

1. Akt: København

Heartbreaker

I denne akt etableres genren, fortællingen og rollerne. Maria og voldtægten introduceres, de første spor findes og akten ender med at detektiverne følger sporene mod Nødebo. Det er en af de mest fastlagte akter og den akt, hvor den femte spiller har mindst at lave.

Obligatorisk scene 1: Marias monolog

- Uskylden og voldtægten

Maria holder sin åbningsmonolog ud fra kort 1 i sin personbeskrivelse. Den skal handle om sex og uskyld først, men siden gå over i en beskrivelse af den voldtægt hun har været ude for. Hvis hun har lidt svært ved at komme i gang, kan du stille hende uddybende spørgsmål og prøve at guide hende i den rigtige retning.



Obligatorisk scene 2:

Venteværelse på Rigshospitalet

Lyssstofrør oplyser værelset, så det skærer i øjnene og hovedet hurtigt begynder at dunke. Det kolde lys øger stedets i forvejen klaustrofobiske følelse. Luften er kold og tør. Riget er et sterilt helvede i en uendelig mængde af hvide nuancer.

Detektiverne er hastet herud efter Mikael har fået et opkald af Camilla - Marias veninde og læge - om hvad der er sket. De venter på at blive lukket ind til Maria.

Giv dem et par minutter til at snakke sammen og etablere deres karakterer. Lad være med at lade scenen køre for længe, bare nok til at spillerne kan føle deres roller og hinanden lidt på tænderne.

Afbryd scenen ved at en sygeplejerske kommer ind og beder rollerne følge med. De kan se Maria nu.

Husk:

Mikael har endnu ikke fortalt hvad det var for et telefonopkald, der gjorde, at han fik dem til at haste herud.

Udover Mikael er det kun Erik, der ved at Maria er Mikael ekskæreste.

Obligatorisk scene 3:

Enestuen

Maria er blevet lagt i en lille enestue. Hun er ligbleg, men hendes åndedræt er roligt. Der går slanger ind og ud af hendes krop og gravkammerstemningen brydes kun af de monotone pip fra hjertemåleren.

Detektiverne kan snakke med Camilla og få diverse tekniske spor, samt hendes version af hvordan hun fandt Maria.

Udover dette kan scenen bruges til at etablere Maria som et offer ved at lægge vægt på hendes læsioner og hendes sårbarhed i komaen. Sagen skulle gerne blive personlig for både Mikael (ekskæreste) og Erik (beskyttertrang) her.

Tekniske spor

Maria er i koma som følge af en voldtægt. Der er læsioner i skeden, på overkroppen og hendes hår er pletvis blevet revet op ved rode. Dog er der uforholdsmæssigt få forsvarsmærker. Havde det ikke været for de fysiske skader, samt Camillas eget kendskab til sin veninde, kunne konklusionen sagtens have været, at der snarere var tale om et voldsomt samleje. Maria er gravid (det viser sig senere at være med Ellekongen gennem maren; men lige nu er det interessante Mikael's reaktion på ekskærestens graviditet). Der er blevet sendt prøver til toksikologisk afdeling. Detektiverne vil få svar senere.

Camillas historie

Camilla bor i lejligheden over Marias og havde ikke set hende i et stykke tid. Hun var ved at blive bekymret, så da hun i kom hjem i går aftes, låste hun sig ind ved hjælp af sin ekstranøgle. Hun fandt Maria i hendes soveværelse, hvor en stol er sat mod døren. Igennem en sprække kunne hun se sin veninde ligge ilde tilredt på sengen, hvorefter hun tilkaldte politiet, der slog døren ind.

Vinduet i værelset var lukket og tilsyneladende har det været umuligt at komme ind og ud af det. Modvilligt ringede hun til Mikael, da det tyder på at dette kunne være noget af det, han beskæftiger sig med. Hun kan i øvrigt fortælle at Maria i den seneste tid har skrevet speciale på veterinærmedicin og derfor har lavet noget feltarbejde i Nordsjælland. Så vidt hun ved har Maria været single siden hun og Mikael gik fra hinanden.

Camilla

Camilla er den typiske gode veninde, der er måske skulle koncentrere sig om at leve sit eget liv, i stedet for at gå så meget op i sine venners. Hun kan ikke lide Mikael. Han er ikke god nok til hendes veninde. Måske var det hende, der afslørede for Maria at han var begyndt at jage igen.

Hun har ikke haft nogen oplevelser med det overnaturlige før, men hendes lægeinstinkter forhindrer den værste panik. Et blik på den inkompetente kaffedrikkende panserbasse overbeviste hende om at ringe til Mikael. Hun vil gøre alt hvad hun kan for at hjælpe detektiverne.

Du kan lade den femte spiller spille Camilla, selvom hun ikke er rørt af maren. Vi har inkluderet et bipersonskort på Camilla - hvis du hellere selv vil spille hende pga de mange oplysninger, hun skal give videre, kan du bare fjerne det kort, inden du deler spillermaterialet ud.

Obligatorisk scene 4:

Marias lejlighed på Østerbro

Marias lejlighed er 2½ værelses studie i krakelerede, hvidmalede møbler. Det er en pittoresk lille verden med tørrede blomster i krukker, stillet på hyller med hyldeknægte i svungen støbejern. I soveværelset er lagenet krøllet sammen på midten af sengen, og en brunlig masse af størket blod er trængt dybt ned i madrassen, der hvor Marias ben er blevet spredt.

Det vil være bedst hvis Marias lejlighed er det første de undersøger. Du kan eventuelt lade Camilla tilbyde at låse dem ind i den allerede samme aften.

Scenen er mest for stemningens skyld. Understreg det bestialske, der ser ud til at være sket. Dvæl ved blodpletten fra Marias skød. Detektiverne kan også finde enkelte spor, hvis de undersøger lejligheden.

På et passende tidspunkt ringer Camilla med svaret fra Toksikologisk Afdeling (eller den ringer til hende, hvis hun er med). Det ser ud til at Maria er blevet bedøvet med alrune.

Scenen bør holdes kort.

Alrune

Alrune er en mystisk plante, der indgår i mange miksturer overleveret fra gammel tid. Den siges at være et effektivt elskovsmiddel. Ifølge overleveringen vokser alrune op, der hvor en hængt mands sæd falder. I moderne tider er alrune af og til blevet brugt som bedøvelse. Det er oplagt at Lene ved disse ting.

Tekniske beviser

Der er ingen fingeraftryk fra andre end Maria og der er ingen tegn på indbrud. Voldtægten ser ud til være begået af noget, der ikke sætter fingeraftryk, og som kan komme ind i lukkede rum. Hvis de undersøger blodet viser det sig at være udelukkende fra Maria.

Obligatorisk scene 5:

Research på detektivkontoret i Ørestaden

Klokken syv, når de sidste butikker i Fields lukker, er Ørestaden stille som graven. Kun stål, glas og beton står tilbage. Alle der er tilbage nu er her af nød. Det futuristiske prestigebyggeri er fyldt med småfallerede firmaet, der ikke har råd til at leje kontor andre steder.

I denne scene skifter efterforskningen karakter, da vi springer over den lange proces, hvor detektiverne indsamler beviser, og direkte til at de har indsamlet dem og skal til at få noget ud af dem.

