Skæbne-blade

Skrevet af Cecilie Balling og Tina Arbjørn

Indhold og velkommen

Velkommen til et scenarie om *Ånden i glasset* og om muligheden for at leve to gange. Det er et tragisk drama, der strækker sig over en lang årrække. Scenarieteksten er opdelt i tre overordnede afsnit; *Indledning*, *Skæbner kan ændres - At spille scenariet* samt *Akt- og Scenegennemgang.*

Indledning

- Foromtale
- At leve to gange
- Forløbet i korte træk
- Virkemidler
- Spillederens rolle
- Stemningen
- Tiden
- Spilpersonerne
- Bipersoner

Skæbner kan ændres – at spille scenariet

- Strukturen i fortællingen
- Virkemiddel: Ouiji-brættet og Ånden i glasset
- At skabe vedkommende livshistorier
- At sætte en scene
- At skabe stemning

Akt- og scenegennemgang

- Prologen
- 1. akt – Ånden i glasset
- 2. akt – Efterlivet
- 3. akt – Forandringerne
- Epilogen

Bilag

- Spilpersonerne
- Referenceark til spilleder
- Relationsoversigt til spilleder
- Handout: Testamentet
- Handout: Rolletillæg

Inspiration

Skæbne-blade er stærkt inspireret af filmene: The Others, Atonement, Pelle Erobreren, The Good Son, Sleeping With the Enemy, og Sort Høst. De første tre har samme tone som scenariet, mens de tre sidste er inspiration til flere af spilpersonerne. Derudover har fortællinger og avisartikler om Ånden i glasset samt dødebilleder været en stor inspiration.

Forfatterne

Cecilie og Tina er medlemmer af forfatterskabet Tøser på Tur og har denne gang kastet sig over mystikken. Begge forfattere synes det er interessant at bevæge sig på kanten af afgrunden i stemningsfyldte omgivelser, hvor man selv kan udvikle rollernes skæbner. Du er velkommen til at kontakte forfatterne hvis du har spørgsmål eller kommentarer: Tina på Tina.arbjoern@gmail.com og Cecilie på Cecilie@cherita.dk

Tak til

Kristoffer Rudkjær og Alex Uth for sparring og feedback. Alle spiltesterne: Tobias Bindslet, Caroline Kasten Koren, Monica Traxl, Henrik Krøjmand, Simon Steen Hansen, Nina Essendrop, Jesper Heebøll-Christensen og Alex Uth. Uden jer ville der ikke være noget scenarie.

Skæbne-blade

Herregården, år 1901
Hovedbygningen hæver sig højt for enden af Linde allé. Idet du træder ind af den tunge gitterport tætnes tågen og ligger sig som en dyne, der kvæler alle fuglestemmer. Kulden og fugten sniger sig op på dig, mens du går rundt om bygningen og omridset af gamle mosbeklædte gravsten toner frem. Fem mørke skikkelser samles omkring en grav, hvor stenen fornyeligt er sat. Det begynder stille at sne…

Skæbne-blade omhandler en familie der er i forfald pga. ugerninger der er allerede er begået og som vil gentage sig. Spillerne påtager sig rollerne som de fire tilbageværende familiemedlemmer på herregården. Karaktererne udvikler sig over en årrække og som spiller fortsætter du med at spille din karakter selv efter døden indtræffer, hvor efter-livet stiller dig til ansvar for dine handlinger. Spillerne skal i samarbejde med spillederen sætte scener der tænder konflikter og illustrerer karakterernes mørke sind.

Det er et tragisk familiedrama der ligger vægt på de små overtrædelser der tilsammen udgør ens skæbne. For hvis man har gjort nogen ondt, kan man så gøre det om?

Forventet varighed: 4 timer

Antal deltagere: Fire spillere & en spilleder

Genre: Drama, mystik, tragedie

System: Vekslende virkemidler

Spillertype: Erfarende spillere med hang til underspillede konflikter og skæbnevalg.

Spilledertype: For en aktivt deltagende spilleder med godt overblik og sans for stemning.

Madeline har begået selvmord. Hun har hægt sig selv i den store hall, og tilbage er nu de fire personer, der stod hende tættest. De fire personer, som alle har gjort hende ondt på hver deres måde. Men Madeline har ikke opgivet at redde deres skæbner endnu. Hun vil blive hos dem og forsøge at få dem frelst.

At leve to gange

I Skæbne-blade kombineres drama- og fortællescenarie i et, da spillerne både skal udspille vigtige begivenheder samt fortælle deres spilpersonernes livshistorie. Det handler om konfrontationerne mellem dem og deres forhold til den afdøde Madeline, som de kontakter ved hjælp af et ouiji-bræt. Dybest set handler Skæbne-blade om ånden i glasset, karakterudvikling og at få lov at prøve to gange. Spillerne bestemmer i høj grad selv over deres spilpersoners udvikling, og I skal sammen skabe fortællingen om de fire hovedpersoner på herregården.

Forløbet i korte træk

Scenariet starter ved Madelines begravelse, kort tid efter hun har begået selvmord. Herefter kommer Advokaten med hendes testamente til de tilbageværende, hvilket giver spilpersonerne to opgaver. De skal bekende alle deres synder for hende, samt de skal lære at elske hinanden. Derefter skal ouiji-brættet og ånden i glasset få alle synder og hemmeligheder ud, så det bliver synligt hvor modbydelige spilpersonerne er. Så skal spillerne fortælle om deres spilpersoners videre liv og død. De samles alle igen, efter de er afdøde, og får nu chancen for at gå tilbage i deres liv og ændre på en skelsættende situation. Spillerne sætter selv scenerne og vælger selv, om de vil ændre på situationen fra første gang de levede. Scenariet afsluttes med en fortælling om, hvordan deres nye liv gik, og hvordan deres skæbne endte.

Virkemidler

Scenariet stiller store krav til både dine og spillernes evne til at skabe spilpersonernes livshistorie. Til hjælp har I flere dramatiske virkemidler, der skaber rammer og sætter konflikter på spidsen men samtidig giver jer frihed til fortælling og improvisation.

Det vigtigste virkemiddel er, at spillerne selv er med til at sætte scener, som de selv finder relevante og interessante at spille. Desuden har spillerne fuldstændig råderet over deres egen

spilperson, som de kan forme som de ønsker, under din vejledning, indenfor scenariets rammer.

Et andet essentielt virkemiddel er Ouiji-brættet og Ånden i glasset, der hjælper jer med den dramatiske udvikling ved at trække konflikter frem og sætter følelser på spil. Samtidig hjælper det fortællingen til at blive mere vedkommende og skaber et godt grundlag for mødet med dystre hemmeligheder.

For at skabe struktur på den samlede fortælling består scenariet tre akter, ligesom en klassisk dramafilm, der hjælper jer til at gøre historierne mere intense, modbydelige og involverende. Du kan læse mere om virkemidlerne i afsnittet Skæbner kan ændres – at spille scenariet.

Spillederens rolle

Din rolle som spilleder er primært at hjælpe spillerne med at få skabt nogle levende og vedkommende livshistorier. Du skal hovedsageligt formidle scenariets koncept, dets stemning og virkemidler, samt selv påtage dig at spille bipersoner i fortællingen. Derudover er det vigtigt, at du hjælper med at sætte scener og klippe scener, så konflikterne ikke går i stå.

Stemningen

Skæbne-blade er et meget stemningsfuldt scenarie, og selve fortællingen er bundet op på, at både du og spillerne har en fælles forståelse af, hvordan stemningen i en scene er. Det er et realistisk dramascenarie sat i år 1901, dog med en snært af spøgelseshistorier.

Herregården er et sted, hvor alt omkring forsvinder. Det er ikke vigtigt, hvad der er udenfor grunden på den anden side af gitterporten. Det er koldt, ubehageligt og fugtigt. Det er følelsen af, at ting bliver fortiet, og at der hele tiden er øjne, der følger dig overalt. Der er ting, der bliver begravet; grumme og ondskabsfulde ting, som ulmer for at komme op til overfladen igen. Det er livshistorier, der bliver mørkere og mørkere for på ny at se, om de vil gå samme mørke vej.

Tiden

Det er år 1901, og man er meget afskåret fra omverdenen. Det er ikke bestemt i hvilket land, scenariet foregår, det er op til jer, om I ønsker at definere det. Men tiden ligger dog fast. En tid hvor kvinder kun gik derhjemme og passede hus og børn. En tid hvor et forkert blik kunne få grove følger. En tid hvor herregårde havde tyende, og man kørte i karet. Der var grammofoner og gammeldags telefoner med håndsving. Olielamper var stadig meget udbredt, da det var dyrt at tænde for glødepærerne, der kun blev brugt ved særlige lejligheder. Hverken bilen eller radioen var opfundet endnu, og der er stadig over 10 år til første verdenskrig udbryder. Det er ligeledes en tid, hvor det er blevet moderne at tale med ånder, og alle ved, hvad et Medium er.

Spilpersonerne

Spillerne skal påtage sig rollerne som de fire tilbageværende familiemedlemmer, efter Madeline døde. De består af Herman, som var gift med Madeline, deres søn Peter, samt søsteren Agathe og Madelines elsker Oscar.

Hver af spilpersonerne er bygget op omkring et specielt forhold, de har til Madeline, som er nævnt herunder. Samtidig er der gennemgående begivenheder i de skrevne spilpersoner, som ses fra forskellige vinkler, alt afhængigt af hvilken spilperson man læser. Det er ikke alle begivenheder, hvor det er afgjort på forhånd, hvad der er sket, det må I selv tolke jer frem til under scenariet. Eks. Det er ikke afgjort, om det er Peters skyld, at Agathe aborterer.

Spilpersonerne har alle relationer og holdninger til hinanden samt til Madeline. Under scenariet vil alle disse blive sat på prøve, og spillerne skal herefter udvikle deres spilpersoner alt afhængigt af i hvilken retning de ønsker at tage spilpersonen.

Agathe – psykisk terror

Er storesøster til den afdøde Madeline. Hun har altid følt, at deres forældre elskede Madeline højest, hvorfor hun har tyranniseret hende hele deres barndom. Agathe havde senere et godt øje til Oscar, men dette blev ikke til mere, da Oscar foretrak Madeline. Agathe fik senere en bejler, Erik, som hun blev gravid med, men hun mistede barnet. Hun mener, at der er Peters skyld, fordi at han skubbede hende ned af trappen. Hun er begyndt at give Madeline gift, så hun kan virke stærkere end sin søster.

Herman – voldelige overgreb

Herman er barndomsven med Oscar, og i deres unge dage bejlede de begge til søstrene på herregården. Det endte dog bedst for Herman, og han blev gift med den smukkeste af søstrene, Madeline. Sammen fik de sønnen Peter, som Herman dog ikke mener nogensinde bliver en rigtig mand, og han behandler ham som et lille barn. Han startede, sammen med Oscar, en krydderiforretning, som de begge bestyrer fra herregården, men Herman snyder med regnskaberne uden Oscars vidende. Herman slår Madeline, når tingene ikke bliver gjort på hans måde, og han udmåler urimelige straffe overfor hende. Han holdte dog hånden over sin søn, da Agathe beskyldte Peter for at været skyld i hendes abort. Herman ved ikke, at Oscar og Madeline har en affære, når scenariet starter.

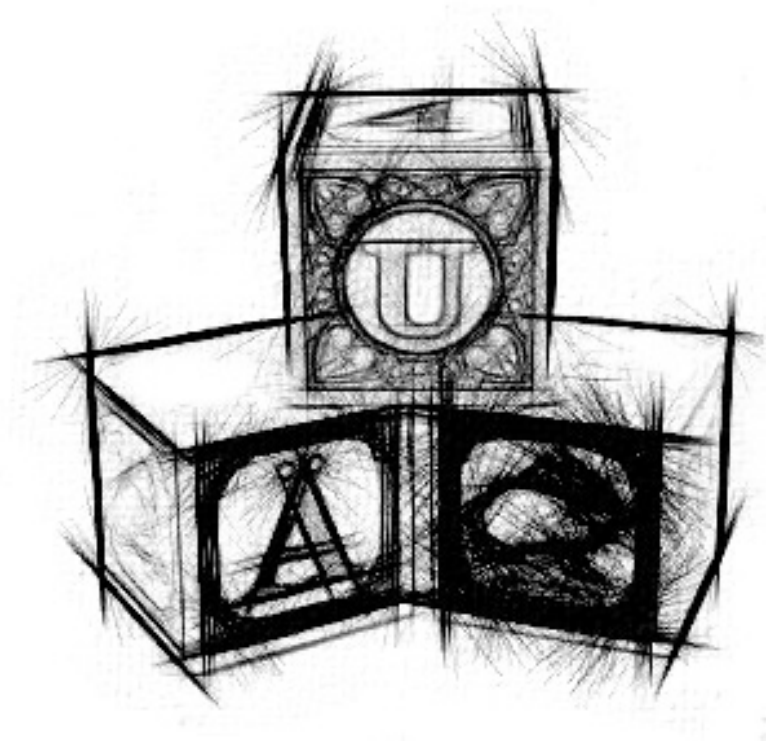
Peter – ødipuskompleks

Er søn af Herman og Madeline. Peter er 12 år gammel og lige ved at være voksen. Han har dog en stor beundring for sin mor, som han kalder Mammi, som grænser til forelskelse. Han vil have Madeline for sig selv og har slået hendes hundehvalp ihjel samt gjort hendes hest halt. Han tager også meget af Hermans tid med Madeline, hvor han kommer med undskyldninger for at få sin Mammi for sig selv. Peter mener ikke, at han skubbede Agathe ned ad trappen, så hun mistede barnet, han grinte blot. Han ved godt at Oscar har en affære med Madeline og ynder at kigge på, mens Oscar gør ting ved hans mor.

