



Før Høsten

Et scenarie af Klaus Meier Olsen
og Jonas Trier-Knudsen



Forord

Fra Gribskovs mørke indre kommer han. Med læberne dryppende af væde fra bær og skød. Den ældgamle frugtbarhedsgud er vågnet på ny, og i hans lænder brænder ilden fra syv år i det underjordiske.

Luften er tung som før et tordenvejr. Kroppe drypper af sved, mens de vælter rundt på de plettede madrasser. Begæret vågner overalt, hvor han kommer frem. På markerne bølger kornet gult og fuldmodent. Æblerne er så fyldt med saft at de næsten sprænges. Det er sommer og snart høsttid.

En mand brøler som et kreatur, mens hans pik hamrer i bund i en våd kusse. Neglene er stadigvæk sorte af jord, mens hænderne ælter de fuldmodne bryster. I hans kølvand blomstrer lysten, og blodet dunker som aldrig før.

Fire mennesker står på kanten af afgrunden. De følger hans spor af sæd og blod gennem landet. Fra Gribskov lyder en vellystent brøl, der besvares fra tusinde struber rundt om i Nordsjælland. Den varme dyriske sommer vil snart give efter for den kolde og fornuftige vinter. Det er snart sidste chance.

Velkommen til begæret. Velkommen til de sidste dage Før Høsten.

*Jonas Trier-Knudsen & Klaus Meier Olsen
København, Februar 2008*

Tekst & ide

Klaus Meier Olsen
og Jonas Trier-Knudsen

Korrektur

Ninna Hedeager Olsen
og Kristoffer Rudkjær

Layout

Mikkel "Dickmeis" Bækgaard

Særlig tak til

Juliane Mikkelsen

Bemærk

Scenariet bruger elementer fra rollespillet Fusions verden, men er fuldstændig systemløst.

Bilag

Roller, monolog- og bipersonskort, handouts, oversigtsark over akterne, tidslinie og et kort over Nordsjælland.

Synopse

En kvinde er blevet voldtaget. Gerningsmanden kan tilsyneladende komme ind i aflåste rum og afsætter ikke fingeraftryk. Hun ligger i koma af chokket. Detektivbureauet Hjorth Efterforskning bliver hyret af offerets veninde til at opklare sagen. Politiet står på bar bund, og veninden ved at bureauet er specialiseret i sager med overnaturlige elementer.

Deres efterforskning afslører, at det er en mare, der står bag voldtægten. Maren er et gammelt dansk sagnvæsen, der siges at forårsage mareridt ved at ride de sovende mennesker. Derudover beretter folkloren om, at maren er udsending for den hedenske frugtbarhedsgud Ellekongen.

Detektiverne følger marens spor gennem Nordsjælland. Overalt hvor de kommer frem, har marens tilstedeværelse korrumpet de små byer, fået sensommeren til at eksplodere af indestængte seksuelle lyster. Som de kommer tættere og tættere på maren og Ellekongen, bliver de fristede af den lyst, der ulmer overalt, hvor de kommer frem.

Midt under rejsen ringes detektiverne op af offerets veninde, der panisk forklarer dem, at offeret er højgravid og er blevet det på omkring en uge. Hun er blevet befrugt af maren og bærer Ellekongens barn.

Jagten på maren kulminerer, da detektiverne får trængt den op i en kro og bekæmper den. Da maren udånder, vågner voldtægtsofferet op i delirium og forlader hals over hoved hospitalet for at begive sig mod Ellekongens hof og give ham barnet.

Detektiverne haster til Ellekongens hof, hvor de mødes af Ellekongen og hans brude: Kvinder der alle er blevet befrugt af Ellekongen gennem maren. Ellekongen inviterer detektiverne til at deltage i hans høstfest, der er hans sidste aften på jorden, inden han skal tilbage til det underjordiske. Scenariets klimaks er enten denne høstfest eller at rollerne afviser Ellekongens tilbud og måske bekæmper ham.

