvindelighed – et spejl, der reflekterer både styrke og sårbarhed.

Til sidst står friheden for døren, eller måske blot drømmen om den – en frihed, der kan føles som en fjern horisont eller en tæt, men uopnåelig længsel.

Billederne, der bruges til nonnemosaikkerne (se virkemiddelbeskrivelsen), har til formål at afspejle det samme tema som akten de er tilknyttet. De åbner en dør til et religiøst og symbolsk billedsprog, samtidig med at de tilbyder inspiration til, hvordan temaerne kan væves ind i egne scenebeskrivelser. Et eksempel er scenen ”Febernat”, hvor bønner og bønnebogen sagtens kan minde om det fællesskab der også er til stede.



De andre på klosteret

På klosteret finder vi også andre nonner, som lever deres liv i baggrunden af de scener, der udspiller sig. De optræder ofte i periferien, hvor de kan observeres eller kort interagerer, men uden at få tildelt navne eller individuelle personligheder. Som enkeltindivider spiller de ikke en central rolle i fortællingen, men de er også en del af det store fællesskab.

Som spilleder har du Den Tavse Søster som virkemiddel. Dette giver dig mulighed for at skabe en tydelig kontrast mellem de navnløse nonner og de mere fremtrædende karakterer. Brug Den Tavse Søster til at fremhæve klosterets kollektive liv og til at understøtte de fysiske elementer i klosterhverdagen.

I denne fiktion spiller klosteret en vigtig rolle, og blandt nonnernes interne rangorden er der to, som skiller sig særligt ud med deres betydning. De to nævnes, men er ikke aktive roller i fiktionen.

Den første er Priorinden. Hun har ansvaret for klosterets daglige drift og sørger for, at alt fungerer, som det skal. Hendes rolle er praktisk og organisatorisk, og hun er den, der holder styr på hverdagen.

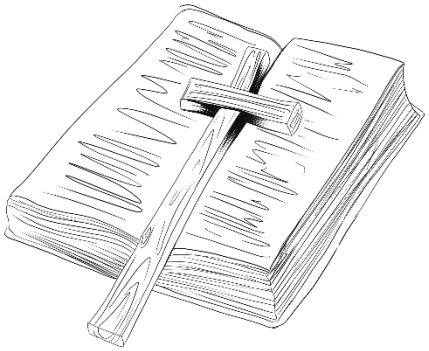
Den anden er Abbedissen. Hendes opgave er at agere klostrets spirituelle leder. Hun fokuserer på det åndelige forhold til Gud og har samtidig ansvar for at støtte og vejlede andre klostre i området.

Fortællingen fra start til slut

Scenariet I skal til at spille, er drevet af et stærkt rammesat narrativ, hvor hverdagsdramaet og livets gang former fortællingen. Det er væsentligt her at huske på, at scenerne ikke udspiller sig tidskronologisk, men tematisk.

Første akt - Fællesskab

Fortællingen begynder ved søster Agnes' sygeleje. Agnes er gammel, og hendes tid er ved at rinde ud. Ved hendes side står de to andre nonner, søster Benedicte og søster Maria, som forbereder sig på at tage afsked og hjælpe Agnes med at finde fred i sin sidste stund og blive klar til at møde sin Gud.



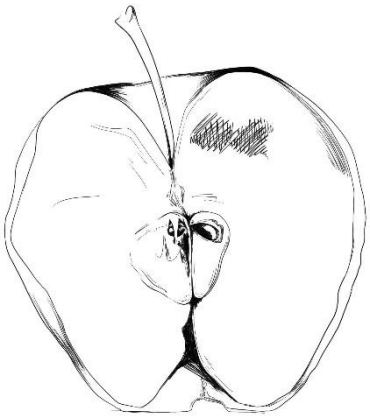
Resten af første akt folder sig ud som små glimt af livshistorier, der på dramatisk vis springer i tid og giver os indblik i de tre nonnesøstres fælles liv. Gennem øjeblikke i nonnernes liv, væves en fortælling om at skabe og værne om fællesskabet – det bånd, der binder dem sammen som søstre.