Fortæl spillerne at de har brugt et par dage på at researche lignende sager i deres arkiver og kilder om det overnaturlige, samt på at kortlægge Marias færden de sidste par måneder. Udlever Handoutpakken. I den har vi samlet alle de oplysninger, de er kommet frem til. Det er nu op til rollerne ved hjælp af disse oplysninger at komme videre i sagen.

Lad spillerne udleve alle deres detektivseriefantasier i denne scene. Sæt en kande kaffe på bordet og hvis du ryger, så giv dem nogle smøger. Lad dem bruge tavlen i klasselokalet til at skrive spor op på. De spor, der er i handoutpakken, er nemme at fortolke, så stemningen skal være der, for at scenen bliver fed. Det handler ikke om gådeløsningen, men om rollerne.

Lad scenen køre så længe spillerne har noget at rollespille på. Sporene peger mod Nordsjælland, nærmere specifikt Nødebo.

Spor

Efter denne scene skulle det gerne stå klart at:

Maria har tilbragt det meste af de sidste par måneder i Nordsjælland og har boet på Nødebo Kro de sidste par uger.

Gerningsmanden er sandsynligvis en mare. Maren skal være etableret som væsen (den efterlader hestedød, rider folk og tager en anden persons skikkelse).

Maren er måske en udsending for Ellekongen.

Handoutpakken indeholder

En række billeder af maren, alrune og Ellekongen

Tre tekster om maren (en af dem er et sammenklip af mange små beretninger)

To avisudklip om hestedøden

Marias Specialekontrakt (der viser at hun har været meget i Nødebo og undersøge hestedøden).



Valgfri scener

Der er relativt mange obligatoriske scener i denne akt, derfor vil det også at være en ide at have få valgfri scener, for at scenariet ikke skal blive for langt.

Mytologi

Våde drømme: Rollerne drømmer om sex. Om frigjort begær. Lad være med at gå i detaljer. Et hurtigt klip inden de tager på kontoret. Bare nævn den våde plet på lagnet.

Varmen: Snarere en stemning end en scene. August har aldrig været så varm før. Sveden drypper af dem. Skjorten klæber til kroppen. Alle frugter er så tunge og fyldt med saft, at de bøjer træernes grene.

Drama

Mikael besøger Maria på hospitalet. Måske taler han til hende, mens hun ligger i koma. Måske kigger han bare på hende, ude af stand til at finde de rette ord. Du kan lade Maria og Mikael tale begge to uden at kunne høre hinanden.

Erik skal hente sine børn fra fritidshjemmet. Måske kommer de for sent og pirker til hans paranoia. Måske skal en af Lines veninder køre med. Hendes bluse er stram over de unge bryster.

Varmen gør måske Simon så indebrændt, at han er nødt til at gå til luder for at komme af med sine aggressioner.

Lene går måske ud i Nørrebroparken i håb om at møde det, hun mødte for et år siden. Du kan enten spille på håbløsheden, fordi hun ikke kan mærke noget eller på håbet, fordi hun kan mærke noget.

Action

Detektiverne overrasker en indbrudstyv, da de gennemsøger Marias lejlighed. De er fire og overmander ham nemt. Han ved ikke noget, men hvor længe skal Simon brutalt afhøre ham, inden detektiverne tror på det?

2. Akt: Nødebo

- Dazed and Confused

Nødebo er de pæne overfladers by. Med sin smukke udsigt over Esrum Sø er byen oplandets Hellerup. Det er her Nordsjællands velhavere flytter til. En vej opkaldt efter byen selv løber igennem Nødebo. Byen er lille nok til at være et bump på vejen mod noget andet og stor nok til at give et velkomment afbræk fra omgivelsernes skovklædte monotoni.

Denne akt handler om mørket under overfladen. Om alt det de velhavende beboere forsøger at fortrænge. Byen har en stemning af blåøjet lykke og idyl, der næsten bliver for meget. Det negative (Graveren, Nødebogård og Følstrup) bliver gemt væk, for ikke at ødelægge den pæne facade.

I aktens obligatoriske scener finder detektiverne spor, der fører videre til Kagerup, hestedøden etableres yderligere og den seksuelle tematik begynder så småt at komme op til overfladen. Dette er den akt, hvor de obligatoriske scener tager kortest tid, så her er der rigeligt plads til at indsætte valgfri scener.

Obligatorisk scene 1:

Marias monolog

- Overfladen

Maria holder sin monolog udfra kort 2 i sin personbeskrivelse. Monologen skal handle om det mørke og de lyster, der gemmer sig under overfladen. Lyster som hun begyndte at opfatte, da hun var i Nødebo.

Mobiltelefoner

Detektiverne kører forbi en væltet sendemast. Deres mobiltelefoner virker ikke i akt 2 og 3. De begynder at virke igen i slutningen af akt 4. De kan låne normale telefoner rundt omkring, men de får ingen nye oplysninger, uanset hvem de ringer til.



Obligatorisk scene 2:

Kroen

Nødebo Kro er en gul trelænget bygning, der ligger på en bakke ud til Nødebovej. Fra panoramavinduerne er der udsigt over Esrum Sø og et af byens villakvarterer. Kroen er et yndet sted for 50-års fødselsdage og konfirmationsfester.

Nødebo Kro er den eneste mulighed folk udefra har for at overnatte i byen. Maria har været indlogeret her de sidste par uger. De kan tale med receptionisten og få adgang til Marias værelse, der er rodet og bærer præg af at være blevet forladt i en fart. Hvis de gennemsøger det kan de finde nogle spor. Receptionisten kan fortælle at Maria tog af sted dagen før voldtægten. Hun har endnu ikke betalt for værelset, der booket fire dage frem.

Hvis detektiverne regner med at tilbringe natten i Nødebo er det nok også meget smart at leje nogle værelser her.

Spor

Som bogmærke i en bog om hestens fysiologi finder de nogle spredte noter, der bærer præg af Marias frustration over at der ikke virker til at være et mønster i hestedøden. De nævner også at hestedøden er langt værre i Kagerup.

Hvis "Folden" ikke er blevet etableret ved indkørslen til Nødebo, kan de også finde en adresse til den her.

Receptionisten Katrine (spiller 5)

17-årige Katrine arbejder for sine forældre, der ejer Nødebo Kro. Hun har for længst fundet ud af at den bedste vej til drikkepenge er at ramme den fine linie mellem flirt og høflighed. Hun har det varmt i sin stramme hvide skjorte.

Obligatorisk scene 3:

Folden

I udkanten af Nødebo ligger der en lille fold. Et par smukke heste er ved at blive gennet ind i en trailer af en kvinde i grønne kansas-overalls. Hestene virker meget nervøse. De vrinsker og slår sig i tøjret.

Scenen kan introduceres enten igennem Kroen, hvor detektiverne finder adressen, eller de kan opdag folden på vejen ind i Nødebo.

Kvinden frygter hestedøden, der har ramt egnen og allerede har taget en af hendes egne heste. Hun er derfor ved at sende resten i karantæne. Hun kan fortælle at problemet ikke er specielt slemt i Nødebo. Hun har selv snakket med Maria, der fortalte at situationen var meget værre i Kagerup.