Oscar – lystbaserede overgreb

Han startede med at bejle til Agathe, da de var yngre, men ville hellere have Madeline. Han startede forretning sammen med sin bedste ven Herman og flyttede ind i forpagterboligen på herregården. Her indledte han en affære med Madeline, som dog ikke vil give Oscar alt det, han ønsker, så han må gang på gang tvinge hende. Han ved godt, at Peter har opdaget dem og kigger med når de mødes, men han synes, at knægten er et lille pjok, som ingen vil tro på, så han fortæller om sit begær efter Madeline til sønnen. Oscar ved ikke, at Herman stjæler penge af kassen.

I bilagene kan du se en oversigt over alle gerninger og relationer mellem spilpersonerne.



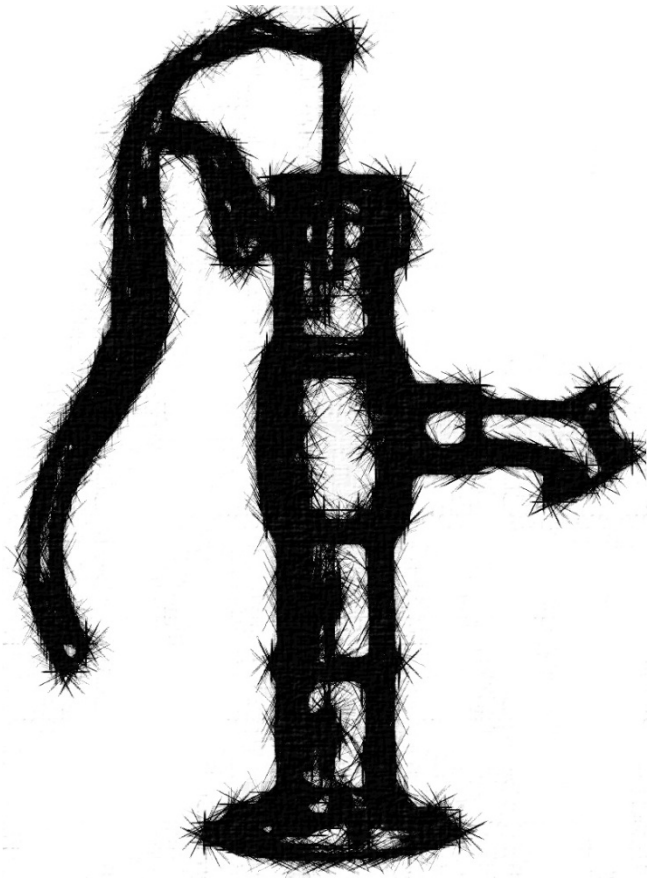
Bipersoner

Scenariet har ganske få bipersoner, hvor du skal påtage dig dem alle, undtagen Madeline. Det er nemlig spillerne selv, der skal påtage sig at spille Madeline, hvis hun er med i en scene. De bipersoner, du skal påtage dig, er alle meget beskedne og kun med i starten af scenariet til at sætte fortællingen i gang og hjælpe spillerne. De ses på listen til højre.

Madeline

Madeline er lillesøster til den tyranniserende Agathe og blev som ung ombejlet af to mænd: Herman og Oscar. Hun blev gift med Herman og fik sin elskede søn Peter. Hun var fruen i huset, som til sidst tog sit eget liv, fordi de andre havde gjort hende for ondt. Dog elsker hun dem stadig så højt, at hun som spøgelse vil hjælpe dem.

Hver af spilpersonerne har en forskellig opfattelse af hende, men ved starten af scenariet mener de alle omtrent dette: Madeline er den fødte engel. Hun er kærlig og nænsom. Hun er favnende og god. Hun er rar og elskværdig. Hun behandler selv tyendet pænt. Og så elsker hun Peter, Agathe, Herman og Oscar ubetinget. Ved slutningen på scenariet, i deres andet livsforløb, ændrer Madeline sig til ikke at være så uskyldig, hvilket bevirker, at spilpersonerne får et andet uforudsigeligt tilhørsforhold til hende.



Præsten:
- Ved begravelsen er der en præst, som holder en kort prædiken.
- Den lokale bypræst som ikke normalt laver prædikener for selvmord.

Advokaten:
- Det er Advokaten, der bringer dem testamentet og forsikrer dem om, at det er gyldigt.
- Herregårdens advokat, som har modtaget testamentet fra Madeline, før hun døde.

Mediet:
- Til at hjælpe spilpersonerne under Ouiji-brættet er der et Medie tilstede.
- Har ikke mødt Madeline, men har haft beskeden brevudveksling med hende om ånde-seancer

Evt. *Tyende*:
- Hvis det er nødvendigt at have tyende i en scene, er det dig, der spiller dem.
- Kan være den klassiske hushovmester, stuepige, kokkekone etc.

Skæbner kan ændres – at spille scenariet

Idéen med Skæbne-blade er at få spillerne til at gennemleve nogle mørke spilpersoners grumme skæbner. Samtidig skal spillerne bliver engagerede i deres spilpersoner ved, at de selv får magten over den udvikling af livshistorier, spilpersonerne skal igennem. Spillerne skal under din vejledning selv bestemme to mulige livsforløb for deres spilpersoner, hvorefter de skal træffe det afgørende valg om deres skæbne.

Herudover sætter scenariet spilpersonerne overfor mødet med ånden i glasset, som er den måde, de kan kommunikere med Madeline på. Det er samtidig også det virkemiddel, der giver spillerne muligheden for, at afsløre deres spilpersoners hemmeligheder, igennem et spøgelse (Madeline) uden at skulle sige dem.

En anden essentiel del af scenariet er spilpersonernes indbyrdes konflikter og relationer. De har alle et tæt forhold til Madeline, som ikke alle kender til. Samtidig har de også alle gjort noget mod hinanden, så der er mange mulige konfrontationer og konflikter, der kan komme frem under scenariet. Det er disse gerninger, der er udgangspunktet og ligger tonen an for scenariet.

Scenariet er dystert og handler om at have gjort andre ondt. Og det efterfølgende forløb af ondskab og galskab, der sker, når man bliver ved med at gøre andre ondt. Dette skal både stemning og scener understøtte, hvilket både du og spillerne har et samlet ansvar for.

Strukturen i fortællingen

Selvom der er adskillige virkemidler til at udfolde og hjælpe jer med fortællingen, er der en overordnet struktur, som holder hele scenariet sammen og sørger for, at historierne udvikler sig. Scenariet består af en prolog, tre hovedakter og en epilog, ligesom en klassisk film om karakterudvikling. Det er ligeledes struktureret sådan, at scenariet åbner op og giver mere og mere magt til spillerne over deres spilpersoner.

Prologen – Begravelsen (introduktionen)

Spillet starter ved Madelines begravelse og fortsætter med et besøg fra advokaten, som har hendes testamente med. Testamentet introducerer Ouiji-brættet og giver spilpersonerne motivation til at ville hænge hinanden ud.

Første akt – Ånden i glasset (konflikterne kommer frem)

Ånden i glasset. Spilpersonerne kommer her ud med deres inderste synder, så der bliver skabt dramatiske scener og konfrontationer mellem dem. Dramaet tilspidses i dette akt, og alt kommer på bordet, så alle spilpersoner ved, hvad de andre har gjort.

Anden akt – Efterlivet (konsekvenserne af dramaet)

Denne akt består hovedsageligt af fortællescener. Spillerne skal først fortælle deres spilpersoners videre livsforløb og deres død. Til sidst i akten får de i døden muligheden for at gå tilbage i deres liv, til et afgørende øjeblik, der er skelsættende for deres spilperson. I akten gives mere frihed til spillerne til at forme historierne, og det fungerer samtidigt som en montage over konsekvensen af spilpersonernes dystre udvikling.

Tredje akt – Forandringerne (Konflikter genoptages)

Spillerne går her tilbage i deres spilpersoners liv og udspiller dramascener. Hver af scenerne vil have en hovedperson, som er den, der har et valg at træffe: Om de vil ændre på den skelsættende begivenhed. De andre spilpersoner er, i disse scener, bipersoner og skal hjælpe til med at sætte konflikten på spidsen. I denne akt er det helt op til spillerne, hvad de ønsker at spille. De har fuld magt over udviklingen af fortællingen, og det bliver tydeligt, hvilken retning spilpersonerne udvikler sig i dette nye liv.

Epilogen – Begravelsen (afrundingen)

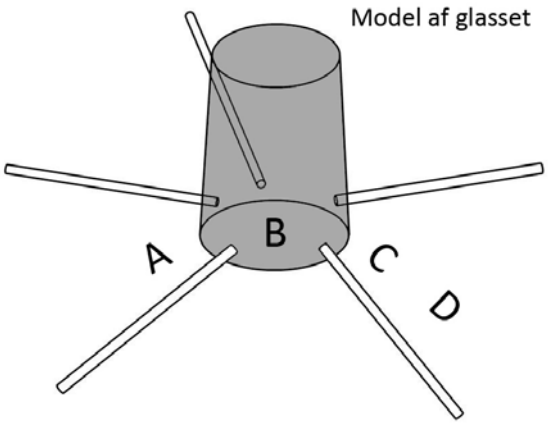
Scenariet afsluttes ved Madelines nye begravelse. Spilpersonerne har haft et nyt liv, som de skal fortælle sig igennem og ligeledes deres nye død. Der afrundes med en kort konklusion om spilpersonernes skæbne.

Virkemiddel: Ouiji-brættet og Ånden i glasset

Ånden i glasset er, som metode, blevet benyttet langt tilbage i tiden til angiveligt at tale med afdøde. Derfor bruges denne metode også til, at spilpersonerne kan tale med den afdøde Madeline i Skæbne-blade.

Et ouiji-bræt består af en flad overflade (eks. et stykke pap) hvorpå der er forskrevet alle bogstaver i alfabetet og tallene 0 – 9. Derudover er der typisk også et "Ja" og Nej" felt, da det er svar, der tit bliver brugt. For at udføre ånden i glasset skal man bruge et glas, som kan føres rundt på ouiji-brættet og markere bogstaver.

Til Skæbne-blade vil glasset have fem pinde sat fast på glasset, en til hver af spillerne samt dig, til at styre det med. Til højre kan du se en model af det. Dette er valgt for at skabe en tryg måde at benytte ånden i glasset i scenariet, for dem der måtte have haft ubehagelige oplevelser førhen. Det er ikke ønsket, at du og spillerne skal være i tvivl om, hvad der foregår, hvorfor denne afstand til glasset bør skabe en tryg ramme for at udføre ånden i glasset i scenariet.



Til Fastaval følger der et ouiji-bræt og glas med scenariet, da disse fysiske genstande gør hele oplevelsen for både spillerne og dig mere intens/pirrende, når der skal kommunikeres med Madeline. Hvis scenariet afvikles andetsteds, kan man selv lave eller benytte et ouiji-bræt og glas, ellers er du velkommen til at skrive til Tina på Tina.arbjoern@gmail.com for at låne et sæt.

Hvordan gør man?

Ouiji-brættet placeres så alle kan nå det, med glasset ovenpå. Både du og spillere skal derpå tage fat om en af pindene, og ved hjælp af dem føres glasset rundt på brættet.