Anden akt - Gud

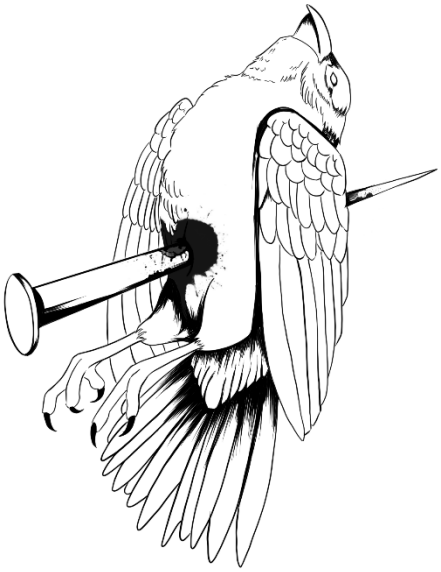
Handlingen i denne akt kredser om Gud og de tre søstres forhold til tro. Akten starter med at Agnes indsalves som klostrets abbedisse, en ceremoni der markerer hendes nye rolle som åndelig leder. Søstrenes loyalitet over for både deres tro og fællesskab sættes dog på en hård prøve, da en af dem afsløres i tyveri. I slutningen af fortællingen ser vi dem som unge piger, der hengiver sig fuldt ud til Gud. Religionen fremstår som en uundgåelig og altomfattende kraft i deres liv, en konstant tilstedeværelse, der både støtter og dømmer. Troen gennemtrænger alt og bliver både deres styrke og deres prøvelse.

Tredje akt - Kvindelighed

Fortællingen fortsætter med endnu en nutidig scene med Agnes i sygesengen. Denne akt sætter fokus på kvindelighed overfor kroppen som syndig. Derfor starter akten med en scene, der sætter fokus på menstruation, og afslutter med en scene om fødsel og synd som tema i æblehaven.



Fjerde akt - Frihed



Handlingen har i denne sidste akt, fokus på frihed fra Gud og en frihed med Gud. Akten starter med en direkte overgang fra tredje akts slutsscene i æblehaven og er den eneste gang, der ikke hoppes tidskronologisk (der går måske bare nogle måneder).

Hvor den tidligere scene i æblehaven havde fokus på kvindelighed og syndige kvindekroppe, har denne startscene i kostalden fokus på fødsel og manglende frihed til at kunne vise omsorg og hjælpe sin medsøster. Fjerde akt i temaet frihed, afsluttes med to korte Agnes-scener, hvor Agnes er død. Her afsluttes scenariet også.

Spillederens opgave

Som spilleder er det din opgave at give liv til både det indre og det ydre. Du skal hjælpe med at udfolde scenariets fortælling, som er bygget op omkring friheden til at udforske kvindelige søsterskaber – alt sammen inden for rammerne af et stramt narrativ.

Din vigtigste opgave er at finde balancen mellem to elementer: spillernes kreative frihed og fantasi på den ene side og den restriktive hverdag som nonne på den anden.

Der er ingen biroller at spille, til gengæld får du din helt egen jeg-fortæller, Den Tavse Søster, som bruges til at beskrive scenerne og repræsentere de andre nonner i klosteret.

Scenerne er fastlagt på forhånd, hvilket betyder, at du skal guide spillerne gennem en række scener i en bestemt rækkefølge. Alle scenerne samt de nødvendige oplysninger til at afvikle scenariet finder du i scenebogen.

Hver scene er delt ind i:

- **LÆS**, som er information kun til dig som spilleder
- **FORTÆL**, som er information du skal give spillerne
- **SPIL**, som i de første fire scener indeholder beskrivelser som Den Tavse Søster du kan vælge at lade dig inspirere af, eller blot oplæse som scenestart. I de tre sidste akter, vil du under SPIL finde inspiration til hvordan du spiller Den Tavse Søster, men ikke flere hjælpetekster.

I nogle scener er der specifikke hændelser, elementer eller rækkefølger, som kan være særligt vigtige. Disse er nøje beskrevet under hver scene, så du altid har et klart overblik. For at sikre den bedst mulige afvikling anbefales det, at du læser scenebogen grundigt igennem på forhånd. Dette giver dig et solidt udgangspunkt for at balancere improvisationen som jeg-fortæller med de på forhånd fastsatte nøgleelementer i scenerne.

Det er også din opgave at sikre fortællingens flow, ved at holde styr på tiden. I scenebogen finder du en cirka tidsramme, som giver dig et overblik. Der er nogle scener hvor stilhed giver mening, de fleste af scenerne tåler dog stram pacing. Hver scene har en prædefineret slutning som du og spillerne kan bruge til at sikre at I holder tidsrammen.

Scenariet har mange scener, som alle i sin helhed gør nonnernes hverdag. Dvæl ved dem uden at trække tiden ud.

Virkemidler

Med Guds Glemte Døtre, ønsker vi at skabe en fortælling, der kan mærkes. Mærkes på den måde, at de fysiske elementer i klosteret og ved nonnerne er i fokus. Det er det kolde klosters kirkeskib, hvor vinden hyler gennem murværket og hvor ru træbænke ikke inviterer til megen omsorg. Varme arme, der krammer ens med-søster, er ikke blot en emotionel, men også en fysisk beskrivelse og oplevelse. Dette fokus på det fysiske, kommer du som spilleder til at styre og hjælpe til, gennem Den Tavse Søster.