Hestekvinden Helle (spiller 5)

Med håret samlet i en knold i nakken og gennemtrængende grønne øjne gør den 45-årige Helle et stærkt indtryk på alle hun møder. Hun forlod sit skvat af en mand for ti år siden, og siden da har hun passet sit stutteri alene. Hun er en bestemt og kontant kvinde, men sensommerens varme har vækket hendes behov efter en mand.



Valgfri scener

Denne akts valgfri scener fokuserer på det mørke, der gemmer sig under overfladen. Hvis du gerne vil holde rollerne i Nødebo natten over, kan du lade dem ankomme sent, så de er nødt til at leje værelser på kroen.

Mytologi

Graveren: Ved kirken, der ligger på en lille bakke, går den gamle graver rundt. Med sin snøvlende stemme, snotfyldte overlæbe og sammenkrummede holdning, kunne han minde om klokkeren fra Notre Dame.

Han vil kun snakke med Lene og vil helst have hende med ind i sit skur, hvor han har sine haveredskaber. Graveren kan fortælle at byen er fuld af lyst. At alle pludselig vil gøre det hele tiden. Han lægger måske en barket og beskidt hånd på Lenes lår. Den let retarderede mand balancerer på en knivsæg mellem indsigtfuld og tosset.

Han giver ikke nogen deciderede brugbare spor, men nævner måske Ellekongens navn i sin rablen.

Følstrup: Nødebo er hjemsted for en anstalt for relativt vel-fungerende mentalt handicappede. Den ligger nærmest midt i skoven og kan bruges til at understrege stemningen af skjult fordærv. De udviklingshæmmede er blevet påvirkede mere af maren end andre. Måske står en af dem savlende og onanerer ved et busstoppested.

Vælger detektiverne at undersøge Følstrup, finder de ingen brugbare spor, blot nogle desperate ansatte, der søger at stoppe de handicappede fra at dyrke sex på gangene og onanere hele tiden. En af de indlagte råber måske at kongen er vågnet fra sin slummer, men går man ham på klingen, ved han intet konkret.

Action

Nødebogård: I udkanten af byen ligger en institution for vanskelige børn. Typisk er det ungdomskriminelle eller tvangs-fjernede børn, der bliver placeret her. Et par unge rødder står og prikkes til en død hest på marken ved siden af institutionen. Den ene er mere troldeagtig end den anden. Måske kan de fortælle om hestedøden. Måske bryder de sig ikke om fremmede og vil slå.

Hestene: Måske river en af hestekvindens heste sig løs, mens hun prøver at få dem ind i traileren. Detektiverne må hjælpe hende med at få styr på den gale hest, inden de enorme hove knuser nogens hoved. Måske bliver de nødt til at skyde den. Måske prøver den løse hest at parre sig voldsomt med en af de andre heste.

Drama

Sex: Hvis rollerne sover på Nødebo Kro sker der måske noget mellem en af dem og Receptionisten eller Hestekvinden. Ingen af de to kvinder er med på perverteret sex. Måske opdager Receptionistens far hvad der foregår. Han vil ikke være glad for at se sin datter i armene på en noget ældre mand. Måske må detektiverne flygte fra Nødebo midt om natten.

Nødebo kro: De har kun råd til to værelser. Hvem skal dele værelse med Lene? Der er mulighed for at snakke to og to med sin værelseskammerat og få vendt dagens begivenheder.

Mare-ridt: En af de mandlige roller vågner. Et væsen - maren - sidder oven på ham. Da han slår øjnene op forsvinder maren lynhurtigt ud gennem et lillebitte hul under døren. Hans pik er stiv. Maren nåede ikke at ride ham, så spil på følelsen af lettelse blandet med seksuel frustration.



3. Akt: Kagerup

- Over the Hills and Far Away



I Kagerup er skoven et grundvilkår. Hver eneste vej ind og ud af byen bugter sig under Gribskovs tunge trækroner. Naturen er ved at tage over. Skoven rykker langsomt længere og længere ind i byen. Overalt er der overgroede rester af forsøget på at tæmme skoven. Skinner og murbrokker dækket af planter. Gårdene er forfaldne og maskindele ligger spredt rundt i indbyggernes baghaver. Man ser skævt til fremmede. Ingen kommer til Kagerup uden grund.

I denne akt finder de flere spor af maren. Hestedøden har ramt byen og seksualiteten bobler. De finder også spor, der leder dem videre mod Esrum og akt 4.

Detektiverne skal også præsenteres for Markmusens historie. Alle bipersoner - både i de obligatoriske og de valgfri scener - kan fortælle om ham. Måske med deres egne variationer, men den overordnede historie er den samme. Markmusen kan præsenteres gennem alle bipersonerne, som almen sladder, som detektiverne støder på i byen, eller de kan blive antastet af en meget insisterende Loke (se obligatorisk scene 2), der vil vise dem Markmusens bil.

Markmusens historie

Markmusen var en hjemløs, der kom til byen for et par uger siden. Han boede i et bilvrug ude i skovbrynet på den vestlige side af byen. Han generede ikke nogen direkte, men børnene var bange for ham. For nogle dage siden løb en oprevet Markmus gennem byen ud mod savværket og stationen. Siden har ingen set ham, og ingen har ledt. Man passer sit eget i Kagerup.



Obligatorisk scene 1: Marias monolog

- Naturen tager over

Maria holder sin monolog udfra kort 3 i sin personbeskrivelse. Den skal handle om, hvordan hun følte sig mere og mere i sine drifters vold, da hun ankom til Kagerup. Hvordan skoven lokkede med sine mørke hemmeligheder.

Obligatorisk scene 2:

Hr. og Fru Danmark

Tømrmester Carlsen står der på det irrede skilt. Hr. Carlsen bruger tydeligvis mest sine evner væk fra sit forfaldne hjem. Indkørslen er fyldt med maskindele og ukrudt. Inde i huset er alt bygget op om kakkeltbordet i den lavloftede stue, hvor der dufter rart og hjemligt. Der er kaffe på kanden.

Spørger detektiverne sig for om hestedøden, vil folk pege dem mod familien Carlsens hus. Ellers ligger der en fold tæt ved huset, som de kan se på vej ind i byen. Allan og Lise kan fortælle at hestedøden har ramt dem hårdt, de har mistet fire ud af deres fem heste. De kan også fortælle detektiverne om Markmusen, som mange i byen tror er skyld i den omfattende hestedød.

Der er en lidt trykket stemning mellem de to ægtefæller. Lise har blå mærker. Allan følger detektiverne på toilettet, så de ikke kan snuse rundt. Den hyggelige stue har en snert af ubehag og hustruvold.

Beslutter detektiverne sig for at bore mere i det vil Allan og Lise først benægte, men efter trusler, overtalelse eller mere håndfaste metoder vil de vise rollerne deres "hobbyrum". Dette rum kan også opdages, hvis man får sneget sig væk fra Allan, eller hvis man bryder ind i huset om natten.

I hobbyrummet er der en seng med lænker til fødder og hænder. Der står glidecreme, s/m pornofilm og måske en butt plug ved sengen. Et videokamera står rettet mod sengen. Ser man på filmene i kameraet, vil man se den ellers så forsagte Lise bundet til sengen, mens hun tigger om at blive voldtaget som den beskidte luder, hun er. Man kan også se Allan som meget akavet og beklemmt opfylder sin kones ønsker.