Hjorth Efterforskning

Hjorth Efterforskning er et lille firma med fire medarbejdere. Bureauet er specialiseret i at tage sig af sager, som politiet har opgivet at finde en forklaring på, og hvor kunderne har formodning om, at overnaturlige kræfter er indblandet. Da det er få moderne mennesker, der vil tro på at deres problemer skyldes en hævngherrig ånd, har firmaet ikke ligefrem mange midler. Derfor hjælper alle fire medarbejdere til i alle dele af efterforskningen, selvom Erik og Lene har deres speciale indenfor research, og Simon og Mikael har deres i den mere direkte jagt.

Rollerne

Erik: Detektivbureauets leder. Familiefader der jager det overnaturlige for at glemme de mørke lyster, der er inden i ham.

Lene: Bureauets researcher. Jager det overnaturlige for en genopdage sin barndoms fortryllelse.

Simon: Tidligere soldat i Irak. Holder alle på afstand, men har fundet et hjem i bureauet. Jager fordi det er det eneste han kan.

Mikael: Eriks protege. Er afhængig af jagten, og det rush den giver. Har været kæreste med Maria.

Maria: Offeret for voldtægten. Den spiller, der spiller hende, har også andre opgaver.

Scenariets opbygning

Før Høsten er opdelt i fem akter og en epilog. De enkelte akter er bygget op om den by, hvor handlingen udspiller sig. Hver akt består af obligatoriske og valgfrie scener.

De obligatoriske scener er scenariets grundlæggende fortælling. Detektiverne jager maren, finder spor, der leder dem tættere på, fanger den og bekæmper den, for til sidst at stå ansigt til ansigt med Ellekongen. En ydre rejse, der spejles i deres indre rejse mod begæret og det overnaturlige. Denne del af fortællingen er klassisk investigation, hvor rollerne leder efter spor, finder dem og følger dem videre til næste akt. Denne del er ligeså lineær som den er simpel. *Før Høsten* handler om rollernes oplevelser, ikke om gådeløsning.

De valgfrie scener giver dig mulighed for at sætte dit aftryk på fortællingen. Efter de obligatoriske scener i hver akt er der foreslået nogle valgfrie scener. Det er ikke meningen at du skal bruge alle de foreslåede scener i hver enkelt akt, men derimod kun dem du synes passer ind i den fortælling, du gerne vil skabe sammen med spillerne.

De valgfrie scener er delt op i tre kategorier:

Action: Dette er scener, du kan indsætte, hvis du gerne vil gøre scenariet til en hårdtpumpet actionthriller. De bidrager med vold og spænding, men ikke nødvendigvis med særlig meget karakter-baseret rollespil.

Drama: Disse scener handler om dramaet mellem og inde i karaktererne. Alle karaktererne er bygget op om en indre konflikt, der understøttes af den verden, de møder i scenariet. Disse scener skal bruges til at stille skarpt på denne konflikt.

Mytologi: Disse scener handler om den verden, som scenariet foregår i, og den mytologi denne verden indeholder. De giver spillerne mulighed for at lære mere om den bagvedliggende historie om maren og Ellekongen og giver et stemningsspræget rollespil.

Det er altså meget op til dine og spillernes ønsker, hvilken type fortælling *Før Høsten* i sidste ende bliver. Prøv at fornemme og aflæse dine spillere snarere end at spørge dem, så de stadigvæk bliver overraskede over, hvad der sker. Du er naturligvis velkommen til at bruge både action-, drama- og mytologiscener.

De fleste valgfrie scener er beskrevet løst og generelt. De er snarere ideer til en scene end en udbygget og detaljeret handling. Det er derfor op til dig at tage denne ide; forme og tilpasse den, så den passer til dit og spillernes scenarie. Dog bliver Ellekongen primært etableret i de valgfrie mytologiscener, så det er en god ide at bruge i hvert fald nogle af dem.