Man stiller så et spørgsmål ud i luften (eksempelvis "Madeline, er du tilstede?"), og herefter kigger man på glasset for at se, om det bevæger sig. Spillerne skal helst selv flytte glasset, efter et spørgsmål er stillet, ellers kan du hjælpe til ved at føre glasset og stave et svar. Hvis det bliver stille et spørgsmål, hvor spillerne vælger at stave en hel sætning med glasset, bør du sige bogstaverne højt, så alle er med på, hvad der bliver kommunikeret. Samtidig bliver det nemmere for spillerne, hvis de ved, at du tager dig af at stave højt, så de kan koncentrere sig om eventuelle reaktioner på svaret.

Formålet

Spillerne skal bruge dette værktøj til at spørge ind til spilpersonernes hemmeligheder, og de skal selv komme med svarene. Dette gøres ved, at spillerne styrer glasset rundt som om de var Madeline, og det kan spilpersonerne så reagere på. En spiller kan dermed, gennem sin spilperson, stille et spørgsmål, eks. ”Hvem elsker du mest?” og en anden, eller den samme, spiller kan så føre glasset og stave det svar, de mener, Madeline ville give. Spillerne kan derfor prikke til spilpersonernes dystre gerninger ved at stave ord og sætninger med glasset, og dermed tænde konflikter med dette virkemiddel. Spillerne kan, som Madeline, vælge at spille imod deres egne spilpersoner og dermed udlevere sig selv gennem virkemidlet.

Spillerne får ikke en spilpersonsbeskrivelse af Madeline, når de skal til at svare på spørgsmål som hende, men skal i stedet svare ud fra deres forhold, samt hvordan deres spilpersoner opfatter hende. Dette betyder også, at spillerne vil svare forskelligt på et spørgsmål, da spilpersonerne ikke har samme opfattelse af Madeline, men de er nødt til at acceptere hvad glasset viser dem. Der kan dermed godt komme kamp om, hvem der styrer glasset til et spørgsmål, hvilket spiltestene har vist er ganske intenst og troværdigt.

Virkemidlet gør også at spillerne kan føle hinanden an, og de bliver dermed mere opmærksomme på hinanden og deres spil. Samtidig tvinger det spillerne til, at blive enige om svar, uden at de behøves at have aftalt noget på forhånd. De skal i fællesskab enten lade sig blive ført eller selv føre glasset og dermed afgive svar. Og disse svar kan være svære at betvivle, når de kommer fra den afdøde Madeline, som i virkeligheden er spillerne selv.

For at både du og spillerne skal blive fortrolige med dette virkemiddel, bør I prøve det før scenariet startes, således at alle er med på, hvordan det fungerer, samt at der ikke skal forklares regler om brugen, når scenariet er i gang.

At skabe vedkommende livshistorier

Skæbne-blade starter fortællingen med nogle faste scener, i form af begravelse, advokatbesøg og ouiji-bræt. Men herefter bliver fortællingen lagt over til spillerne, der kan bestemme, hvordan spilpersonerne udvikler sig. Fortællingen bliver dog ikke særlig spændende, hvis alt blot er fryd og gammen, og der ikke er nogen problemer og konflikter. Det bliver først vedkommende, hvis spilpersonerne har gennemlevet en grov eskalering af deres onde gerninger og dermed tydeliggjort deres skæbnevej, så de i deres anden livshistorie selv kan bestemme, om de vil ændre den til det værre eller bedre.

Det er spillernes ansvar at skabe engagerende historier i samarbejde med dig. For at hjælpe jer med dette er der, udover de skrevne spilpersoner, givet nogle tillæg til rollerne med forslag til, hvordan spilpersonernes mørke sider kan udvikle sig. Det er dog op til den enkelte spiller, om de ønsker at bruge det, men en problemfri historie er også en uinteressant historie.

For at hjælpe jer med at skabe den gode dramafortælling er herunder nogle dramatiske virkemidler; At sætte en scene, der kan sætte konflikter på spisen, og Stemning, der guider historien i en bestemt retning sammen med Akt-strukturen, der giver fortællingen flow. Under afsnittet Akt- og scenegennemgang er der desuden forslag til konkrete scener, der kan være relevante, at vælge at ændre i, samt eventuelle slutninger på historierne.

At sætte en scene

Spillerne skal selv sætte de scener, de ønsker at gå tilbage i tiden og måske ændre på. Spillerne har frihed til at vælge hvilket som helst øjeblik i deres spilpersoners liv, de vil vende tilbage til, og gennemspille det igen. Men det er vigtigt, at scenen indeholder et afgørende valg for spilpersonerne. Eks. Skubber Peter til Agathe, så hun falder ned af trappen? Dette kan være et afgørende øjeblik for Peter, om han vælger at fortsætte den dystre udvikling af hans personlighed. Scenariet bliver ikke særlig vedkommende, hvis spilpersonerne ikke har noget på spil i deres skæbnes scener.

Det er ligeledes vigtigt, at I ikke blot fortæller scenerne, men at spillerne rent faktisk udspiller dem. De afgørende valg af karakterudvikling bliver langt mere intense og involverende, hvis I udspiller dem i stedet for at fortælle dem. Spillerne skal beslutte, hvem der er med i scenen, og hvilken lokation der bruges i scenen. De skal ikke på forhånd aftale, hvad der skal ske i scenen, og hvordan den ender, men bare lave afsættet til den. Du skal så sætte scenen i gang og placere alle spilpersonerne lige før konflikten/den

afgørende situation opstår. Eks. startes en scene med, at Peter ser Agathe træde ned af det øverste trin på trappen.

Da det er op til spillerne, hvad der sker i disse scener, kan det ske, at de bliver uenige om historierne. Spilpersonerne går jo tilbage i tiden og ændrer på ting, som kan influere på de andre spilpersoner (eks. hvis nogen slår andre ihjel). Her er det op til dig som spilleder, i samspil med spillerne, at træffe den endelige beslutning om, hvad der skal ske, så alle spillerne får en fyldestgørende historie.

At skabe stemning

En bestemt stemning kan være meget afgørende for en scene. Stemningen hjælper med at lægge op til scenen, den hjælper med at give en følelse til at starte scenen på, og den hjælper med at visualisere historierne. Stemningen er en meget vigtig del af Skæbne-blade, for uden stemning er det svært at skabe en vedkommende fortælling, der samtidig bruger følelser.

Til scenariet er en stor del af stemningen givet i de lokationer, scenerne udspiller sig på. For det er ikke kun farven på væggen, der skaber en lokation. Det er lige såvel temperaturen, lugten og følelsen af at være et sted, der tilsammen udgør en lokation.

I Skæbne-blade skal stemningen skabes mellem dig og spillerne, da I alle har ansvar for fortællingen. Du skal vejlede spillerne i stemningsskabelsen og kan dermed ligge grundlaget for deres scener og historier. For at hjælpes ad med at skabe stemningen for hver scene skal du stille spørgsmål til spillerne, så det er dem, der beskriver stemningen ud fra dine spørgsmål. Det kan eks. være ledende spørgsmål: ”Hvilket lys er der i kaffestuen?”. Dermed viser du spillerne, at der nu skal være en scene i kaffestuen, og at der allerede er en form for lys derinde, som de skal definere. Det kan også være meget åbne spørgsmål: Eks. ”Hvad synes du om rummet?”, hvor det er frit op til spillerne at bestemme. Helt lukkede spørgsmål, eks. ”Er der gardiner?”, bør følges op af et følgespørgsmål, eks. ”Hvis der ikke er gardiner, hvad er der så ved vinduerne?”. På denne måde får du spillerne til at beskrive stemningen og lokationen, så det er dem, der har været med til at præge starten på scenen. I det efterfølgende afsnit kan du læse specifikke forslag til spørgsmål at stille ved stemningsskabelse.

Akt- og scenegennemgang

Her følger en uddybende gennemgang af akter og scener med specifikke eksempler, som du kan benytte dig af. Der er nogle faste scener i starten, men herefter bliver scenariet mere løst i strukturen.

Før spilstart

Det er godt at introducere spillerne for scenariet ved at læse foromtalen højt, så de ved lidt om stemningen, inden de modtager deres roller. De skal derudover selv være med til at sætte både drama- og fortællescener i løbet af scenariet. Herudover skal du tage en snak med spillerne om tidsperioden – der findes ikke biler etc. I den forbindelse husk at næve dette, så spilpersonerne ikke bliver ligeså chokerede når de modtager testamentet:

- Det er oppe i tiden at have ånde-seancer, og alle ved hvad et Medium er.

Dette giver et godt afsæt til, at I kan prøve Ouiji-brættet og ånden i glasset, før scenariet starter. Tag det frem, sådan at du og spillerne kan lege med det og få en fornemmelse af, hvordan det bruges. Det er ligeledes med til at skabe en tryg ramme, når I senere skal bruge virkemidlet. Prøv at føre glasset rundt på brættet i fællesskab.

- Prøv i fællesskab at stave til ”Ensom” eller ”Mørke”.

- Prøv at få hver spiller til at stave et af ordrerne i denne sætning uden at I taler sammen inden:
  ”Du er væk nu” eller ”Alt er gråt og mørkt”.

I bilagene er der en kort oversigt over alle scenerne, du kan bruge som referenceark under selve spillet.

Prologen - Begravelsen

Scene 1: Madelines begravelse

Forløbet i scenen:
Alle fire spilpersoner samt Præsten er til stede på gravstedet, og Madeline får ikke en begravelse i kirken, da hun jo har begået selvmord. Mens Præsten holder en kort prædiken, tænker hver spilperson tilbage, da de fandt hende: Hængt, ud fra trappen i den store hall. Præsten forlader herefter herregården.

Formål med scenen:
At skabe stemningen for hele scenariet, samt varme spillerne op og vise dem, hvordan lokationer kommer til live i dette scenarie. Spillerne skal med din vejledning beskrive lokationen og stemningen for Madelines selvmord. Hver af spilpersonernes forhold til Madeline kommer ud gennem deres beskrivelser af hende og omgivelserne.

Hjælp til scenen – dramatips:
Madeline har hængt sig selv ud fra trappen i den store hall. Resten skal spillerne fortælle.
Spørg spillerne på skift, så det er dem, der beskriver lokationen for selvmordet:
Hvem fandt hende? Hvordan så hun ud? Hvilken tid på døgnet? Hvilken beklædning havde hun på? Var der blod? Hvor længe havde hun hængt der? Hvordan var hendes ansigtsudtryk? Hvilken temperatur havde den store hall? Hvor var I, da I fik det fortalt? Hvem fortalte hvem om det?

Som afslutning spørg hver spilperson: Hvad synes du egentlig om Madeline?

Scenetype: fortælling og opvarmning

Lokation: Familiegravstedet bagerst i haven på herregården
– Du beskriver.

Fugtigt, mørkt, overskyet, træerne har mistet sine blade, vandet ligger helt stille på søen, gamle gravsten, følelsen af ensomhed, ingen fuglekvidder, alting mister sin farve.

Bipersoner: Præsten

Scene 2: Testamentet

Forløbet i scenen:
Samme eftermiddag ankommer Advokaten med Madelines testamente. Han har selv godkendt det, og testamentet er gældende, selvom det er noget atypisk. Madeline ejer både herregård og forretning, og hun vil give dem en opgave, før de kan få arven. De skal lære at elske hinanden, og de skal bekende alle deres syner for hende ved en ånde-seance. Advokaten fortæller, at hun allerede har bestilt et besøg af et Medie, der er planlagt i morgen. Advokaten forlader herregården, efter at have givet dem testamentet.

Formål med scenen:
Testamentet skal give spilpersonerne motivation til at ville hænge hinanden ud, og selv komme ud med deres mørke hemmeligheder ved hjælp af ouiji-brættet og ånden i glasset – Du kan med fordel læse handoutet "Testamentet" nu.

Mulige konflikter og drama i scenen:
Hvis der er nogen der anfægter testamentets gyldighed, skal du sørge for at forsikre dem om at testamentet er gældende.

Hjælp til scenen – dramatips:
Fortsæt gerne scenen, efter Advokaten er gået, så spillerne har mulighed for at komme med reaktioner.

Scenetype: drama

Lokation: Kaffestuen
– Du beskriver.

Det ovale bord, det fine kaffestel, kaffen er allerede serveret, vinduerne ud til haven, en tændt olielampe.

Handout: Testamentet

Bipersoner: Advokaten

1. akt – Ånden i glasset

Scene 3: Ouiji-brættet

Forløbet i scenen:
Mediet ankommer næste aften, og Madeline skal kontaktes ved brug af ånden i glasset. Der bliver stillet spørgsmål, og Madeline flytter glasset med svar. Gennem aftenen kommer hemmeligheder ud.