Den ældste video på kameraet er dateret til for cirka tre måneder siden - det samme tidspunkt som Maria begyndte at komme i området og påkaldte sig marens opmærksomhed.

Lise og specielt Allan har det meget dårligt med at blive afsløret. Indtil for fire måneder siden dyrkede de kun sex hver onsdag og kun i missionærstilling.

Tømrmester Allan Carlsen

Allan er en tømmer i slutningen af fyrrene, der altid babber på sin pibe og klør sig i sit usøgnede skæg. Han er en stille og rolig mand, der slet ikke ved hvad han skal stille op med sin kone, der pludselig vil dyrke eksperimenterende sex.

Husmor Lise Carlsen (spiller 5)

Lise virker som en klassisk, lidt forsagt husmor, der mest af alt går op i om folk nu nyder hendes hjemmebagte sandkage. Bag facaden har maren dog vækket en hidtil ukendt lyst. Indtil videre er det nok at overtale Allan til vildere og vildere eksperimenter, men hvem ved, hvor længe det varer?



Obligatorisk scene 3:

Bilvraget

Et gammelt folkevognsrugbrød ligger som en brunlig klump mellem nogle træer et stykke vej inde i skoven. Det er nærmest ædt op af rust og indersiden af vognen er præget af en skarp lugt af pis og skovbund. Der hænger tegninger overalt på bilens vægge.

De fleste i byen kan henvise til det bilvrag i udkanten af byen, som Markmusen gjorde til sit hjem. På vejen derud kan de støde på Loke, der gerne vil vise dem vej. Loke kan også blive anbefalet af andre i byen til at vise vej til bilvraget.

Loke kan ligesom andre i byen fortælle om Markmusen og hans forsvinden op mod savværket for et par dage siden. Loke tror som mange af byens børn, at Markmusen er farlig, at han tager børn om natten. Nogle siger, at han nu bor i savværket med de børn, han har stjålet, og om natten piner dem med de gamle maskiner. Loke har selv hørt skarpe elektriske smæld fra savværket.

Undersøger detektiverne bilen, finder de en del tegninger som Markmusen har lavet. De forestiller alle sammen maren (udlever handout 2 - tegningen af maren). Denne scene er ikke strengt nødvendig, men den er en god måde at etablere Markmusens forbindelse med maren og sætte savværket i scene som virkelig ubehageligt.

Loke (spiller 5)

Loke er en knægt på femten år. Han er lige på kanten af puberteten med store fødder, grundlæggende mistro overfor verden og en sær lugt, der bedst beskrives som en mellemting mellem sved og sødlig råd. Folk i byen kan fortælle at drengen ikke taler med nogen og som regel sjosker rundt alene i timevis. Loke er en helt almindelig kikset teenagedreng, men han bør fremstå så troldeagtig som muligt.

Obligatorisk scene 4:

Savværket

Selvom Kagerup station stoppede med at fungere som station for mange år siden, står den stadigvæk som et monument over en tabt æra med mælkemænd og ture på landet. Ved siden af stationen ligger Kagerup Savværk, der stadig er i brug. Om natten er bygningen et rædselskabinet af savtakke klinger og en tung lugt af nyfældet træ.

På et tidspunkt kommer detektiverne hertil for at lede efter Markmusen. Det er umuligt at komme ind på savværket om dagen, hvor der arbejdes. Den nidkære forvalter Steffen vil ikke tillade fremmede på sit savværk. De er derfor nødt til at snige sig ind på savværket om natten.

Når de gør det, finder de i et af de bagerste lagerrum – langt fra hvor forvalteren og andre ansatte normalt kommer – Markmusen hængende fra loftet i et par ledninger. Den sindslidende mand har tydeligvis hængt sig selv. Hans tøj er fedtet og beskidt, og dødsstivheden har makabert nok sat sig i hans lem, der stadig står lige ud i luften. Ved hans fødder vokser der alrune.

På den hængte finder de hans pung. Her kan de se, at han er revisor og hedder Torben Hvidtfelt. De kan også se at han bor i Esrup, der ikke ligger så langt væk. Læg mærke til at dette er det eneste spor, der fører videre til næste akt, så læg vægt på det. Hvis spillerne sidder fast her, så lad folk i byen fortælle om massiv hestedød i Esrup.

Den smældende lyd, som Loke har hørt, skyldes et par ledninger, der hænger løst. Når vinden rykker i bygningen rammer kobberenderne hinanden og afgiver et kort smæld og nogle gnister.



Kør denne scene så langt eller så kort, som det giver mening. Vil du gerne give rollerne en uhyggelig oplevelse, så spil på, hvor ubehageligt savværket er om natten. Spil på Lokes historier om stedet (der blot er amnestuehistorier, men det ved rollerne jo ikke endnu). Måske er en af savklingerne blodig (en arbejder har skåret sig på den tidligere på dagen). Brug de skarpe smæld til at stresse rollerne.

Hr. Forvalter Steffen Olsen

Steffen er en grim, nærmest indavlet udseende mand, der virkelig ikke kan lide fremmede. Der er ikke nogen der skal komme og rode rundt på hans savværk.



Valgfri scener

Den tematiske sammenhæng for de valgfri scener i denne akt er skoven, og at naturen er ved at tage over.

Mytologi

Troldkvinden: Folk i byen kan fortælle om troldkvinden, der bor lidt uden for byen. Hun har hjulpet mange med sin viden om helbredende urter.

Når detektiverne banker på husets dør, går den op ad sig selv og en ram, sødlig stank slår dem i ansigtet. Huset rummer tal-løse deforme lerfigurer, og fra loftet hænger mærkelige urter. Bag huset sidder Troldkvinden Kirsten ved en drejeskive og arbejder på en lerfigur.

Kirsten er en harmløs gammel keramikker, der ved lidt om urter og egnens mytologi. Hun er blind på det ene øje, og gigten har efterhånden sat så meget ind, at hun ikke kan bedrive sit erhverv ordentligt. Deraf de forvredne figurer. Stanken skyldes, at hun bruger sin egen afføring for at få leret til at hænge bedre sammen.

I starten af scenen skal det ligge i luften, at noget er helt galt. De forvredne figurer og stanken leder tanken hen på trolddom og død. Når detektiverne så opdager Kirsten, kan de ånde lettet op.

Kirsten kan fortælle lidt om maren og Ellekongen, hvis du føler at spillerne skal have mere information. Lad dig inspirere af afsnittet "Myten om Ellekongen". Måske har Kirsten selv oplevet Ellekongen for mange år siden, før gigten og den grå stær forvred hendes udseende.

Skoven har øjne: Ikke så meget en scene som en generel fornemmelse i Kagerup. Detektiverne føler sig jagttaget fra skoven. Ser måske noget bevæge sig i mørket. Når de kommer for at undersøge det, er det altid væk.

Skoven tager over: Hvis man er i Kagerup i et par dage, virker det som om skovgrænsen flytter sig. Som om mere og mere af byen bliver overgroet af vegetation.