Det er ikke kun i de valgfrie scener, at rollerne kan blive fristet til at følge deres lyster. Mange af de obligatoriske scener indeholder også fristelser. Vi har ikke skrevet hver eneste måde som en scene kan friste rollerne på. Det er op til dig at lade dig inspirere af scenerne og friste rollerne, samt gå med på de ting rollerne gør.

Tid

Selve scenariet forløber over lidt under en uge. De første par dage i København er obligatoriske, men når detektiverne kommer til Nordsjælland, er det op til dig, om de skal sove nogen steder. Det giver god mulighed for at sætte scener, hvis de skal sove i en af de små byer. Har du brug for overblik over scenariets forhistorie er der blandt bilagene en tidslinie over de begivenheder, der ledte op til voldtægten af Maria.



Bilen (never split the party)

Da *Før Høsten* handler mere om rollerne end om mysteriet, er der ingen grund til at detektiverne maksimerer deres effektivitet ved at undersøge to byer samtidig. De har kun en bil, hvilket burde begrænse deres bevægelsesfrihed. Vi er så langt ude på landet, at man ikke bare tager bussen et sted hen. Du kan naturligvis stadig splitte rollerne op i de enkelte byer, hvis en scene kræver det. Du kan gøre spillerne opmærksomme på dette, inden I går i gang.

Spillernes roller

Der er fem spillere i *Før Høsten*. Fire af dem spiller detektiverne der efterforsker voldtægten. Den sidste spiller voldtægtssofferet. De fire, der spiller detektiver, skal spille helt klassisk rollespil. Den femte rolle er lidt mere speciel:

Offeret ligger i koma i de første fire akter, så indtil da har den femte spiller andre opgaver, der falder ind under fire kategorier.

Birolle: Detektiverne vil komme i kontakt med en del biroller, der er blevet berørt af maren, og som mere eller mindre er i deres begærs vold. Det er den femte rolle, der spiller disse biroller. I de valgfri scener kan du også lade hende spille biroller, selvom de ikke nødvendigvis er rørt af maren. De roller, hun skal spille i de obligatoriske scener, findes på nogle kort i hendes personbeskrivelse. Skal hun spille en birolle i en valgfri scene, er det op til dig at briefe hende.

Fortæller: Før hver akt begynder, har Maria - den voldtagne - en lille monolog. Den etablerer stemningen i akten og fortæller lidt mere af de begivenheder, der ledte op til voldtægten. Om dette er tanker, der farer igennem Marias hoved, mens hun ligger i koma, eller om det er en mere litterær fortæller, er op til dig og Marias spiller. Det er meningen, at spillerne skal blive inspireret af monologerne og spille op imod de oplysninger, de får i dem (selvom monologerne langt fra giver dem alle de oplysninger, de finder i deres efterforskning). Rollerne kan naturligvis ikke høre monologerne. Stikord til disse monologer findes på nogle kort, der er en del af Marias personbeskrivelse.

Forfører: Denne rolle er mere vag og meget op til hvor meget ansvar, du føler du kan lægges over på den femte spiller. Den går kort sagt ud på, at du kan bruge vedkommende til at hjælpe dig med at forføre spillerne. Hun kan være den lille stemme i rollens øre, der puster til begæret. Hun kan være en ekstra spilleleder, hvis to scener skal køres samtidig. Du bør uddele præcis så meget ansvar, som du og den femte spiller er trygge ved. Jo mere du bruger hende til at forføre spillerne, jo mere tid og overskud, har du selv til at sætte de perfekte valgfri scener til den fortælling, du gerne vil skabe.

Maria: I den sidste akt skal den femte spiller spille Maria, der er taget til Ellekongens hof. Marias rolle er baseret på, hvad detektiverne finder ud af om hende. Hun skal spille med på det, de finder ud af, og det billede, de har dannet sig af hende. Dette billede svæver mellem to poler: nemlig at Maria er et uskyldigt offer for maren, og at hun selv er skyld i voldtægten, fordi hun prøvede at kontrollere maren.