Formål med scenen:
Spillerne skal afsløre spilpersonernes dybe hemmeligheder, ved enten at stave som Madeline eller ved at fortælle deres synder. Det etableres, hvor dårlige mennesker spilpersonerne er, og alle spilpersoner ved de andres onde gerninger.

Mulige konflikter og drama i scenen:
De kan være meget skeptiske overfor mødet med det mystiske, men Mediet skal sørge for at få alle med. Insister på at alle skal tage fat ved glasset, for ellers er kontakten for svag til åndeverdenen.
Det er spillerne selv, der svarer på spørgsmål som Madeline. Husk at der gerne må være snak mellem spilpersonerne, og ikke kun spørgsmål og svar fra glasset.

Hjælp til scenen – dramatips:
Denne scene kan godt starte ud meget stille, men giv tid til spillerne til at flyttet glasset, da denne scene ikke skal forhastes. Kun hvis det er gået helt i stå, skal du flytte glasset og svare. Til tider behøves du ikke engang at svare, men så snart spillerne mærker at glasset rykker sig, begynder de selv at styre glasset.

Hvis spørgsmålene til Madeline går i stå, kan du hjælpe med at spørge:
Blev du presset af nogen ved dette bord? Hvorfor var du altid ked af det? Hvorfor var du altid sagte? Havde I et lykkeligt ægteskab? Hvorfor have du tit blå mærker? Havde du et godt forhold til alle ved bordet? Havde du et godt søskende forhold til Agathe? Hvem elsker hun højest? Hvad tænkte hun om hver af dem? Hvem gjorde dig ondt?

Scenetype: drama

Lokation: Spillesalonen, hvor canastabordet står
– Du og spillerne beskriver sammen.

Spørg spillerne: Hvilket lys er der i lokalet? Hvordan er temperaturen? Er der lyde? Hvordan er vejret udenfor? Er der vinduer? Gobeliner? Malerier?

Handout: Placer Ouiji-bræt og glas på bordet.

Bipersoner: Mediet

Scene 4: Reaktioner/ tiden går

Forløbet i scenen:
Spilpersoner reagerer på det, de har fået at vide ved ouiji-brættet, og konfronterer hinanden. I mellemtiden går der en måned, og der er kun to måneder tilbage, til testamentet afgøres.

Formål med scenen:
Scenen med ouiji-brættet kan godt gå i stå, eller det kan ske, at der kun bliver fokuseret på én spilperson. Så kan du tage en kort scene, hvor nogle af spilpersonerne kan konfrontere hinanden. Spørg spillerne, om nogen ønsker dette. Der kan også tages en kort scene, hvor du blot beskriver tingenes stilstand, og at tiden går, uden at spillerne spiller scenen. Hvis alle hemmeligheder er kommet ud, springes denne scene over og videre til 2. akt.

Scenetype: drama

Lokation: Spillerne bestemmer lokationen.
Få gerne spillerne til at beskrive de forskellige lokationer, så I bygger mere på herregården og skaber lokationer, I kan vende tilbage til.

Handout: Lad ouiji-brættet blive fremme under denne scene.

Scene 5: Ouiji-brættet er tilbage

Forløbet i scenen:
De sidder alle igen omkring bordet med ouiji-brættet, og der er gået tid. Flere hemmeligheder kommer frem i lyset.

Formål med scenen:
Hvis ikke alle hemmeligheder er kommet ud, vender I tilbage til ånden i glasset. De hemmeligheder, der endnu ikke er blevet bekendt, skal frem. Hvis alt er blevet bekendt, så spring direkte til 2. akt.

Mulige konflikter og drama i scenen:
Tilbage ved ånden i glasset er de er måske skeptiske for at skulle i gang igen. Brug Mediet til at få alle med: Madeline har ikke kræfter til at flytte glasset, hvis forbindelsen er for svag.

Hjælp til scenen – dramatips:
Stik gerne til de hemmeligheder, der ikke er kommet frem endnu. Har Herman fortalt, at han slår Madeline? Har Oscar bekendt, at har en affære med hende? Har Agathe fået frem, at hun forgifter sin søster? Har Peter fortalt om hunden og hesten? Har Agathe bebrejdet Peter for aborten? Ved Oscar nu, at Herman sjæler penge fra forretningen?

Scenetype: drama

Lokation: Spillesalonen, hvor canastabordet står
– Du beskriver.

Handout: Ouiji-bræt og glas

Bipersoner: Mediet

Scene 6/7: Reaktioner/Ouiji-bræt

Forløbet i scenen:
Spilpersonerne reagerer på det, de har fået at vide ved ouiji-brættet, og konfronterer hinanden. I mellemtiden går der endnu en måned, og der er kun en måned tilbage til testamentet afgøres.

Formål med scenen:
Hvis forrige scene er gået i stå, eller de nægter at fortsætte den, så hav en reaktionsscene eller blot fortæl, at det nu er gået to måneder. Alle de onde gerninger skal være kommet frem, som denne sidste scene/scener skal sørge for. Det er op til dig, at bestemme hvor mange korte scener, der skal være indimellem ouiji-brætscenerne, i løbet af denne akt. I spiltesten virkede det godt, med to korte scener og tre ouiji-brætscener, så der var en for hver måned.

Scenetype: drama

Lokation: Spillerne bestemmer lokation / spillesalonen.

Handout: Lad ouiji-brættet blive fremme under denne scene.

2. akt - Efterlivet

Scene 8: Testamentet

Forløbet i scenen:
De tre måneder er gået, og det skal afklares, om de har opfyldt opgaverne, så de får arven. Denne beslutning er op til spillerne. Uanset hvad der sker, så modtager de et telegram fra Advokaten: ”Madeline siger, at alt er som det skal være”, og de modtager arven. Dette skyldes, at Madeline egentlig bare gerne ville have dem til at komme ud med deres dårligdomme, så de kan lave om på deres liv.
Derefter går tiden og huset formørkes.

Formål med scenen:
Spillerne bestemmer, om de opfyldte testamentet. Grunden til at de modtager arven, ligegyldigt hvad de siger, skyldes, at spilpersonerne skal kunne forblive på lokationen.

Hjælp til scenen:
Spørg spillerne, om de lærte at elske hinanden, og om de fik bekendt deres synder.

Scenetype: fortællescene

Scene 9: Livsforløb

Forløbet i scenen:
Hver spiller, en efter en, skal selv fortælle resten af deres egen spilpersons liv.

Formål med scenen:
Alt få skabt fire livshistorier op til spilpersonernes død.

Hjælp til scenen:
Du skal udlevere handoutet med rolletillæg til hver spiller, så de kan bruge de ideer, hvis de ønsker. Tillægget har specifikke handlinger, de kan have gjort, men spillerne må gerne digte vildere.

Scenetype: fortællescene

Handout: Rolletillægget: 3 ting der kan ske efter Madelines død.

Scene 10: Døden

Forløbet i scenen:
Spillerne skal her selv fortælle deres spilpersoners død.

Formål med scenen:
Her fortælles konklusionen på det liv, som spilpersonerne har haft.

Hjælp til scenen:
Det er helt op til spillerne, hvordan de ønsker, at deres spilperson er død. De må gerne tage udgangspunkt i hinandens livsforløb, og det er muligt, at en spilperson har slået en anden ihjel. For at hjælpe spillerne med at finde på døden, kan du spørge: Hvor gammel var du? Hvor skete det henne? Var det en ulykke? Blev du myrdet? Skete det naturligt? Var de andre skyld i din død? Havde du et forhold til de andre, da du døde?

Scenetype: fortællescene

Scene 11: Madelines grav

Forløbet i scenen:
Der står fire skygger ved Madelines grav. Det er de afdøde skikkelser af Peter, Agathe, Herman og Oscar. De hører en stemme: *"Selvom I er afdøde, er jeres skæbne ikke afgjort. I får nu chancen for at vende tilbage i jeres liv og ændre noget. Jeg ved allerede, at nogen af jer bliver fordømt, og nogen bliver frelst. Hvis du kunne vende tilbage til en situation, hvilken skulle det så være?"*

Formål med scenen:
Spillerne får her mulighed for at leve igen, og samtidig får de motivationen (fordømt/frelst) til at ændre ved deres tidligere livsforløb.

Scenetype: drama/fortællescene

Lokation: Madelines grav – Du beskriver.
Samme grav som tidligere.

Bipersoner: Stemmen

3. akt - Forandringerne

Scene 12 - 16: Forandringerne

Forløbet i scenen:
Hver spiller skal nu selv sætte scener i deres fortid, som er altafgørende for deres personlighedsudvikling. Skelsættende scener, hvor de kan træffe valg og derved ændre sig til at blive bedre, værre eller forblive forfærdelige mennesker. Det er disse scener, der kommer til at afgøre deres skæbner. Hver scene har en hovedperson, som er den spiller, der har sat scenen, hvor de andre spilpersoner er bipersoner.

Formål med scenen:
Spillerne har al magten til at gøre, som de ønsker, med deres spilperson. Og det er op til dem, hvilken situation de ønsker at spille. Det er udfaldet af disse scener, der ligger grundlaget for deres nye livsforløb. Spillerne må godt sætte mere end en scene, hvis de ønsker.

Mulige konflikter og drama i scenen:
Fra spiltestene valgte spillerne disse scener at vende tilbage til:
Første spiltest: *Oscar* konfronterer *Herman* om Madeline, før de bliver gift. *Agathe* genoplever barndomsscenen med benet med Madeline. *Peter* viser *Agathe*, at *Oscar* og Madeline har noget kørende. *Herman* skubber *Agathe* ud over trappen for at dræbe hende

Anden spiltest: *Oscar* tager Madeline med i stalden for at tvinge hende, mens *Peter* ser på. *Agathe* tager en tavs magtkamp med *Peter* på trappen og aborterer ikke. *Peter* dræber *Agathes* ufødte barn med en hammer, mens hun stadig er gravid. *Herman* benægter overfor *Agathe*, at *Peter* har slået barnet ihjel.

Hjælp til scenen – dramatips:
Få alle spillerne med i en scene – og lad en af dem spille Madeline, hvis hun er med. Peter kunne godt lytte ved døren, mens Herman og Oscar snakker etc. Spillerne må godt komme med forslag til hinanden, eller sætte scener for hinanden. Hvis det er svært for spillerne at komme på en scene, kan du spørge dem: Hvis du skulle vælge en skelsættende situation for din karakter, hvad ville det så være?

Scenetype: drama

Lokation: Spillerne bestemmer og beskriver.

Bipersoner: Madeline
Da Madeline højst sandsynlig optræder i disse scener i live, spilles hun af en af spillerne. Men hun skal dog ikke portrætteres ligeså uskyldigt, som spilpersonerne opfatter hende. Hun må gerne være lokkende og konfliktsøgende, hvilket bevirker, at scenerne får en ny gnist, som yderligere dramatiserer spilpersonernes udvikling.

Epilogen - Begravelsen

Scene 17: Madelines begravelse

Forløbet i scenen:
Alle spilpersonerne er til stede, men måske kun i ånden. Spillerne fortæller om deres nye livsforløb og nye død. Spillerne afgør også selv, hvordan deres spilpersons skæbne ender.

Formål med scenen:
Spilpersonerne er tilbage ved Madelines død, da hun er deres samlingspunkt. Spillerne har fuldstændig frihed over deres spilpersoners nye liv og død, og hver spilperson får en skæbne

Hjælp til scenen:
Du kan hjælpe spillerne på vej ved at spørge: Hvor gammel blev du? Havde du et godt forhold til de andre? Blev du på herregården? Hvordan endte din skæbne, blev du Fordømt, Frelst eller Forsvundet?

Scenetype: fortællescene

Lokation: Madelines nye gravsted
– Du beskriver.

Det er op til dig, hvor Madelines begravelse nu bliver holdt. Er det i kirken? På familiegravstedet? Bliver der holdt en begravelse? Hvor gammel blev Madeline denne gang?