Drama

Camping: Hvis detektiverne skal overnatte i Kagerup, er der ikke rigtig andre muligheder end at sove i bilen. Det er ubehageligt at sove fire mennesker i en Opel Vectra. Måske slår folks temperament ud. Det giver også tid til at få vendt de sidste dages begivenheder.

Lise: Måske tror Lise, at en af detektiverne kan tilfredsstille hende bedre end hendes mand og prøver at forføre ham. Måske møder hun op ved deres Opel Vectra, mens de sover og vil dyrke sex. Hvis hendes mand opdager det, slår det klik for ham, og han vil blive voldelig. Måske må de flygte (men husk at de skal have været på savværket).

Skovens lys: Lene ser et velkendt lys i skoven. Forfølger hun det? Prøver hun at komme væk fra de andre – mere aggressive – detektiver, inden hun undersøger det? Hun oplever at være ganske tæt på den følelse hun jager, inden lyset forsvinder igen. Lad denne scene afspejle scenerne i hendes rolle, og sørg for at gøre oplevelsen sensuel for Lene. Hvordan er hun lige efter denne oplevelse?

Action

Stop tyven!: Da de har opdaget den hængte Markmus, blændes detektiverne pludselig af lys fra Forvalter Olsen og hans folks lommelygter. De står med jagtgeværer i hænderne og tror, at der er indbrud på savværket. Rollerne kan flygte, tage kampen op eller prøve at tale den fremmedfjendske forvalter til rette.



4. Akt: Esum

- Whole lotta love



Esum var engang åndelighedens højborg. Selv længe efter byens kloster blev til et museum, var kirken fyldt, og de pæne borgere så ned på andre - mindre fromme - byer. Nu er byens moral lige så mudret som vandet i søen, der har lagt navn til byen. Fra skovbrynet, hvor børnene før legede og familier tog på skovtur, høres nu den dumpe lyd af kød mod kød og faldne spidsborgeres brunstige stønnen.

I denne akt finder detektiverne maren og uskadeliggør den. De får også en afslutning på fortællingen om Marias færden og finder ud af, hvem Markmusen var, før han blev gal. Desuden ser de hvor langt ud en by kan drives, hvis den overgiver sig helt til maren og begæret. Da maren har mødt sit endeligt, vågner Maria højgravid op af sin koma og begiver sig mod Ellekongens hof for at overgive ham barnet.

Akten er relativt bundet og indeholder en del obligatoriske scener.

Obliatorisk scene 1: Marias monolog

- Marias valg

Maria holder sin monolog baseret på kort 4 i sin personbeskrivelse. Den skal handle om, hvordan begæret til sidst driver hende ud på et overdrev. Maria kan i denne monolog også afsløre, om hun var et uskyldigt offer eller bragte maren voldtægt over sig selv.

Obligatorisk scene 2:

Telefonopkald fra Camilla

Da de nærmer sig Esum begynder deres mobiltelefoner at virke igen. De kan se, at de har en række ubesvarede opkald og mere og mere desperate beskeder fra Camilla. Hvis de ikke prøver at ringe til hende, ringer hun endnu engang, når de kører ind i Esum.

Camilla er helt ude af den. Maria er gået fra at være i fjerde uge til at være højgravid, på den tid, de har været væk. Detektiverne kan ikke gøre det store ved det, og de burde have en anelse om at det ville ske, med hvad de ved om Ellekongen. Dette opkald er kun for at præsentere Marias højgravide tilstand, som bliver betydningsfuld i slutningen af akten.

Obligatorisk scene 3:

Den hængte mands hjem

På døren står der Revisor Hvidtfelt . Det er det eneste, der afslører at huset på bakken tilhører en velhavende mand. Tilhørte. Revisor Hvidtfelt er død. Drevet til et makabert selvmord af en magt fra skovens dyb. Haven har ikke været passet i ugevis. Foran hoveddøren ligger stakkevis af reklamer, Berlingske Tidende og Bilmagasinet, trofast leveret til den spøgelsesagtige bygning. Ved nedgangen til kælderen snuser flere herreløse hunde nysgerrigt rundt.

Detektiverne tager herhen efter at have fundet Markmusens pung i 3. akt.

Der bliver ikke svaret, hvis de banker på. Huset ligger lidt afsides, så man kan uden besvær bryde ind. Inde i huset finder de billeder af Markmusen, fra dengang han var en pæn revisor med kone og barn.

Computeren i arbejdsværelset står tændt med pauseskærmen kørende. Når en af detektiverne rører ved bordet eller computeren, kommer det normale skærbillede tilbage. På skærmen er der en mail-korrespondence mellem Maria og Torben (handout 3). Der ligger tre stykker toiletpapir ved skærmen, der alle er klæbet sammen af flere uger gammel sæd. På bordet ligger også et visitkort fra swingerklubben i Esrum (handout 4). I en aflåst skuffe ligger nogle polaroidfotos af Torben og Maria sammen. De starter uskyldigt, men leder hurtigt over i mere og mere ekstrem sex. Husk at give plads til Mikaels reaktion på billederne. Udfra dette skulle detektiverne gerne kunne slutte sig frem til, at Maria og Torben har haft en hed affære, der endte dårligt.

Hvor dårligt bliver tydeligt, hvis detektiverne kigger i husets kælder, hvorfra der kommer en vammelsød stank. I en aflåst kælderrum finder de de rådnende lig af Torbens kone og 12-årige datter. Ligene har ligget der i et par uger, og stanken er forfærdelig.

En hurtig undersøgelse viser at de begge har fået knust hovedet, sandsynligvis med den skovl, der ligger ved siden af dem. En nærmere undersøgelse vil afsløre, at deres tøj er revet i stykker i skridtet. Vil du skrue op for det afskyelige, kan detektiverne finde indtørret sæd omkring skeden på begge ofre.

Torbens vanvid

Alt afhængig af Marias monolog kan der være sket to ting. I den uskyldige variante har maren – i vrede over at Maria var på sporet af den – først redet hendes elsker, der er blevet gal og endte med at voldtage og dræbe sin kone og datter. I den mindre uskyldige udgave har Maria i jalousi tæmmet maren og fået den til at ride Torben som hævn. Bemærk, at Maria – og dermed den femte spiller – ikke ved, hvad der er sket med Torben og hans familie, efter maren har redet ham.



Obligatorisk scene 4:

Kogleren

Over døren hænger en omvendt hestesko for at knække nakken på det onde. I blomsterbedet er en saks hamret ned i jorden for at tæmme troldtøjet. Der er blevet plukket ribs for nylig, men der hænger stadigvæk en tiendedel tilbage på buskene, så de underjordiske har noget at leve af og ikke plager ejeren. Hestene står sunde og velnærede i folden.

Spørger man sig for om hestedøden, vil folk fortælle at byen har været hårdt ramt, og stort set alle heste er døde. Den eneste hvis besætning er sluppet uskadt er Rud Jensen. Alternativt kan detektiverne passere den fyldte hestefold på vej ind i byen.

Hvis rollerne snakker med Rud, kan han fortælle at hestedøden er marens værk. Han er gået fri, fordi han forstår at bedrive mareværn ved at sætte rent jern ved indgangen til sit hus og sin stald.

Spørger man til Maria, kan han fortælle, at hun var forbi for nogle uger siden og stillede spørgsmål om hestedøden og maren. Hun var specielt interesseret i, hvordan man tæmmede maren.