Da den femte spiller har en rolle, der adskiller sig meget fra de andres, er det vigtigt, at du både inden og efter uddelingen af roller sætter hende godt ind i, hvad der kræves. Sørg for at spilleren, ved hvad hun går ind til, og sørg for, at hun er klar over, hvad hendes opgave i scenariet er.

Begær og fornuft

Scenariet er bygget op om modsætningen mellem begær og fornuft; en modsætning som både kommer til udtryk i rollerne og i den overordnede fortælling. På den ene side står begæret som forbundet mellem det overnaturlige og det seksuelle. Det er det, som rollerne har mest lyst til at gøre, men som de også ved, at de burde holde sig fra. Deres erfaringer med det overnaturlige - både før og under scenariet - driver dem imod deres begær. På den anden side står fornuften. Alt det de ved er bedst for dem. Det er mellem disse to poler kampen står.

Det er ikke en lige kamp. *Før Høsten* er en forfaldshistorie, hvori rollerne står lige ved kanten og kæmper for ikke at give sig helt i deres lysters vold. Det er din og den femte spillers

opgave at få dem til at træde ud over kanten. I har masser af muligheder for at få rollerne til at tage det sidste skridt. De er trods alt lige i hælene på et væsen, der efterlader seksuel korruption og fristelser overalt, hvor det kommer frem. Bare husk at rollerne selv skal vælge at tage det sidste skridt.

Begæret overfor fornuften er så central en del af scenariet, at det nok er bedst at gøre det klart for spillerne med det samme. Det skulle gerne fremgå af rollerne, men sørg for at være sikker på, at spillerne er med på, at dette er scenariets grundkonflikt, som de også skal være med til at udspille.

Præsentation af rollerne - tanker om casting

Erik : Detektivbureauets leder er en midaldrende mand med kone, børn og parcelhus. For syv år siden blev han voldtaget af en mare. En voldtægt, der tændte et behov efter mere i ham, selvom han kæmper for ikke at se det i øjnene. Den overbeskyttende familiefader fik også øjnene op for det overnaturlige, som han besluttede sig at vie sit liv til at jage.

Eriks fortælling handler om hans kamp imod det mørke og begær, der er inde i ham. Måske er det mødet med maren efter syv år, der skubber ham ud over kanten, måske holder hans beskyttertrang ham stadigvæk tilbage.

Erik har den mest seksuelle rolle, og bør derfor gives til en moden spiller, der kan håndtere det. Han er også en af de mest aktive og udadvendte roller, og i castingen bør du tænke på, at det er ofte vil være ham, der binder gruppen sammen og driver den videre.

Lene: Som mange børn havde Lene en usynlig ven. Hendes var bare virkelig. Men hun blev ældre og glemte sin ven. Glemte sin fascination af det overnaturlige. Gled ind i en grå og kedelig voksenverden uden fortryllelse. Hun genopdagede den verden for et par år siden. Hun føler stadigvæk, at hun mangler fortryllelse i sit liv, da hun har lidt for nemt ved at gøre opklaringsarbejdet til grå rutine. Hun jager for at komme tættere på alt det, hun føler, hun tabte, da hun blev voksen.

Lenes fortælling handler om hendes jagt på en barndom og fortryllelse, der gik tabt da hendes voksenliv begyndte. Et voksenliv, der aldrig er blevet det, hun håbede på. Mødet med maren kan måske lukket noget af eventyret tilbage i hendes liv.

Lene bør gives til en kvindelig spiller, da hun sandsynligvis kan spille mere på den drømmende seksualitet, der er i rollen. Ellers kan rollen gives til en mere indadvendt eller indlevelseshbetonet spiller, da hun sagtens kan fungere med mere tilbageholdende spil.

Simon: Den tidligere soldat mistede mere end venner i Irak. Han mistede meget af sin menneskelighed. Sin evne til nærhed og til at kunne knytte sig til andre mennesker. Der er et raseri i ham, der kun kommer ud, når han besøger ludere. Måske har han følelser for Lene, men han er bange for, at hun bliver ramt af hans vrede, hvis han lader hende komme for tæt på.