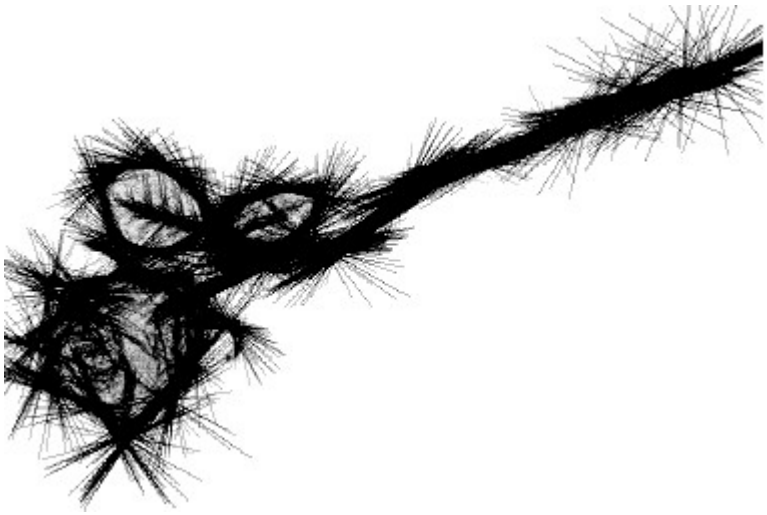
Scene 18: Herregården

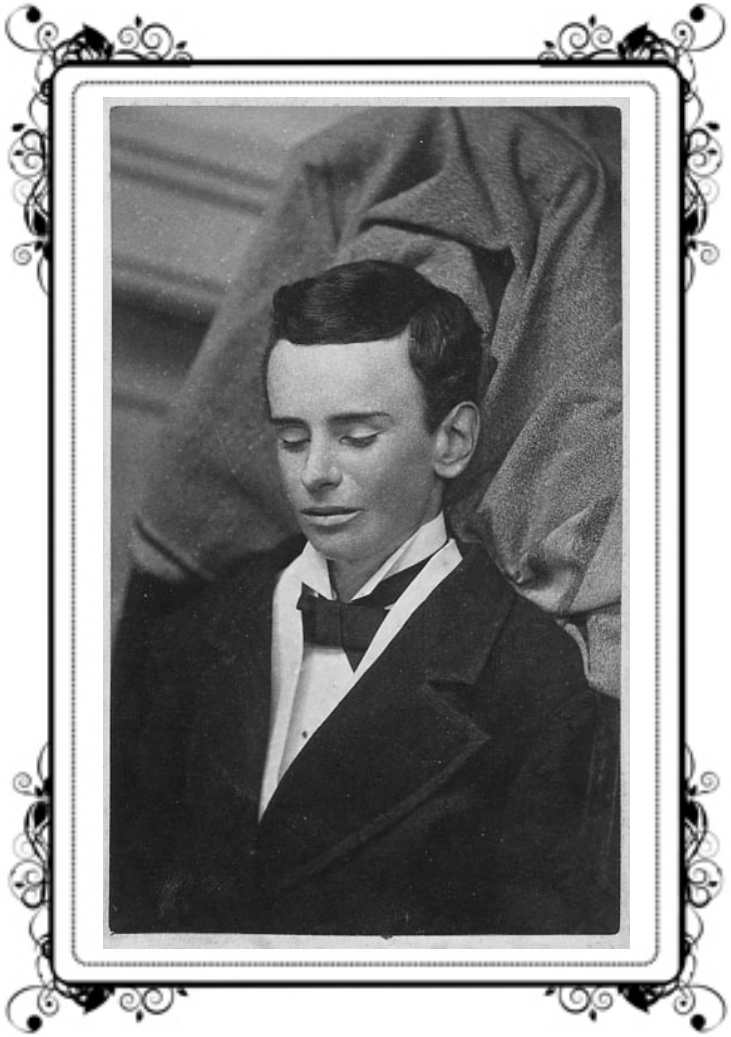
Forløbet i scenen:
Alt afhængigt af, hvilken skæbne spillerne har valgt for deres spilperson, forbliver de på herregården, dog forskellige steder. De, der blev frelst, ligger begravet, med gravsten, på familiegravstedet. De, der blev fordømt, spøger nu kommende generationer på herregården. De, der blev hverken frelst eller fordømt, er kun tilbage som skygger eller statuer og er bare forsvundet ind i herregården.

Formål med scenen:
Afrundingen på scenariet. Du fortæller kort, hvor de endte, og afslutter fortællingen med at forlade herregården via Linde Alléen.

Scenetype: fortællescene

Lokation: Herregården
– Du beskriver.





Peter 12 år

Du er vokset op under din mor Madelines beskyttende vinger. Når verden er ond eller uretfærdig, kan du altid løbe til Mammis skørter og gemme dig. Det er hende, der trøster dig og gør alt for dig. Gennem årene har dette skæve forhold udviklet sig til en uhyggelig besiddertrang.

Denne mørke side kommer ikke fra din mor, men var som et frø plantet i dig fra starten. Din sygelige jalousi får næring fra dine mørke tanker, trods du stadig er et barn. Din fader, Herman, hjælper heller ikke på sagen med hans raseriudbrud og nedladende tale omkring din manglende kunnen. Aldrig er du god nok, du er kun et barn. Han havde lovet dig, at når du fyldte 12 år, skulle du i lære i forretningen og have fars partner, Oscar, som læremester. Dette er ikke sket endnu, far bliver ved med at udskyde det.

Oscar er du nu heller ikke så glad for, han prøver at stjæle Mammi, men han er ikke lige så slem som far. Han truer ikke med bank. Der er heller ikke meget kærlighed at hente fra Mammis søster, Agathe. Efter hendes uheld på trappen, har hendes afsky for dig været endnu større. Du ved ikke, hvad du har gjort hende, måske er hun bare sådan.

Alt har dog ændret sig efter Mammis død. I fandt hende hænge fra trappen i den store hall. Selv i døden syntes du, hun var smuk. Du er alene nu.

Gjort mod Mammi, Madeline

Hvalpen, der løb væk

Mammi havde været så fraværende. Far havde givet hende en lille hvalp og siden da, havde hun brugt alt sin tid på den. I legede aldrig med klodser mere, og hver gang du ville have læst højt, skulle hun gå med hunden. Den var jo egentlig sød nok, men hun havde heller ikke tid til far. Hun havde i det hele taget ingen tid, efter den var kommet ind i huset.
Der hørtes et plask, da sækken ramte overfladen på floden. Du kunne høre den pibe. Da den sank til bunds, blev der helt stille. ”Jeg kommer nu Mammi”, hviskede du sagte.

Mammis hest

Dumme, dumme hest. Du kunne mærke tårerne presse sig på. Hvor var Mammi, når du behøvede hende allermest? Hver gang I var ude at ride, red hun altid fra dig. Du følte dig forladt. De fire ben rev hende ligesom væk fra dig alt, alt for hurtigt. Hvis hun bare vidste, hvor ked af det du blev. Nej, det var ikke hendes skyld, Mammi kunne aldrig gøre noget forkert. Det er kun fordi, hun ville tage sig at alt og alle. Men du skulle nok hjælpe hende, hun skulle ikke mere skal tage sig, af hvor hurtig ”Blist” var.

Du havde hørt køkkenpigen undre sig over, at der næsten ingen rotter var for tiden, hun var dog glad. Du kunne høre, hvordan de hvæsede vredt i den snævre kasse. Stille listede du ind i stalden, staldkarlen var ikke at se. Du åbnede låget og hældte alle dyrene ind i boksen, hvor kræet stod. Rotterne sprang rundt om hesten, der gik i panik og sparkede sig fordærvet på boksens sider. Aldrig mere skal du ride fra mig Mammi. Aldrig, aldrig mere.

Viden om Oscar og Mammi

Du husker tydeligt første gang, du så dem sammen. Du havde siddet i det store skab i gæsteværelset og leget med dine tinsoldater. Du hørte Mammi le, og skulle lige til at løbe ud til hende, da du pludselig hørte hans stemme. Hvorfor snakkede Mammi med ham, de udvekslede næsten aldrig et ord, når far var der.

Du kunne ikke rigtig høre, hvad de hviskede om, og udsynet gennem nøglehullet var ringe. Det eneste, du hørte, var: ”Ikke i dag, Oscar. Ikke mens Herman er hjemme.” ”Onsdag efter middag.” Hvad var det for et hemmelig møde, Mammi havde lavet med Oscar? Skulle de overraske far, han havde også snart fødselsdag?

Onsdagen efter sad du troligt i skabet igen, det havde været svært at holde mund over for Mammi, men du ville ikke have, hun troede dårligt om dig. Du havde sørget for, at skabsdøren stod lidt på klem, så du bedre kunne høre, hvad de pønsede på. Du så Oscar tage din mor i sine arme og trække hende ned på chaiselongen, der stod ovre ved kakkelovnen. Hvad lavede han dog, var det ikke kun far og dig, der måtte sidde så tæt på Mammi. Og den hånd under kjolen, godt nok flyttede hun den, men alligevel. Du blev rasende, din knoer blev helt hvide, men du var naglet til stedet. Hvorfor løb du ikke ud og slog ham?

De næste mange onsdage sad du stædigt i skabet af pligt. Du havde prøvet at fortælle Mammi, hvad du havde set, men det var lige som om, hun ikke lyttede. Mammi måtte jo vide, hvad hun gjorde, og hun måtte jo vide, at du sad i skabet. Du ville ikke skuffe Mammi, hun kunne regne med dig.

Samtale med Oscar

En dag var du gået ind i stalden, og der var Oscar og Mammi. Da de så dig, fløj Mammi op fra høet og løb ud af stalden. Oscar rejste sig og gik hen imod dig. ”Jeg har set dig lure, måden du står på og tror du er helt

usynlig. Men helt usynlig er du ikke, jeg ser dig. Men jeg er ligeglad, hvad du ser, for ingen vil alligevel tro dig. Du er bare et barn. Jeg kunne smide hende i din seng, mens du lå der, kærtegne hende marmorhvide hud, og hun ville ikke ænse dig. Når hun er sammen med mig, er der kun mig, forstår du det? For det er mig, hun ser, og du er usynlig," spyttede han.

Tante Agathes uheld

Du sad og legede oppe på den store trappe. Du vidste, at her var der, for det meste, fred for tante Agathes strenge blik. Du hadede, at hun var flyttet ind. Hvorfor kunne hun ikke bare bo hjemme hos sig selv? Mammi havde sagt, at du skulle være en artig dreng og gøre, som hun sagde, for hendes søster var huset gæst, så længe "onkel" Erik var på rejse.

Pludselig kom Tante Agathe ud af ingenting på trappen, og rev dig ud af dine tanker. Hun nærmest hvæsede af dig, da hun skrævede hen over dig for at komme ned af trappen. Før du vidste af det, hev du fat i hendes kjole. Hun vendte sig om med et ryk og begyndte at hive i kjolen, for at få den til sig.

Du kunne ikke lade være med at grine af tante, der allermest lignede en oppustet hvalros, der grænsede sig til det blåviolette af arrigskab i hovedet. Pludselig gled stoffet ud mellem dine små hænder. Tante Agathe, som nu stod med ryggen til trappen, fægtede vildt med armene, og tumlede så bagover ned ad trappen. Hun forsvandt med at hyl.

Da hun landede nede for foden af trappen, sprang hun op som en trold af en æske. Du havde været bange for, der var sket noget, men hun så ud til at være i fuldt vigør. Nu vidste du godt, hvad der vankede, men tænkte, det var bedst at får ørefignen overstået med det samme. Tante kunne komme op ad trappen hvert sekund, men pludselig så du hende tage sig til skødet. En stor rød plamage begyndte at tone frem under hendes tykke mave på hendes lysebrune kjole.

Nu hylede hun højere end før, mens hun fortvivlet skreg, "Nej nej nej!" Tjenestefolkene, der havde hørt det første råb, var kommet ilende til for at hjælpe. Det sidste, du så, var Tante Agathes øjne, der lynede imod dig. "Det var jo bare for sjov", mumlede du, mens du løb mod skabet med Mammis kjoler, mod trygheden.

Samtale med Tante Agathe

Tante Agathe sad ved kaminen i den store dunkle stue og syede. Du havde tigget Mammi om at komme med til byen, men for en gangs skyld havde hun sagt nej. Du sad og surmulede lidt, og gad ikke rigtig at lege med dine klodser. Du brød dig ikke så meget om Tante Agathe. Siden den gang hun var ude for uheldet på trappen, havde hun altid været streng eller strengere, for Agathe havde altid været en bestemt dame. Hun havde en evne ligesom tågen, der ofte lå rundt om herregården, til at snige sig ind under huden på en.

"Du ved godt, hun ofte græder, når du er lagt i seng", afbrød hun dine tanker. "Hvem mener du?" svarede du surt, for du vidste godt, hvad der ventede. Det var ikke første gang, du havde hørt Tante Agathe tale om Mammi på den måde. Men du spillede med.