Rud kan også fortælle, hvordan man fanger maren. Den skal lokkes ind i et rum med kun en indgang. Når den er derinde skal hullet stoppes. Herefter er maren fanget. Man kan holde maren fanget på denne måde og endda få den til at udføre tjenester for en, hvis man får den til at love det, mens den stadig er indespærret. Dog skal man passe på med at bruge sin magt over maren til onde formål, for det ondskab, man sår, høster man selv trefold. Rud har aldrig selv prøvet at fange maren, han er tilfreds med blot at holde den på afstand.

Rud ved desuden, at de lokale samles hver aften i forsamlingshuset. Han ved ikke, hvad de laver, for han har ikke forladt sin grund siden hestedøden begyndte, da han ikke tør gå uden for sine mareværn.

Denne scene er ikke strengt nødvendig, men er god til at præsentere rollerne for en masse opklarende oplysninger om maren og Maria.

Kogleren Rud Jensen

Rud er en dybt overtroisk og paranoid mand i midten af halvtredserne. Hans viden om det overnaturlige er halvt amnestuehistorier halvt sandhed. Han er meget stolt af sin viden om de underjordiske og griner hånligt af de, der har mistet heste, fordi de ikke ved, hvordan man skal beskytte sig. Han er ikke rørt af maren, men han er ensom på sin gård og vil helst snakke med Lene.

De oplysninger, han giver, skal være blandet med ubrugeligt paranoidt vås om det overnaturlige (de skal have en tiende del af høsten, ellers tager de ens førstefødte og andet i den dur).

Vi anbefaler kraftigt, at du selv spiller Rud på grund af mængden af oplysninger, han kan give videre. Hvis du virkelig gerne vil have, at spiller 5 gør det, kan det godt lade sig gøre, men det kræver en del briefing fra din side, da der ikke er noget bipersonskort på ham, og han potentielt kan give rigtig mange oplysninger videre.

Obligatorisk scene 5:

Swingerklubben

En overflod af nøgne kroppe rammer ens øjne, når man åbner døren til forsamlingshuset. På fedtede lagner og plettede madrasser vælter Esrums borgere rundt blandt hinanden i et uophørligt orgie. Rummet – der tidligere har genlydt af konfirmationssanges haltende versefodder – er et inferno af orgiastiske støn og skrig. Fire enorme køleskabe fyldt med kildevand sørger for, at safterne kan blive fornyet.

Inden man kan blive lukket ind i hallen, hvor den egentlige swingerklub er, skal man igennem forhallen og forbi en form for portier. Man kan komme ind ved at vise visitkortet fra Torben Hvidtfelt. Har detektiverne ikke det kan de bestikke, charme eller tvinge sig ind.

Inde i hallen bliver de mødt af et gigantisk orgie. To-tre hundrede mennesker ligger spredt ud på gulvet i den store sal og dyrker sex. Der er en dør, der leder ind til forsamlingshuset kontor, men den er i den fjerne ende af salen, så for at komme derhen skal man krydse orgiet. Folk på gulvet vil fortsætte med at have sex og invitere rollerne til at være med. Nogle vil endda gribe fat i deres ben og søge at trække dem ind i klumpen af svedende menneskekroppe. Det er intet problem at rive sig løs, hvis man virkelig gerne vil.

Det er en oplagt scene for nogle af rollerne til virkelig at dykke ned i sølet, så giv dem plads til det.

Når de – måske med nogle stop undervejs – har krydset salen kommer de til forsamlingshusets kontor. I et af de store arkivskabe ligger et lig. Selvom det har ligget der i noget tid, er det velbevaret nok til, at man kan se at af en kvinde. En kvinde, de helt sikkert så inde i salen for et minut siden, liggende lyslevende på alle fire og stønne tungt. De har endelig fundet ud af, hvem maren er forklædt som.

Obligatorisk scene 6:

Marens endeligt

De har opdaget maren, og nu skal det gå stærkt. Lad ikke detektiverne spille for meget tid med at stå og diskutere, hvad de skal gøre. Hvis de begynder på det, står maren pludselig nøgen i døren til kontoret, skriger og forsøger at flygte.

Uanset hvad de gør mod maren lykkes det. Hvis de vil prøve at spærre den inde i kontoret, kan de det. Hvis de vil prøve at salte og brænde liget, så virker det. Hvis de prøver at skyde den, virker det også. Det er ikke vigtigt, hvordan de gør det af med maren, det er vigtigt, at de gør det af med den, og at scenen bliver afviklet i et hurtigt tempo uden for meget tid med at lægge planer og gennemskue det helt rigtige at gøre.

Er rollerne langsomme til at reagere, eller vil de ikke bekæmpe maren, kan du lade den angribe dem.

Om det i øvrigt er den mare, som Erik blev voldtaget af er op til dig. Hvis du ikke vil lade scenen handle om det, kan han møde den mare i sidste akt.

Når maren er besejret, klipper du tilbage til hospitalet, hvor Maria vågner af sin koma. Hvis scenen ikke er spillet til ende, kan du klippe tilbage til forsamlingshuset, når Marias scene er færdig, men som udgangspunkt er scenen færdig, når der klippes til Maria.

Maren (spiller 5)

Spiller 5 kommer kun i aktion som maren, hvis detektiverne vælger at spærre den inde. Ellers skal du bare beskrive hvad den gør. Maren skal spilles som rent dyrisk begær, der går over i frygt, da det går op for den, at den er fanget. Den vil søge at love rollerne alt muligt for at blive sluppet fri igen. Måske vil den spille på de svagheder og fristelser, de har afsløret gennem scenariet.

Klippet

Det er vigtigt at klippet fra den tilfangetagne eller døende mare, til Maria der vågner bliver timet helt perfekt. Gennemgå scenen med spiller 5 i en pause, eller når de andre spillere er optaget af noget andet. Aftal eventuelt et håndsignal, du giver til spilleren et minut før klippet, så spilleren kan nå at forberede sig.

Dette klip bliver endnu mere udfordrende, hvis spiller 5 skal spille maren i denne scene, men det giver også en fin etablering af forbindelsen mellem Maria og maren, at spiller 5 pludselig skifter mellem dem.

De andre spillere må meget gerne få et chok, når Maria pludselig vågner.

Marens løfter

Det er oplagt, at rollerne vil søge at få maren til at gøre ting for dem. Lad dem bare gøre det og lad bare maren love det. De bliver alligevel afbrudt af først Marias scene og derefter af Camilla, der ringer op, inden maren kan nå at gøre de ting, den har lovet. Hvis detektiverne prøver at få den til at gøre noget ondt, så husk på det, for det vil ramme dem selv til sidst.

Obligatorisk scene 7:

Marias opvågning

På enestuen på Riget lyder der et højt gisp. Maria sætter sig op og flår slangerne ud af sin krop med et kort ryk. Hun rejser sig og med den gravide mave struttende ud gennem den flagrende hvide hospitalsskjorte, går hun målrettet mod udgangen.

I denne scene skal Maria fortælle og spille, hvordan hun vågner og forlader Rigshospitalet for at tage mod Ellekongens hof. Vi forestiller os, at hun spiller det øjeblik, hvor hun sætter sig op og gisper som normalt rollespil og resten som en fortælling.