Simons fortælling handler om hans raseri. Kan han tæmme det nok til at komme tæt på andre, eller vil mødet med maren og dens seksuelle spor få det til at eksplodere med uset kraft?

Simon kan både være den sværeste og den letteste rolle at spille. Han kan gives til en erfaren spiller, der kan antyde mørket og aggressionen inde i ham, uden at overspille, eller han kan gives til en helt uerfaren spiller, der kan fokusere mere på den handlekraftige soldat.

Mikael: Hans liv har været en lang jagt på det næste rush. Sprut. Stoffer. Sex. Det fik ham til at føle sig i live. Da Mikael mødte det overnaturlige, var han fanget med det samme. Han havde aldrig oplevet sådan et rush før. Da han mødte Maria, lagde han jagten på hylden for hendes skyld, men som en anden junkie faldt han i igen, og hun forlod ham.

Mikaels fortælling handler om afhængighed. Hvor langt vil hans afhængighed af jagten drive ham ud? Vil han en gang for alle kvitte sit misbrug og finde sammen med Maria igen?

Mikael bør gives til en udadvendt spiller, som ikke nødvendigvis er interesseret i at være gruppens leder. Den rastløse energi som karakteriserer Mikael vil bedst komme til udtryk med en spiller, der er god til at tage initiativ.

Maria: Offeret for den voldtægt, der sætter det hele i gang. Mikaels eks-kæreste, der forlod ham, fordi han ikke kunne droppe jagten. Hun endte med selv at blive fanget ind af det overnaturlige. Måske bekaldte hun selv marens vrede, måske er hun et uskyldigt offer. Ved scenariets begyndelse ligger hun i koma, gravid med Ellekongens barn.

Marias fortælling er scenariets fortælling. Gennem detektivernes efterforskning og hendes egne monologer, vil hendes historie blive fortalt, og det vil stå klart, om hun er et uskyldigt offer eller får sin fortjente straf.

Maria er en balancegang. På den ene side er der ingen tvivl om at hendes rolle som frister, og det faktum at alle de biroller, hun spiller, har været i berøring med maren, gør det mest naturligt at hun spilles af en kvinde. Den kvindelige seksualitet er vigtig i hendes spil. På den anden side er hendes rolle så speciel, at den kræver en spiller, der både er motiveret og indforstået med denne rolle. Det er op til dig at læse dine spillere og veje disse to hensyn op imod hinanden, når du caster.

Stemning

- Fusions møde med de danske myter

Stemningen er altafgørende for *Før Høsten*. Det er nødvendigt, at du etablerer det overnaturlige som noget, der er værd at blive forført af. Den bedste måde at gøre dette er at skabe en kontrast mellem dine beskrivelser af den almindelige verden og den overnaturlige.

Den almindelige verden er Fusions version af Danmark anno 2012. Alt er næsten lige som dagens Danmark, men en lille smule mere trøstesløst, en smule mere gråt og kynisk. Læg vægt på det triste og kedelige i den almindelige verden. Den er fyldt med beton, smog og mennesker, der for længst har opgivet alt håb. Den almindelige verden er København. Storbyen med de upersonlige glasfacader.

Efterhånden som rollerne kommer tættere på maren, vil den overnaturlige verden og begæret have mere magt over deres omgivelser - og måske også dem selv. De enkelte scener bliver mere og mere perverterede. Sørg for at lægge vægt på dette i dine beskrivelser. Gør begæret kropsligt. Spillerne skal kunne smage den salte sved, der løber ned over landsbypigens velformede læber. Føle hvordan sensommerens kvælende varme får hendes skjorte til at klæbe til huden.

Du må meget gerne blive mere og mere eksplicit som scenariet skrider frem. Lad dig inspirere af sproget i scenebeskrivelserne og rollerne. Forfør dine spillere. Tænd dem. Naturligvis kun så meget som du er tryk ved, men husk at rollerne kommer nærmere og nærmere på et væsen, der er ren seksualitet, rent dyrisk begær.