"Din mor, selvfølgelig. Din blotte tilstedeværelse minder hende dagligt om, hvad hun har opgivet, blot for at passe dig. Ja, hun spurgte mig sågar engang, om jeg ville have dig, men jeg skulle ikke nyde noget. Hvorfor tror du, hun aldrig kysser dig?" Nu kunne du ikke holde det i dig mere: "Det passer ikke", du spruttede af vrede.

"Så, så barn. Der er ingen, der elsker en ulydig dreng. Der har du måske også svaret, hvorfor din mor ikke... Nå ja, lad os nu ikke snakke mere om det", sagde hun koldt og genoptog sit sytøj. Du vidste, hvis du foresatte, var der en lussing i vente. Du løb ned og satte dig på hovedtrappen, hun var nok snart hjemme, og så ville tante se, hvor meget Mammi elsker dig.

Har gjort mod far – taget al Mammis tid

”Nej, bliv hos mig, jeg har det ikke så godt, og det er mørkt Mammi”, tiggede du. ”Jamen sødeste skat, jeg må ned til din far nu, han rejser jo i morgen tidligt, også har vi to masser tid sammen”, sagde hun med sin blide stemme. ”Nej, nej, nej,” ordene flød nærmest sammen, da tårerne fik frit løb hos dig.
”Så, så skat, jeg skal nok blive hos dig,” trøstede hun, mens hun hev i klokkestrengen til stuepigen.
Bedst som I sad der, og alt var rart, kom stuepigen ind. Uden at slippe dig kunne du høre Mammis stemme: ”Fortæl min mand, at jeg ikke kommer ned. Peter har det ikke så godt. Bring et tæppe op, jeg overnatter her i nat.” Med den besked forsvandt stuepigen igen.

Da døren blev åbnet for anden gang, troede du først, det var stuepigen, der kom med tæppet, men det var far. ”Madeline vil du komme ned, jeg rejser ved daggry”, du kunne høre hans bryske stemme. Du kom Mammi i forkøbet: ”Men far jeg, har det ikke godt, og jeg er så bange, jeg har brug for Mammi.” ”Ja, Peter er faktisk lidt varm”, sagde Mammi, mens hun følte dig på panden. Hun foresatte: ”Jeg ved godt, du er skuffet, men ikke i aften skat. Jeg vil ikke gå fra ham, når han har det sådan. Desuden skal du kun være borte i 10 dage, hvis alt går vel, så vil gensynet være desto større.” Din far kom hen til sengen, du kunne se hvordan han rasede og var vred.

Du vidste det skulle være nu, hvis du skulle have Mammi for dig selv. Uden de voksne så det, stak du en finger i halsen. Resultatet var overvældende, og hele aftenens måltid fik du tømt ud over din fars bukser og sko. ”Nej, nu har jeg aldrig, du skal få ham helt for dig selv”, sagde han vredt og forlod værelset. ”Det var altså ikke med vilje Mammi”, peb du. ”Det ved jeg skat, det ved jeg”, svarede hun blidt og hev i klokkestrengen efter stuepigen endnu engang.

Hvorfor må jeg ikke komme med Far?

”Far, må jeg ikke komme med ned til havnen og hente de nye varer?” du så op på din far. ”Nej, hør nu her, du er alt for lille til den slags, og det, at du bliver ved med at plage, beviser virkelig hvor umoden du er, Peter”, sagde han strengt. ”Du skal nok engang få lov til, at deltage i forretningen, og ud over det vil Oscar jo blive din læremester.” Du blev ved: ”Men fader, du bliver ved med at flytte tidspunktet, hvor jeg skal starte. Jeg vil gerne blive en rigtig mand, og Mammi ser så gerne at det sker.” Du smurte tykt på, da du håbede det ville virke på ham. Det havde dog desværre nærmest den modsatte effekt.

”Jaså, men så syntes jeg, du skulle starte med ikke at hænge i din mors skørter hele dagen. Skørter har aldrig gjort noget godt for en mand”, sagde han strengt, mens han sprang op på hesten og begyndte at ride ud mod Linde Alléen, der førte væk fra den gamle herregård. Du var skuffet, her prøvede du at leve op til hans, men nok mest Mammis, forventninger, men han fejede dig bare af.

Karakter træk

Hævngerrig
Jaloux
Sygeligt morsyg
Barnlig, men på en uhyggelig manipulerende måde
Ikke rationel

Fakta om de andre:

Herman: Truer Mammi med at slå både hende og dig.
Oscar: Du har set ham røre din mor steder, hvor han ikke burde.
Tante Agathe: Hun mener du er skyld i hendes barnløshed.

Herman

Du har giftet dig ind i den velhavende herregårdsfamilie og styrer, nu efter din svigerfars bortgang, både gård og din krydderiimportforretning. Til din store irritation står du dog ikke som ejer af gården, men det gør derimod din kone Madeline. Af en eller anden grund testamenterede hendes far hele herligheden til hende. Eftersom du tog lån i herregården for at drive din forretning, ejer hun teknisk set også krydderiimporten.

Du havde i sinde at gifte dig med Madelines søster Agathe først, men hun var så stædig, så allerede tidligt kunne du se, at det ville blive en katastrofe. Efter din mening er kvinder ligesom græs, de skal holdes nede med hård hånd, og så ellers gøre, hvad der bliver sagt. Du elsker den slags sammenligninger. Din barndomsven og forretnings partner, Oscar, har næsten været forlovet med Madelines søster Agathe, dette holdt ikke, og de gik fra hinanden, inden de blev officielt forlovet. Dette styrkede din tro på, at du havde vundet den rigtige pokal i konelotteriet.

Dog var der en mand, der havde haft mod til at ægte din svigerinde, nemlig Erik. Du havde håbet på, at dette gjorde, at I ville se mindre til hende på gården. Erik var dog klog nok til at tage på en lang forretningsrejse til Østen, og efterlade hende gravid hos jer. Han kom aldrig hjem igen, og som om det ikke var uheldigt nok, var der jo også Agathes uheld på trappen. Det var her, at hun tabte det ufødte barn. Ja, det var jo tragisk, men et hændeligt uheld. Straks værre var det, at I nu havde Agathe boende.

Din Madeline havde derimod født dig en søn Peter, desværre et sølle lille skravl af en dreng, men du stoler på, at gennem en hård opdragelse skal du nok få en mand ud af ham, eller noget tæt på.
Du håber, at din gode ven og forretningspartner Oscar vil tage drengen ind som lærling i jeres forretning. Dog er det ligesom om, Peter aldrig vil blive helt voksen, så endnu er han ikke startet i forretningen. Efter

din mening, er det fordi, han hænger evig og altid i sin mors skørter, og hun pylrer for meget om ham. Det må der lave om på.

Oscar er dog heller ikke noget forretningsgeni, derfor fortjener han heller ikke ligelig del i jeres overskud. Dette ved han selvfølgelig ikke noget om, og det skal han heller ikke, hvis det står til dig. Dog har Agathe fortalt, at hun ved det, men hun har ikke gjort mere ud af det, måske kan du stole på hende.

Du syntes selv, du er en flot mand, du er høj, har en markeret kæbe, sort overskæg og sort tilbagestrøget hår. Du har en fabelagtig evne til at trumfe din vilje igennem, uden altid at hæve stemmen. Dine stålgrå øjne kan bore sig igennem alles tvivl. En ting har du dog svært ved at kontrollere, det er din vrede. Du følte også vrede den dag, som ændrede alt. I fandt hende død, Madeline havde hængt sig fra trappen i den store hall, dit trofæ var væk.

Madeline sættes på plads

Madeline blev helt stille. ”Undskyld kære husbond”, sagde hun. ”Jeg ved ikke, hvorfor jeg ikke kan være den perfekte hustru, jeg skammer mig”, hun prøvede at vende sig bort. Du havde imidlertid stadig fat med et fast greb i hendes arm, så hun blev hvor hun var. ”Det er jo derfor jeg er her”, sagde du næsten blidt. ”Når dit skøre lille hoved roterer med tanker, så er jeg her til at få dem ud af dig”, foresatte du og løsnede dit stramme greb i din kone. Hendes hår så pjusket ud, og 5 røde mærker stod frem på hendes hvide kind efter dit slag. ”En anden gang husker du det kære”, sagde du.

Som alle kvinder måtte hun vises, hvor skoene skulle stå engang i mellem, men så forstod hun også og rettede ind. ”Jeg er så heldig, at jeg har sådan en trofast mand som dig”, sagde hun og kyssede dig blidt på din kind.” Jeg skal nok huske, at din avis skal ligge ved din plads ved morgenbordet, og ikke på kontoret fremover”, undskyldte hun.

Samtale med Agathe

”Ja svigerinde, jeg kan godt se, at det er et stort tab for dig at miste dit ufødte barn. Men ligefrem at skyde skylden på vores dreng, nej nu må du lige”, sagde du i din bestemte tone, som du også brugte, når en aftale i forretningen skulle afsluttes. Det tåbelige kvindemenneske, at give jeres dreng skylden for, at hun mister balancen på trappen og derved aborterer, var jo absurd.

Tænk at du engang havde været fascineret af hende, godt du kom på andre tanker og fik hendes søster i stedet. Ja, faktisk da du tænkte nærmere over det, havde du jo aldrig været forelsket i hende. Det havde altid været din kone Madeline, der havde været den rigtige gevinst, du havde gået efter. Som et rigtigt trofæ, havde du udset dig hende den dag på markedet. Du havde vidst at du måtte indsmigre dig på familien for at få hende, for de vogtede på hende som en høg. Og som en rigtig præmiehoppe, havde du været nød til at stramme tøjlerne lidt, når hun ikke rettede sig ind. Du smilede for dig selv ved tanken.

”Skal du stå der og smile, ja som far som søn, det er vel, hvad man kan forvente. Din søn smilede også, da jeg faldt ned ad trappen, ja ligefrem grinte”, sagde din svigerinde vredt, så du blev revet ud af dine tanker. ”Nej nej, selvfølgelig ikke”, skyndte du dig at sige. ”Hvad siger du til, at du får en lille tur på det nærliggende restoratorium, så kan du komme dig lidt.” ”Jeg skal ikke på noget restoratorium. Jeg vil have at du stiller jeres søn til ansvar for min ulykke”, sagde hun sammenbidt.

Du kunne mærke vreden stige op i dig, hvad bildte den madamme sig ind. Du knyttede dine hænder så knoerne blev helt hvide. Din svigerinde trak sig lidt tilbage, for hun vidste, du havde et hidsigt temperament. Du gik helt tæt på hende. ”Vores søn er ikke, og har aldrig været, skyld i din ulykke, og så snakker vi aldrig mere om det”, hvislede du ud mellem tænderne, så spyttet stod i små kaskader. Din svigerinde hastede ud af det gamle herreværelse. Du hældte arrigt whiskey i glasset, og tømte det i et drag. Glasset splintrede, da det ramte døren.

Agathe laver te

Du så, hvordan hun gemte den lille flaske væk, du havde næsten taget hende på fast gerning.
”Nå, skal I allerede have jeres eftermiddagste?” spurgte du, da du passerede Agathe i mellemgangen ind til spilleværelset. Hun nåede ikke rigtig at svare, før du var forsat ned til kontoret.

Du havde aldrig stolet på den kvinde. Du havde set, hvordan hun tilsatte noget til Madelines te, flere gange nu. Madeline var en skrøbelige kvinde, men det virkede ikke som om, mixturen havde nogen virkning, nærmest tvært imod. Men så længe, det ikke gjorde nogen større skade, var du egentlig ligeglad med deres helsepjat. Og du nød lidt at se Agathe svede, når du luskede dig op på hende.

Agathe har noget på dig

”Jeg troede Oscar havde sin egen bolig, hvorfor skal han nu komme rendende her hver aften?” spurgte Agathe dig. ”Jamen kæreste Agathe, du ved da, hvor vigtig vores forretning er, desuden er Oscar som en del af familien. Det troede jeg, vi havde fået afklaret, også selvom I har en fortid”, svarede du bestemt. Du kunne se varmen stige op i kinderne på hende. I havde tit diskuteret dette, og du vidste, at du altid fik det sidste ord i denne sag. Men denne gang blev udfaldet lidt anderledes, end du havde forventet.

”Ja ja, så siger vi det min kære svoger”, hvislede hun spydigt. ”Bare husk, det er din kone og jeg, der står som de retmæssige arvinger til vores hjem, det kan du ikke tage fra mig.” Hun forsatte: ”Ydermere vil Oscar nok finde det interessant at se din kreative bogføring, som du fører i bogen i det hemmelige rum, i anden skuffe.” Du stod og måbede, hvordan havde hun fundet ud af det?
Hun drejede om på hælen og forlod dig, inden du fik samlet dine tanker. På vej ud af værelset hvislede hun: ”Jeg kan tage alt fra dig.”