Obligatorisk scene 8:

Camillas andet opkald

Når Maria har fortalt om sin opvågning ringer en af detektivernes mobiltelefoner. Det er en oprevet Camilla. Hun fortæller, at Maria er vågnet og er taget væk fra hospitalet. Camilla prøvede at stoppe hende, men Maria skubbede hende til side og sagde noget om, at barnet skulle afleveres hos sin far.

Heldigvis har den taxichauffør, som Maria kørte med mod Græsted, ringet til hospitalet, da han så hendes hospitalstøj, så Camilla kan oplyse detektiverne den adresse, som Maria burde være på.

Detektiverne bør nu begive sig i al hast mod Græsted. Nogle for at redde Maria, andre fordi de begærer det overnaturlige og vil se det tæt på.

Hvis du kan gøre det logisk så sørg for, at detektiverne får denne opringning, når de sidder i deres bil på vej væk fra Nordsjælland. Beskriv hvordan de foretager en u-vending og kører direkte tilbage imod den skov, som de troede, de havde forladt.

Valgfri scener

Denne akt er scenariets længste, så derfor bør du nok holde igen med de valgfri scener. Specielt efter rollerne har opdaget swingerklubben, skal der ikke være for mange svinkeærinder før kampen mod maren.

Mytologi

Stemning: Du kan understrege byens allerede sære stemning ved at lade folk være mærkeligt ligeglade med hestedøden og andre ulykker. De er kun interesseret i næste gang, de kan komme ind i swingerklubben. Gaderne er også næsten af-folkede jo længere man kommer fra swingerklubben.

Blufærdighed: Eller mangel på samme. På en bænk lader to bumser bajerflaskerne og giver sig at kysse og kæle uhæmmet. Ved tankstationen står en mand og onanerer ved pornofilmshylden, mens ekspedienten i kiosken er ved at få et blowjob af en midaldrende kvinde. Dette eskalerer jo tættere man kommer på swingerklubben.

Maren er nær: Specielt Erik og Lene kan føle, at de er tæt på noget, de har oplevet før. Måske hører de et skrig fra en af byens få overlevende heste, der ikke tilhører Rud. Da de finder den, er den død. Skummet flyder fra dens læber, manken er uglet og øjnene er opspilede. Dens enorme lem er stadigvæk stift.

Radioen: På vej ind i Esrum kan de høre i radioen, at hestedøden nu rammer hele landet. De kan også høre, at flere kvinder er blevet voldtaget over hele landet efter samme mønster som Maria. Politiet står på bar bund. Maria er ikke Ellekongens eneste brud.

Drama

Eriks telefon: Da telefonerne virker igen, ser Erik at han har tyve ubesvarede opkald fra sin kone. Beskederne på telefonsvareren bliver mere og mere desperate. Deres datter Line er ikke kommet hjem fra en fest til den aftalte tid. Eriks kone kan ikke komme i kontakt med hende.

Da Erik endelig får fat i sin kone, er Line kommet hjem. Hun blev bare lidt for længe til festen, og der er ikke sket hende noget. Måske vil Erik skælde Line ud i telefonen. Måske er han for lettet.

Action

Marens håndlangere: Maren ved at detektiverne er på sporet af den og sender sine håndlangere imod dem. Disse kan enten være mennesker eller sære troldeagtige skiftinger, uanset hvad de er, så kan de stoppes med en revolverkugle.

5. Akt: Græsted

- When the Levee Breaks

Græsted er det sidste sted, man ville vente at finde en nyligt vågnet frugtbarhedsgud. Villaernes nærmest identiske haver er velpassede. Naboer vinker fornøjet til hinanden og inviterer til saftige bøffer fra Webergrillen. Der er ingen vellyst i deres øjne. Ingen hånd der stryger begærligt hen over genboens kones balder. Det må være sådan, det føles, at være i øjet af en orkan.

Dette er scenariets klimaks. Her møder detektiverne den genopståede Maria og sammen med hende, står de ansigt til ansigt med Ellekongen. Akten består kun af én scene, men den kan udvikle sig meget forskelligt alt efter dine og spillernes valg.

Obligatorisk scene 1:

Ellekongens hof

Midt i det gule murstenshus sidder Ellekongen omgivet af sine gravide brude og troner mægtig i sin hal. Et enormt vindglas hæves til læberne igen og igen, saften fra talløse frugter driver ned over hans læber. Høstfesten står får døren og han vil ikke spille et eneste øjeblik af sin sidste aften på jordens overflade.

Spil på, hvor skræmmende normal Græsted virker, indtil de kommer hen til den adresse de har fået opgivet. Detektiverne ankommer lige efter Maria (taxachaufføren har ringet kort efter de forlod Riget, så hun har ikke det store forspring).

Ellekongens hof er en sær blanding af det provinsielle (et gult murstenshus, han sidder måske i en blomstret sofa med platter på væggen bag sig) og det overnaturlige. Ellekongen sidder omgivet af sine brude og vil byde dem velkommen. Særligt Maria, som han inviterer til at sætte sig blandt de andre gravide brude. Han fortæller dem, at i aften vil højen på de gloende pæle åbne sig, og han vil holde sin høstfest sammen med sine brude og hele sit hof af underjordiske. Ellekongen inviterer dem med. Jo flere jo bedre.

Hvad der sker herfra er meget op til hvad rollerne gør, men de fleste afslutninger vil være variationer over nedenstående temaer. Forhåbentlig vil rollerne noget forskelligt og det tager lidt tid for dem at beslutte sig. I boksene ”Eskalering” og ”Løse ender” er der forslag til hvad der kan ske ved Ellekongens hof, mens rollerne er der.

Dræb Ellekongen: Måske vil detektiverne prøve at bekæmpe Ellekongen med fysisk vold. Gør de det, vil alle brudene stille sig i vejen. Det er op til Marias spiller, om hun også gør det. De kan godt komme forbi dem, men måske er de nødt til at dræbe et par af de gravide kvinder (hvis de kan få sig selv til det). Fysisk kamp mod Ellekongen virker efter samme devise som mod maren: hvis spillerne kommer på en måde at bekæmpe ham på, så virker den. Sårer de Ellekongen, vil hele hans tronsal og alt det overnaturlige flimre og begynde at blive uvirkeligt. De er ved at dræbe deres mulighed for at få opfyldt deres begær. De kan godt slå ham ihjel (eller hans nuværende jordiske hylster), men hvis de gør det, synker alt det overnaturlige i jorden, og de står tilbage i et gult murstenshus omgivet af en gruppe gravide kvinder, der allesammen begynder at føde. Udenfor begynder det for første gang i en måned at regne. Klip scenen, og kør epilogen.



Fest med Ellekongen: Måske tager detektiverne imod Ellekongens tilbud. Så slutter akten med at de går ind i højen på gloende pæle og for en aften giver sig hen til den overnaturlige lyst. Klip scenen, da de går ind i højen (der er ingen grund til at beskrive det de oplever ved festen, lad spillernes fantasi gøre arbejdet for dig). Kør epilogen derefter.