Detektivbureauer i Fusion

En anden grund til, at vi lader scenariet foregå i Fusions verden, er for at undgå det klassiske investigationproblem: "Hvorfor går folk ikke bare til politiet?". I Fusions verden er meget af politiets arbejde blevet overtaget af private detektivbureauer. De har ikke alle politiets beføjelser, men i vid udstrækning varetager bureauer som Hjort Efterforskning mange af politiets traditionelle efterforskningsopgaver.

Sex

Da *Før Høsten* handler om frigjorte lyster, vil der sandsynligvis være en del seksualitet med. Det er op til dig og spillerne, hvor meget det skal beskrives i detaljer. Vores råd er: jo mere jo bedre. Selvom der er mulighed for nogle depraverede seksuelle scener, synes vi, at I bør beskrive dem. Nøglen er at gøre det lækkert. Uanset hvor langt ude det er, skal det aldrig være komisk, og selvom det er frastødende, skal det stadigvæk være frækt, i hvert tilfælde i rollernes øjne. Så længe du og spillerne tænder på det, bør der ikke være nogen grænser, men når det er sagt, er et nej naturligvis altid et nej.



Viden om det overnaturlige

Det overnaturlige er på ingen måde accepteret i den brede befolkningen. Rollerne har langt mere erfaring med det overnaturlige end andre mennesker vil få gennem hele deres liv, men de har stadigvæk kun set toppen af isbjerget. De kan stede en ånd til hvile, foretage en eksorcisme, og de ved at de tågede skove indeholder langt mere end blot råvildt og krat. Men nogen tilbundsående viden om det overnaturlige har de ikke, og de sparsomme kilders blanding af overtro, myter og fakta gør ikke efterforskningen nemmere.

Myten om Ellekongen

Her følger en kort introduktion til Ellekongens baggrund og motiver.

Ellekongen er en gammel frugtbarhedsgud. En gang var hans livscyklus et med årstiderne. Han vågnede i foråret og befrugtede markerne, modtog sine ofre, når høsten var i hus i sensommeren. Forsvandt ind i skoven med efterårets komme. Lå i dvale vinteren over. Genopstod næste forår.

Men med tiden glemte folk Ellekongen. Glemte begæret. Nu genopstår han måske engang hvert syvende år og kun i et par måneder, når sommeren er hed og høsten er gunstig. I de måneder udløser han de lyster, som har hobet sig op inde i ham gennem de mange års dvale i de underjordiske haller. Hans begær er så stærkt, at det påvirker alle omkring ham. Får dem til at glemme deres fornuft og give efter for deres mest hemmelige lyster.

I gamle dage blev der efter hver veloverstået høst ofret en brud til Ellekongen, der lå med hende, og på ni dage bar hun ham et barn, der fulgte ham med ned i det underjordiske. Disse børn er blevet til de skiftinge, marer, ellefolk og lygtmænd, der befolker de danske myter.

Når Ellekongen genopstår sender han sine marer ud. Disse kaldes nogen steder for Ellekongens Gab, som han bruger til at fortære, sluge og stille sit begær. Han begærer stadigvæk menneskekvinder og bruger sine marer til at ligge med dem og befrugte dem.

Før Ellekongen forsvinder tilbage til sine underjordiske gemakker, holder han en høstfest. Fejrer frugtbarheden en sidste gang, inden han må forlade menneskenes verden i endnu en årrække. Dette vellystige orgie med hans brude og alskens underjordiske væsner er kun en bleg afglans af tidligere tiders storhed, men overgår stadigvæk alt, hvad et dødeligt menneske kan forestille sig.

Ellekongens eneste motiv er at tilfredsstille sine dyriske behov. Han ønsker ikke at friste nogen. Ønsker ikke at lede nogen i fordærv. Han er ikke en djævel. Han er et dyr. Han har behov. Han dækker dem. Maria og detektiverne er blot på det forkerte sted, på det forkerte tidspunkt og bliver fanget ind i den malmstrøm af fordærv, der følger Ellekongen.