Forretningssamtale med Oscar

”Jeg forstår det ikke, vi mangler 300 kroner”, sagde Oscar. ”Nej, du har sikkert regnet forkert”, sagde du og kunne mærke dine håndflader bliver svedige. Han havde aldrig været skarp til det med regnskaberne, og ærligt talt var du irriteret over, at han skulle til at blande sig i det. Det havde været sådan fra starten i jeres forretning af. Oscar tog sig af varerne og de mennesker, der skulle snakkes med, og du tog dig af betalingen, og hvad der dertil hørte.

”Det passer stadig ikke”, sagde han. ”Lad mig se”, sagde du og overtog regnskabsbogen. Efter lidt regnen frem og tilbage kiggede du op og sagde, ”Nu skulle det passe”, du viste ham bogen, tilpas hurtigt nok til, at han ikke kunne se, hvad du havde rettet.

”Ja ja, det har jo også altid dig, der har været den bedste til at regne af os to”, sagde han i en munter tone. ”Vil du med over i min bolig og have en lille en? Vi er vel færdige for i dag?” han så spørgende på dig. ”Ja det kan du tro min ven, lad mig pakke sammen her, så er jeg der om et øjeblik”, nikkede du tilbage.

Idet han var ude af døren, hev du skuffen ud med den ekstra bund. Dernede lå din hemmelighed.
Du indførte hurtigt de 300 kroner i din bog og mumlede, ”For fremtiden må jeg vist være ekstra forsigtig.”

Hvorfor bliver Peter aldrig voksen?

”Fader, må jeg ikke komme med ned til havnen og hente de nye varer?” din knægt så på dig med store brune øjne. ”Nej, hør nu her. Du er alt for lille til den slags, og det, at du bliver ved med at plage, beviser virkelig hvor umoden du er, Peter”, sagde du strengt. ”Du skal nok engang få lov til at deltage i forretningen, og ud over det vil Oscar jo blive din læremester.” Peter blev ved: ”Men fader, du bliver ved med at flytte tidspunktet, hvor jeg skal starte. Jeg vil gerne blive en rigtig

mand, en rigtig mand, som dig fader". Du kunne høre han smiskede, og det gjorde dig endnu mere irriteret på knægten.

"Jaså, men så syntes jeg, du skulle starte med ikke at hænge i din mors skørter hele dagen. Skørter har aldrig gjort noget godt for en mand." Du sprang op på hesten og begyndte at ride ud mod Linde Alléen, der førte væk fra den gamle herregård. Jeg har givet han alt, men den dreng bliver aldrig en mand. Du skammede dig over tanken.

Peter er i sandhed bare en lille dreng

Du stod og lyttede ude ved døren. "Nej bliv hos mig, jeg har det ikke så godt, og det er mørkt, Mammi", kunne du høre ham tigge. "Jamen sødeste Peter, jeg må ned til din far nu, han rejser jo i morgen tidlig, også har vi to masser tid sammen", sagde hun med sin blide stemme. De talte lidt videre, du var irriteret over, hvor meget han ynkede.

Pludselig dukkede stuepigen op på gangen, hun så dig ikke, da du trådte ind i skyggerne bag gardinet ved det store vindue."Fortæl min mand, at jeg ikke kommer ned. Peter har det ikke så godt. Bring et tæppe op, jeg overnatter her i nat", kunne du høre Madeline sige til stuepigen.

Du var rasende og nærmeste flåede døren op ind til værelset, da stuepigen var forsvundet. "Madeline vil du komme ned, jeg rejser ved daggry", sagde du med brysk stemme. Du kunne høre Peter pibe op om, hvor dårligt han havde det.

"Ja, Peter er faktisk lidt varm", sagde Madeline, mens hun følte ham på panden. Hun foresatte: "Jeg ved godt du er skuffet, men ikke i aften skat. Jeg vil ikke gå fra ham, når han har det sådan. Desuden skal du kun være borte i 10 dage, hvis alt går vel, så vil gensynet være desto større." Du var vred, men vidste ikke, hvad du skulle sige. Du følte du var blevet sat skakmat. Pludselig brækkede Peter sig ned over dine bukser og sko. "Nej nu har jeg aldrig, du skal få ham helt for dig selv", råbte du og forlod værelset.

Karakter træk

Dominerende
Kraftfuldt temperament
Egoistisk
Grisk
Brutal, får sværere og sværere ved at styre sig, så det begynder at blive voldeligt

Fakta om de andre:

Peter: Du behandler ham som et lille barn, og han har tit taget din tid med Madeline.
Oscar: Du syntes han er lidt for meget en kvindebedårer. Du snyder ham for en stor sum penge.
Agathe: Hun har fortalt, at hun ved at du snyder Oscar. Hun kommer noget i Madelines te.

Agathe

Din søster Madeline er gået bort, hun var den sidste i jeres familie. Tilbage står du nu med herregården, som jeres forældre har testamenteret til Madeline, men som I begge boede på til sidst. Her bor din svoger Herman og nevø Peter, og i forpagterboligen bor din svogers forretningspartner Oscar.

Du har altid følt, at verden var imod dig. Du fik ikke den mand, du engang elskede, Oscar, og din søster har altid haft det lettere, samt fik alting i modsætning til dig. Selv din lille nevø, Peter, har spændt ben i bogstaveligste forstand for din lykke. Du mener stadig, at han er skyld i, at du mistede det eneste barn, du engang bar. Alle disse gerninger har gjort dig til en bitter kvinde. Du drømmer stadig om lykken, og nu hvor din søster er død, kan du måske endelig stå som enearving til herregården.

Du er vendt tilbage til herregården, efter din anden trolovelse med Erik, der førte til et giftermål, endte tragisk. Erik ville ikke have, at du boede alene gravid i jeres hus, og insisterede på, at du flyttede ind hos din søster, mens han var på forretningsrejse til Østen. Du har ikke hørt fra ham siden. Han havde satset hele forretningen på denne aftale, og nu var der intet tilbage.

Du ved, hvad du skal gøre, hele dit liv har du manipuleret med mennesker omkring dig. Dog er det aldrig gået, som du har forventet, men nu, nu skal alle kræfter sættes på at overtage styret på herregården. Endvidere har du foreslået din svoger Herman, at du bliver partner i hans og Oscars krydderiforretning. Du faldt tilfældigvis over nogle bøger i Hermans kontor, der viste sig at indeholde nogle meget interessante oplysninger.

Hvad vil din fremtid bringe? Endelig ser du lys forude, men kun du kan forme den. Alt er ændret efter den dag. Den dag, hvor Madeline begik selvmord, hvor I fandt hende hænge ud fra trappen i den store hall. Du følte er stik af smerte i hjertet. Hvad følte du egentligt for din søster?

Dette har du gjort mod din søster, Madeline

Brændte broderier

Her havde du brugt hele vinteren på en smuk dug til spisestuen, og så vælger hun at bruge sine egne små broderier. Hvor var det bare typisk Madeline, tænkte du, mens du tændte op i kakkelovnen. Ydermere havde hun haft den frækhed at påstå, at så kunne man se det smukke bord, hvis I brugte hendes broderede servietter. Havde hun bare haft mod nok til at sige, at hun ikke kunne lide dit værk, men som sædvanlig skulle hun hævde sig selv på din bekostning. Du så nu, hvordan flammerne slikkede op af indersiden på ovnen. Du smed de små runde broderede servietter ind i flammerne. ”Du ønsker ikke at se mig gal, kære søster” hviskede du.

Styrkende te

Du kan faktisk ikke huske hvorfor, at du første gang havde tilsat ”den hemmelige ingrediens” til Madelines te. Men virkningen var til at se og føle, hun blev mere medgørlig. Før i tiden havde hun næsten altid taget jeres interne søskendekampe op, men nu havde hun ikke rigtig kræfterne til det. Du fandt hele huset mere roligt, nu hvor du havde hende under kontrol, nu hvor du langsomt forgiftede hende.

Du blev revet ud af dine tanker, og fik akkurat lige gemt flasken væk. ”Nå, skal I allerede have jeres eftermiddagste?” spurgte Herman, da han passerede dig i mellemgangen ind til spilleværelset. Du nåede ikke rigtig at svare, før han var forsat ned til kontoret. Havde han set, hvad du hældte i Madelines te?

Et tilbageblik på barndommen og Madeline

Du mærkede en isende smerter jage igennem skinnebenet. Blodet begynder at pible ud fra den lille flænge, der var kommet efter dit fald. Din søster stod ved siden af og stirrede tomt på dig. ”Skal du spænde ben, din bastard”, nærmest skreg du. ”Jamen jeg gjorde ikke noget”, sagde hun overrasket over anklagen og det forbudte ord. ”Du gjorde ikke noget, du gjorde ikke noget”, vrængede du, mens din stemme igen steg. Du vidste, at nede ved familiegravstedet kunne ingen høre jer. Her kunne du lade din afsky for din søster få frit løb. Men du beherskede dig. Du rejste dig op tørrede tårerne bort og kiggede ondt på hende.

”Ved du hvorfor mor og far altid tager din side?” smiskede du. ”Hvad mener du?” hun kiggede endnu mere overrasket på dig end før. ”Du er jo ikke rigtig familie, far og mor fandt dig ved bredden nede ved søen, et år efter jeg blev født. De ville smide dig i søen, men lige inden, du blev sænket ned, skiftede de mening, som de gode kristne de er. De tog dig ind, og lige siden har du mindet dem om, hvordan djævlen frister os alle. De elsker dig ikke rigtig, de lader bare som om, for de tør ikke andet. Hvis du spørger dem, så vil de benægte alt. De vil kun stå til ansvar over for Gud” afsluttede du. Du brugte en masse ord, som du kunne huske fra søndagsskolen, og du kunne se, det havde den ønskede effekt. Din søster sank i knæ og begyndte stille at hulke, imens kom tågen snigende op fra søen og hen over de mosbeklædte gravsten.

Peter er skyld i din ulykke

Du var flyttet ind på herregården igen, da de lykkelige omstændigheder var indtruffet. Dog var der kommet lidt skår i glæden, da Erik var draget på en længere forretningsrejse, og derfor var du nu her, til han kom hjem igen. Du var, lidt besværet af graviditeten, på vej ned af trappen, da du pludselig så din nevø, Peter, sidde midt i det hele. Du rystede lidt på hovedet af den fjollede dreng og skrævede hen over ham, for at komme ned af trappen.

Før du vidste af det, hev han fat i din kjole. Du vendte dig om med et ryk og forsøgte at hive kjolen til dig. Du så, hvordan han grinte af dig, da din tilstand gjorde dig ude af stand til at lege den slags med ham for tiden. Pludselig gled stoffet ud mellem hans små hænder, ja han gav nærmest bare slip.

Du stod med ryggen ned mod den store hall og kunne ikke holde balancen på trappen, hvorefter du væltede ned ad den. For foden af trappen rejste du dig op, kroppen smertede over det hele, og du begyndte at råbe af Peter.

Du ville gå op ad trappen for at give ham en opsang, men pludselig mærkede du en grufuld smerte i underlivet. Du mærkede, hvordan din kjole føltes våd, og da du kiggede ned, kunne du se en rød plamage tone frem på din lysebrune kjole. Herefter blev alt et virvar af tjenestefolk og kaos. En ting stod dog klart. Peter stod der oppe på trappen og grinte af dig.

Samtale med nevøen Peter

Du sad ved kaminen i den store dunkle stue og syede. Du var blevet sat til at kigge efter Peter, som en anden simpel barnepige, fordi din søster skulle til byen. Efter uheldet på trappen for år tilbage, havde du næret et had til din nevø. Du var sikker på, at Djævlen boede i ham. Barnet, til trods for sine næsten 12 år, sad og surmulede og gad ikke rigtig at lege med sine klodser.
”Du ved godt, at hun ofte græder, når du er lagt i seng”, afbrød du hans halvhjertede leg. ”Hvem mener du?” svarede han surt. Det var ikke første gang, du omtalte din søster over for din nevø, men du kunne ikke lade være. Efter hvad han havde budt dig, var det kun godt, at han blev sat på plads engang i mellem. Ja, for hans mor kunne da ikke finde ud af det.