Vende sig og gå: Måske vinder rollernes fornuft, og de vender sig fra fristelserne. Hvis de gør det, prøver Ellekongen ikke at stoppe dem, og detektiverne kører væk fra Græsted, mens højen rejser sig på sine gloende pæle, og elverfolkene danser. Klip scenen, når du er sikker på, at rollerne ikke finder på at vende bilen, og kør derefter epilogen.

Eskalering

Som scenen skrider frem bliver Ellekongens hof mere og mere dekadent og bizart. Her er nogle ideer til hvordan du kan eskalere den stemning.

- Ellekongen rejser sig og tømmer en enormt vinglas. Vinen løber ned over hans hage og videre ned over hans krop. Måske løber vinen ned over hans enorme lem, hvor hans brude slikker det af.

- Brudene begynder at føde. En efter en begynder de at få veer og føder midt på gulvet. Der er ikke rigtig nogen, der tager sig af de fødende kvinder, og når barnet er kommet ud, sætter bruden sig upåvirket op, griber et glas vin og deltager i festen igen. Ønsker du en modbydelig effekt, kan du beskrive den blodige isse, der trænger ud af brudens skede.

- Ellekongen begærer en af rollerne. Ellekongen vil have sex med en af rollerne (måske Lene, men køn er ikke så vigtigt for ham), og han lader sig ikke stoppe, hvis rollen siger nej. Denne scene er vanskelig at få til at passe ind, men kan bruges til at fremprovokere et voldeligt opgør med Ellekongen.

- Brudene bliver mere og mere kælnede overfor de mandlige roller. Tager de imod de åbenlyse tilbud om sex midt på gulvet? Måske er det en brud, der lige har født, der vil have sex med en af rollerne.

- Hvis Ellekongen vil have sex med en af sine brude, gør han det helt uhæmmet foran alle andre. Måske råber han til rollerne om de vil være med.

Løse ender

Der er muligvis nogle ting omkring rollerne, der ikke er afklaret endnu, og denne scene er sidste mulighed for det.

Erik og maren: Hvis maren, de fangede i fjerde akt, ikke viste sig at være den, der voldtog Erik for syv år siden, er det oplagt, at han møder den ved Ellekongens hof. Måske tilbyder den ham at gentage deres nat for syv år siden. Måske beskylder Erik Ellekongen for at stå bag maren. Om den var efter Erik eller hans kone, er som sagt op til dig.

Lenes usynlige ven: Lene kan genfinde sin usynlige ven som en af Ellekongens tjenere. Alt efter om Lene har svævet mod begæret eller fornuften, vil den præsentere hende for Ellekongen, som den lovede for mange år siden, eller den vil vende sig fra hende, fordi hun sendte den væk og har mistet sin eventyrlyst som voksen.

Mikael og Maria: Finder de sammen igen? Giv dem i hvert tilfælde plads til at spille med hinanden og få en eller anden form for afklaring på deres forhold.

Simon og Lene: Har de fundet ud af om deres følelser er mere end venskab? Hvordan påvirker en liderlig Ellekonge og et gensyn med en usynlig ven det?

Marias barn: Maria er højgravid med Ellekongens barn. Hvad sker der med hende, når hun ser de andre brude føde midt på gulvet? Hvis du stoler på Marias spiller, kan du lade hende føde i denne scene ellers er det bedst, at det først sker når scenen er slut. Om Maria giver barnet til Ellekongen eller ej er op til hende

Maria

Den femte spiller skal spille Maria som en helt normal rolle i denne akt. Hun må også vælge, hvordan hun forholder sig til Ellekongens tilbud. Hvis hun vil gå, er Ellekongen mere interesseret end tilfældet ville være med andre roller. Hun bærer hans barn, som han vil gøre meget for at få med ned i det underjordiske. Maria har nærmest været i chok, da hun vågnede og har nærmest ikke registreret, hvor hun er taget hen. Hun ved dog, at Ellekongen er hendes barns far. Når scenen starter, er chokket ved at fortage sig, og hun kan tænke klart.

Ellekongen

En urkraft. En gud fra dengang myterne var fyldt med kødets lyster. Ellekongen er rent begær. Spontan. Lader intet stå i vejen for opfyldelsen af sine behov. Han er al den dyriske lyst, der kun kommer op til overfladen, når sommeren er aller tungest af varme.

Det bedste råd til, hvordan du skal spille Ellekongen er faktisk, hvordan du ikke skal spille ham. Ellekongen er ikke djævelen for enden af scenariet. Han rejser sig ikke med hænderne sammenpresset og et diabolisk grin og fortæller rollerne, at han har ventet dem, at han har set det mørke, der er inde i dem. Han er ikke en frister. Hvis rollerne bliver fristet, når han tilfredsstiller sit begær, må det være sådan. Ellekongen er ligeglad. Han begærede Maria. Han tog hende. Længere er den ikke.

Vær den gode vært, men husk at høstfesten ikke er for rollernes skyld. Vær spontan. Hvis du føler at Ellekongen begærer en af rollerne, så spil på det. Hvis han har lyst til at tage en af sine brude så gør han det. Brug Ellekongen som det ultimative symbol på begær, og forfør rollerne med det.

Ellekongen kan ikke skade rollerne fysisk eller tvinge dem til noget de ikke vil. Han kan altså ikke voldtage en rolle, hvis den virkelig kæmper imod.

Hvordan Ellekongen ser ud, er op til dig. Lad dig inspirere af billederne i scenariet og lad fantasien få frit løb til at skabe den mest dekadente, dyriske og potente Ellekonge, du kan.

- What is and What Should Never Be



Snarere end en egentlig akt er dette en kort fortælling, hvor du lader spillerne fortælle hvordan det går rollerne et par måneder efter Ellekongens høstfest.

Epilogen forløber ved, at du sætter en ramme, og hver spiller kort fortæller, hvordan det er gået deres rolle. Hvis de har lidt svært ved at komme i gang, kan du hjælpe med nogle spørgsmål. Fokuser på deres valg af enten begær eller fornuft og hvordan det påvirker deres liv. Vær ikke bange for at spørge om rollens seksualitet (fx om Erik stadigvæk onanerer i skuret eller om Simon stadigvæk går til prostituerede).

Farv epilogen og dens ramme efter hvordan rollerne sluttede sidste akt, om de svajede mod begær eller fornuft. Det kan være at rollerne svajede i forskellige retninger. Er det tilfældet må du blande fornuft og begær i din ramme. Hvis rollerne prøvede at få maren til at gøre noget dårligt, har det ramt dem. Måske er de eller deres kære blevet syge. Mulige rammer kunne være:

Marias barnedåb: Hvis Maria ikke gav sit barn til Ellekongen, kan rammen være dagen da hendes barn skal døbes. Barnet er en skifting og ligner i sine første mange år et almindeligt barn, bortset fra et halvmåneformet modermærke mellem skulderbladene. Kirken fyldes af gråd, mens præsten døber Ellekongens barn i Faderens, Sønnens og Helligåndens navn. Slut eventuelt scenariet med præstens prædiken.

Bryllup: Hvis enten Lene og Simon eller Maria og Mikael har fundet sammen kan epilogen være deres bryllup – eller forlovelsesfest, hvis du mener at bryllup er for tidligt. Alt efter om det er begæret eller fornuften, der endte med overtaget kan det være løssluppet eller mere kedeligt og borgerligt.