Et fokus i scenariet er ligeledes et religiøst billedsprog og symbolik. Historien er fyldt med disse temaer, og for at gøre det lettere for dig og spillerne at dykke ned i fortællingen, introduceres nonnemosaikker. Nonnemosaikkerne er den måde I bruger karakterskemaerne gennem scenariet til at opbygge karaktererne på. Der er udvalgt genkendelige, religiøse symboler, som også inviterer til et billedsprog i fortællingen. På arkene finder du også korte beskrivelser, der kan give inspiration til at forstå den religiøse kontekst og hverdagslivet for nonnerne.

Den Tavse Søster

Alle scener starter med at du som spilleder sætter scenen, ved at beskrive som Den Tavse Søster.

Den Tavse Søster som virkemiddel har to formål, det mest centrale, er at give plads til fysiske beskrivelser og meget nære beskrivelser. Det er ikke vigtigt, hvor stort rummet er i kvadratmeter, men det kan være vigtigt at få beskrevet rynker på huden og følelsen af skoldende sol hen over ryggen. I nogle scener kan det være vigtigt at beskrive lugte i rummet og kroppens reaktion på dem, og i andre scener er det vigtigt at gå helt i detaljer med følelsen af druer, presset mellem tæerne.

Et vigtigt formål med dette virkemiddel er at give narrativet tilbage til spillerne. For at opnå dette beskrives alt gennem en jeg-fortæller. Som spilleder har du ikke ejerskab over sandheden – i stedet formidler du scenerne, som de opleves af en tavs og anonym søster, der befinder sig i, eller omkring, rummet. Det skal give oplevelsen af altid at være fælles om livet i klosteret og fælles om fortællingen, samt at spillerne er ligeværdige i at skabe narrativet med dig som spilleder.

Den Tavse Søster kan altid være til stede i en scene, hun kan repræsentere alle og ingen og er dit fortælle-værktøj. Når du bruger Den Tavse Søster, fungerer hun som en jeg-fortæller. Hun giver et perspektiv på det, der sker, men uden nogensinde at have sin egen agenda i scenen. På den måde bliver hun en neutral observatør, der hjælper dig med at formidle stemninger, handlinger og detaljer på en engagerende og troværdig måde.

Den Tavse Søster som virkemiddel bruges, hver gang du sætter scener. For eksempel: “*Jeg strækker mig, og min mærker ryg og bagdel værke efter de mange timer på den hårde skammel (…)”* I scenebogen finder du ved de fire første scener en tekst som hjælper dig ind i jeg-fortællerrollen. Derefter er du sluppet fri til selv at digte. De første tekster har en god længde til at hjælpe dig og jer i gang, men i løbet af scenariet er der nogle scener, hvor kortere beskrivelser er nok.

Du kan også bruge Den Tavse Søster, mens scenen spilles, til at hjælpe spillerne videre, for eksempel hvis de har brug for hjælp til at afslutte scenen eller komme videre i scenen. Et eksempel kunne være midt i scenen hvor der trampes druer, hvis spillerne ikke rigtigt kommer i gang, at du siger, noget ala: *“Jeg kommer med klude og vand, til at vaske fødderne bagefter. Jeg træder op i karret og mærker druernes kerner kilde mine tæer.”*

Nonnemosaik

Nonnemosaikken rammesætter karakterudviklingen undervejs I fortællingen. Under scenariet skal spillerne reflektere over karakterernes værdier og overveje, hvilken betydning disse har for deres liv i klosteret. Denne refleksion finder sted i begyndelsen af hver akt, og dermed også i starten af scenariet efter den første scene. Det er ikke hemmeligt, hvilke billeder spilleren har lagt på deres egen karakter, men det skal heller ikke præsenteres.

Således ser karakterarket ud, og i midten finder du nonnemosaikken:

Nonnemosaikken udfyldes ved at vælge billeder som placeres i én række for hver akt. Spilleren skal ikke præsentere deres valg for nogen - selvom de måske har lyst. Det er deres eget værktøj og du må gerne instruere dem i at bruge billederne både til indre og ydre spil.

Temaerne spillerne skal tage stilling til er:

Fællesskab - Første akt, hvor billederne er bønnebøger

Gud - Andet akt, hvor billederne er hænder

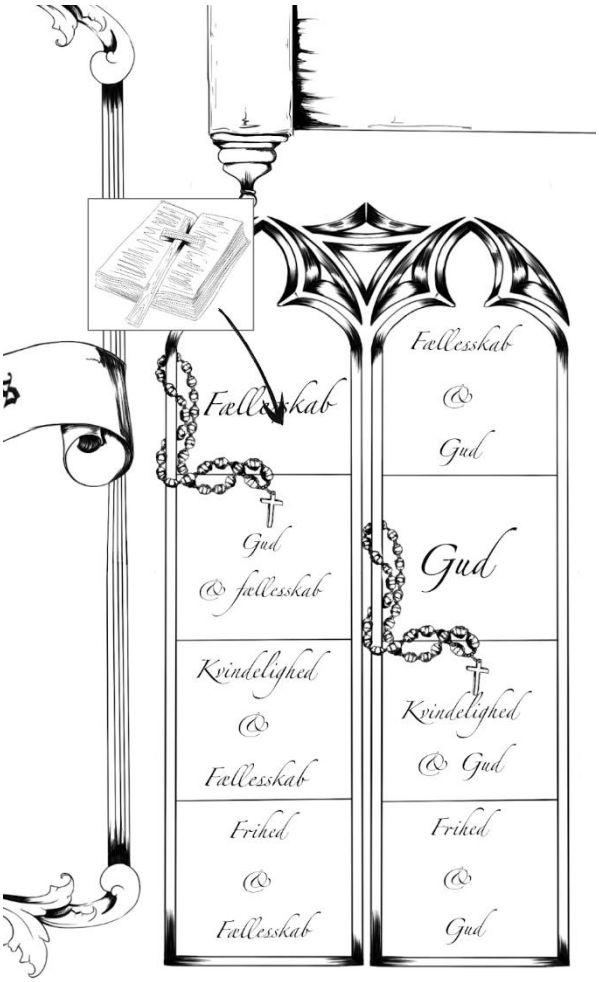
Kvindelighed - Tredje akt, hvor billederne er æbler

Frihed - Fjerde akt, hvor billederne er duer

I første akt modtager hver spiller et sæt af otte forskellige billeder, der har bønnebøger som motiv. Disse billeder kan symbolisere alt fra varme og kulde til fællesskabets styrke eller ensomheden i at stå udenfor. Det er kun spillerens egne tanker og fantasi, der sætter grænser for fortolkningen.

Det er vigtigt, at de kun får de billeder som de skal bruge hver gang virkemidlet skal i brug. Første gang får spilleren derfor 8 billeder med bøger på, og skal vælge 4 som de placerer på række.

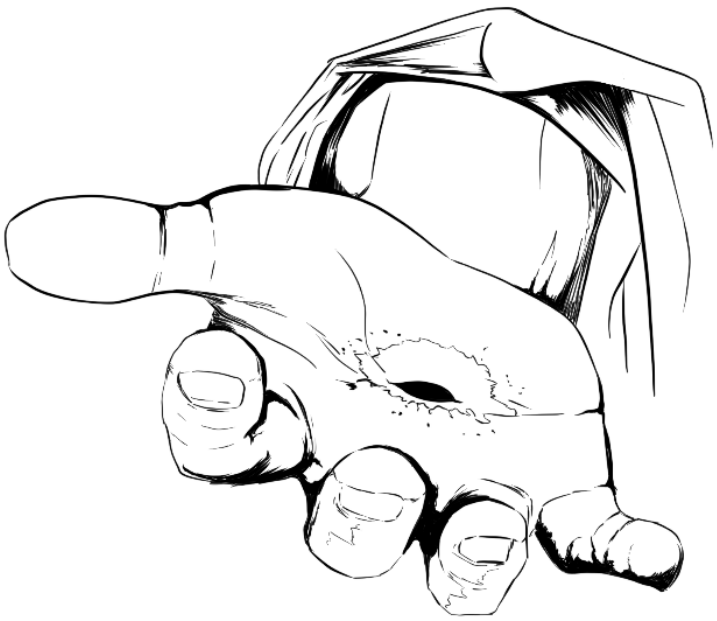
Eksempel: Agnes' spiller har valgt den åbne bønnebog som symbol for fællesskabet i sig selv. Den placerer hun i det første felt på karakterarket (se eksemplet på illustrationen).



Det betyder at spillerne i starten af første akt, efter den første scene 'Agnes skal dø', skal finde et billede mellem billeder af bønnebøger, der repræsenterer deres karakters forhold til fællesskabet i sin helhed, derefter fællesskab og Gud, så fællesskab og kvindelighed og sidst fællesskab og frihed. Når alle spillerne har lagt sine fire valgte billeder, så spilles akten videre.

Eksemplet videre: Udover billedet med den åbne bønnebog, har spilleren valgt tre andre billeder mellem billederne med bønnebøger på. Det ene af billederne, er den iturevne bønnebog, som hun vælger til at symbolisere Agnes' forhold til fællesskab og frihed.

Der kan ikke ændres billeder i løbet af scenariet. Dem spilleren har valgt, er valgt. I det billederne er spillerens eget værktøj, så bestemmer de selv tolkningen af deres egne billeder.

Det behøver ikke tage lang tid at placere billederne, vores erfaring fra spiltest er, at det fungerer fint, at spillerne blot vælger de fire der umiddelbart falder dem ind ii hver akt.

Du har nu læst alt spilledermaterialet. Det næste du skal læse igennem, er scenebogen og karakterarkene.