Maren

Maren er Ellekongens udsending. Et underjordisk væsen, der både kan tage mandlig og kvindelig skikkelse. Dens præcise udseende varierer: For at være blandt mennesker må den tage et levende menneskes ham; det sker ved at dræbe dette menneske, gemme liget af vejen og tage personens udseende. Når maren rider - voldtager - en person, er dens udseende en sær blanding af skønhed og forfald. Måske har den en smuk krop, men stinker tungt af fugtig jord. At blive redet af en mare er en på én gang vidunderlig og forfærdelig oplevelse. Det er ren lyst og nydelse, mens ens fornuft skrider, hvor forkert det er. Som nævnt er rollen Erik tidligere blevet voldtager af en mare. Om det var hans kone, der var målet for Ellekongens begær, og Erik bare kom i vejen, eller om Erik hele tiden var målet for marens (og måske endda også Ellekongens) begær, er op til dig.

Marias fortælling

Maria og Mikael var kærestepar, men slog op for omkring et år siden. Siden da har de ikke haft nogen kontakt.

Herfra har Marias historie to forskellige varianter. I den ene er Maria et uskyldigt offer og i den anden en kvinde, der eksperimenterer med noget, hun ikke kan kontrollere.

Fælles for dem begge er, at Maria begyndte på sit speciale i veterinærmedicin. For at samle empiri til sit projekt rejste hun i midten af juni til Nordsjælland, hvor hun skulle undersøge den abnorme mængde af dødsfald blandt heste, området havde oplevet i den seneste tid. Hendes indsamling foregik primært ved interviews med hesteejere samt undersøgelser af hestens kost og generelle levned. Nogle af hesteejerne bød hende velkommen som ekspert. Andre afskyet hende som bybo.

Marias undersøgelser førte hende til Esum, hvor hun mødte revisoren Torben Hvidtfelt. Den unge kvinde blev tiltrukket af hans erfaring og beslutsomhed og indledte i løbet af mindre end en uge en affære med ham. Samtidigt indså hun, at hun står på bar bund mht. hestedøden. Der var intet tydeligt system i dødsfaldene, og frustrationen bredte sig i hende. Frustrationen blev afløst af fascination, da hun interviewede den eneste lokale i Esum, der ikke havde mistet nogen heste. Hans navn var Rud Jensen, og han forklarede hende, at sagnvæsnet maren var skyld i hestedøden. På trods af Ruds fantastiske forklaringer endte Maria med at tro på et grand af hans udtalelser. Hendes research begyndte at bære præg af hendes nyfundne viden om maren.

I midten af august ramte katastrofen. Torbens kone opdagede forholdet mellem sin mand og Maria. Torben gik i panik og afskar med et al kontakt til den unge kvinde.

Her deler historien sig i to mulige slutninger:

I den uskyldige historie er Maria blevet forført af Torben. Maria forsøger at opklare, hvad der sker omkring hestedøden. Dette tærer maren, der ender med først at ride hendes elsker, og derefter Maria, da hun forsøger at flygte tilbage til storbyen. Maria er måske ikke helt uskyldig, men maren har redet - voldtaget - hende, fordi hun kom for tæt på at afsløre den, ikke fordi Maria har gjort noget moralsk forkert.

I den knap så uskyldige historie forsøger Maria at straffe Torben for at forlade hende ved at rette maren mod ham, efter hun fra Rud har lært, hvordan man tæmmer maren. Som altid i historier hvor mennesker søger at kontrollere det overnaturlige, begår hun en teknisk fejl, hvilket ender med at den hævntrøstige mare slippes løs. Maria flygter over hals og hoved til København i den falske tro, at Maren ikke kan nå hende her. Maria har i denne historie bragt ulykken over sig selv, ved at prøve at kontrollere noget, hun ikke burde røre ved.

Hvilken historie der er rigtig er op til Marias spiller. Det skal først komme frem i hendes sidste monolog, så hun kan nå at skifte mening flere gange.