”Din mor, selvfølgelig. Din blotte tilstedeværelse, minder hende dagligt om, hvad hun har opgivet, blot for at passe dig. Ja, hun spurgte mig sågar engang, om jeg ville have dig, men jeg skulle ikke nyde noget. Hvorfor tror du, hun aldrig kysser dig?” Nu kunne han ikke holde det i sig mere, du kunne se ansigtsfarven skifte fra lys til højrød.”Det passer ikke”, han spruttede af vrede. ”Så, så, barn. Der er ingen, der elsker en ulydig dreng. Der har du måske også svaret, hvorfor din mor ikke... Nå ja, lad os nu ikke tale mere om det”, sagde du og genoptog dit sytøj.

Grunden til at Oscar ikke blev din mand

Du sad hjemme i den store stue på herregården, hele familien var samlet til jeres faders runde dag.
Du elskede dit barndoms hjem og havde altid regnet med, at det en dag var dig, der skulle overtage det. Du var trods alt den ældste, og der var jo ingen sønner.

Lige pludselig fik du en dårlig fornemmelse, du vidste, der var noget galt. Du havde hverken set din søster Madeline eller Oscar i længere tid. Desperat gennemgik du værelserne rundt på herregården. Den forladte stemning, der ofte prægede stedet, lå endnu tungere end den plejede.
Nu kunne du høre din søsters latter, der lød som småfugle, der kvidrede. Fugle, der bare ventede på at skubbe dit æg ud af reden, og plante deres eget. Langsomt listede du dig ind på dem i biblioteket. Du kunne ikke finde sammenhæng i deres samtale, men hun havde uden tvivl gang i noget. Som børn havde hun altid stjålet dit legetøj, og hun havde højst sandsynligt ikke ændret sig.

Du husker tydeligt, hvordan denne aften var med til, at du ikke ville giftes med Oscar, selvom I var ved at planlægge jeres forlovelse. Du ville aldrig kunne gifte dig med en mand, der lod sig forføre af andre kvinders kvidrede latter. Endnu værre var det, at det var din søster. Tænk at de kunne flirte så åbenlyst.

Du husker, hvordan du gang på gang havde sagt, at du ville vente med at fuldbyrdige ægteskabet. Oscar havde dog ikke taget et nej for et nej. Aften efter aften prøvede han ihærdigt at henslænge dig på sengen i en tåge af søde ord, og lidt mere hårdhændede metoder end det. Men stædig, det var du, og måden han så på din søster, gjorde dig bare mere sikker i din sag. Han var bestemt ikke den rette for dig.

Konflikt med Herman

(Peter bør stilles til ansvar)

”Ja, svigerinde jeg kan godt se, at det er et stort tab for dig at miste dit ufødte barn. Men ligefrem at skyde skylden på vores dreng, nej nu må du lige”, sagde Herman i en bestemt tone. Han blev lidt fjern i blikket, og du kunne se ham smile.

”Skal du stå der og smile, ja som far som søn, det er vel, hvad man kan forvente. Din søn smilede også, da jeg faldt ned ad trappen, ja ligefrem grinte”, sagde du vredt og rev ham tilbage til virkeligheden. Du kunne mærke, hvordan det smertede dig at tale om den dag.

”Nej nej, selvfølgelig ikke”, skyndte han sig at sige. ”Hvad siger du til, at du får en lille tur på det nærliggende restoratorium, så kan du komme dig lidt.” ”Jeg skal ikke på noget restoratorium. Jeg vil have, at du stiller jeres søn til ansvar for min ulykke”, sagde du sammenbidt. Du kunne se vreden stige op i ham, du havde set det før og vidste, at du nok skulle holde lidt igen. Du trak dig lidt tilbage, men han gik helt tæt på dig. ”Vores søn er ikke, og har aldrig været, skyld i din ulykke, og så snakker vi aldrig mere om det”, hvislede han ud mellem tænderne, så spyttet stod i små kaskader.

Konfrontation med Herman

(nu ved han at jeg ikke kan løbes om hjørner med)

”Jeg troede Oscar havde sin egen bolig, hvorfor skal han nu komme rendende her hver aften?” spurgte du din svoger Herman. ”Jamen kæreste Agathe, du ved da, hvor vigtig vores forretning er, desuden er Oscar som en del af familien. Det troede jeg, vi havde fået afklaret, også selvom I har en fortid”, svarede din svoger bestemt. Varmen steg op i dine kinder, selvom det mest føltes som om, du lige havde fået en spand koldt vandt i hovedet. Du forstod ikke, hvordan Herman kunne stå og forsvare Oscar, når han selv gik bag om ryggen på ham.

I havde tit diskuteret dette, og du vidste, at det ikke førte nogen vegne. Men ikke denne gang, denne gang var det dig, der skulle have det sidste ord.”Ja ja, så siger vi det min kære svoger”, hvislede du spydigt. ”Bare husk, at det er din kone og jeg, der står som de retmæssige arvinger til vores hjem. Det kan du ikke tage fra mig.” Du forsatte, ”Ydermere vil Oscar nok finde det interessant at se din kreative bogføring, som du fører i bogen i det hemmelige rum, i anden skuffe.” Du kunne se, at han så chokeret ud, det havde han sikkert ikke regnet med. Du drejede om på hælen og forlod Herman, inden han kunne komme til genmægle. På vej ud af værelset hvislede du højt nok til, at han kunne høre det: ”Jeg kan tage alt fra dig”.

Du gik ned til familiegravstedet i baghaven for at samle tankerne ved din moders grav. Det var det eneste sted, du kunne søge tilflugt, når herregården og dens parasitter blev for meget. Herman vidste, at du vidste hans hemmelighed. Hvordan kunne det bruges, en partneraftale i krydderiforretningen ville ikke være dårligt.

Karakter træk:

Vedholdende
Bitter
Indebrændt
Begynder at føle kærlighed igen efter mange år, nok mest til sig selv
Nærig, man er sig selv nærmest

Fakta om de andre:

Herman: Du ved han snyder Oscar for en masse penge. Du har presset han for at blive forretningspartner i krydderiimporten.
Oscar: Har nærmest tvunget dig til samleje. Du frygter at han er sådan over for alle kvinder, ikke mindst mod Madeline.
Peter: Du afskyr drengen, da han vist var skyld i din ulykkelige abort.

Oscar

Du har haft en omtumlet fortid og blev kastet lidt rundt, inden du fandt din plads hos familien på herregården. I forbindelse med din gode barndomsven Herman overtog sin svigerfars herregård, har I rykket kontor og lager for jeres krydderiimportforretning ud på herregården. Selvfølgelig står I for den daglige drift, men af en eller anden absurd grund er det Madeline, Hermans kone, der ejer det hele på papiret. Til daglig gør dette dog ingen forskel, og herfra driver I sammen forretning, tilmed har du fået lov til at bo i forpagterboligen.

Du kender udmærket stedet. For mange år siden havde du mere eller mindre nær forlovet dig med den ældste søster Agathe. Ja du havde nok også flirtet med den yngste søster Madeline, men hun faldt for Herman, og der stod du så tilbage med Agathe. Hun var heldigvis blevet så vred på dig, at hun afbrød forlovelsen. Hun mente vist, du flirtede for meget med andre. Godt du ikke blev bundet i hendes lænker.

Det eneste minus er dog, at du skal se på Agathe hver dag, efter hun er flyttet tilbage til herregården, da hendes mand var taget på forretningsrejse. Hvis konen ikke var en bitter kælling før, så er hun blevet det nu, efter hendes uheld på trappen, hvor hun mistede sit ufødte barn. Hun havde råbt og skreget op om, at det var Peters skyld, at hun var faldet, men sandheden var jo, at det var et uheld.

Madeline og Hermans søn Peter er en pestilens. Selvom om du har lovet at tage drengen som lærling, er det heldigvis ikke blevet til noget endnu. Din afsky for drengen er blevet større, efter du blev opmærksom på, hvordan han luskede rundt efter dig og Madeline, når I mødtes i smug. Hun var jo gift med din bedste ven, men du kunne mærke, hvordan hun ikke kunne lade være med at længes efter dig. Det var ikke fordi du nød at gå bag Hermans ryg, men hun bad ja selv

om det, på den usagte måde. Og Herman, han lagde ikke mærke til noget, han var alt for optaget af forretningen.

Alt havde dog ændret sig efter Madelines selvmord. I fandt hende hængende fra trappen i den store hall. Selv i døden syntes du, hun var smuk.

Madeline

(Du vil hele tiden have mere af hende)

Nu var der ingen vej tilbage, Madeline havde accepteret jeres møder. Nok mest fordi, at efter at hun var blevet gift med Herman, havde han vendt sin interesse mod forretningerne og var ofte væk fra hjemmet. Ydermere virkede hun så kuet, når han befandt sig i hjemmet. Du var næsten sikker på, at han havde slået hende, men om det var fortjent, skulle du ikke dømme.
Men her sad I så, uge efter uge på chaiselongen i Madelines værelse. Du vidste, at det var forkert, men dit begær til denne gudinde blev bare større og større.

For et par uger siden var det ved at gå galt, du var gået lidt hurtigt frem, og Madeline var blevet sur.
Du havde da fortjent at røre ved hendes bryst, så meget kærlighed som du gav hende. Heldigvis kendte du hende godt og vidste, at en rød rose kunne råde bod på meget, så hun havde tilgivet dig.
Tålmodigheden og lysten kæmpede en ulige kamp i dig. Hun ville snart give efter, bare lidt mere overtalelse, og så ville hun mærke manden i dig, selvom hun skulle tvinges.
En ting var dog sikkert, du havde en anelse om, at Peter nogle gange havde luret på jer fra skabet, og dette skulle han ikke blande sig i. Udover det, kunne du sikkert også komme længere med hende i stalden.

Du vil have hvad Herman har

(dengang du rørte Madelines kind)

Du kom ridende gennem æblelunden bag herregården, med et smil på læben efter en lang men god arbejdsdag. Der var netop kommet et stort parti krydderier ind, og dette havde givet godt med guld i kassen. Du havde forventet lidt mere, men det var stadig pænt. Pludselig kunne du høre en hulken, du sprang af hesten og listede frem mellem æbletræerne, som var tynget under de modne frugter. Du så Madeline, din forretningspartner Hermans kone, stå med hænderne for ansigtet, hun rystede af gråd. Uden at tænke over det gik du hen til hende og fjernede hendes hænder. Før du anede uråd over din handling, tørrede du forsigtigt tårerne væk fra hendes ansigt, du mærkede hvordan hendes marmor hud skælvede under din berøring.

Hun gik et skridt tilbage. ”Åh Madeline. Undskyld hvad er det jeg gør, mine manerer”, fik du fremstammet og begyndte febrilsk at rode efter dit lommetørklæde. ”Det skal du ikke tænke på. Det kan det være vores lille hemmelighed”, sagde hun stille og trak sagte på smilebåndet. Du kunne se, at hendes kinder blussede, hun var tydeligvis blevet ophidset af din berøring. Du havde lyst til at ae hendes kind tusind gange, men du vidste, at det var forbudt.

Du rømmede dig, mens du rakte hende lommetørklædet: ”Ja, men så må jeg vist også videre, behold bare dette, jeg kan få det tilbage på et senere tidspunkt”, sagde du. Hastigt småløb du hen til hesten, svang dig op og red hurtigt længere ind i lunden. Helt derind hvor du vidste, at du kunne være alene, hvor ingen ville se dig. Du kunne ikke holde tanken ud, at dette skulle være sidste gang, du rørte en sådan en engels hud. Hun havde jo opfordret dig til at gøre det igen, det kunne du se.
Tankerne omkring den perfekte kvinde gled igennem dit hoved, mens du satte dig bag et stort træ. Du kunne mærke begæret vælte op i dig, mens du langsomt førte hånden ned.

Forretningssamtale med Herman

(der er noget der ikke stemmer)

”Jeg forstår det ikke, vi mangler 300 kroner”, sagde du. ”Nej, du har sikkert regnet forkert”, sagde Herman. Du havde aldrig været så skarp til det med regnskaber, så derfor kiggede du sjældent på dem. Men den seneste tid havde du følt, at jeres forretning gik godt, men det kunne ikke ses på overskuddet.

Arbejdsfordelingen havde altid været sådan, at du tog dig af varerne og de mennesker, der skulle snakkes med, og at Herman tog sig af betalingen, og hvad der dertil hørte. Du kunne mærke på Herman, at han virkede lidt irriteret over, at du blandede dig.
”Det passer stadig ikke”, vedblev du. ”Lad mig se”, sagde han og overtog regnskabsbogen. Efter lidt regnen frem og tilbage kiggede han op og sagde: ”Nu skulle det passe”, han viste dig bogen.
”Ja ja, det har jo også altid været dig, der har været den bedste til at regne af os to”, sagde du i en munter tone.

Vi skal have en snak Peter

(dengang hvor han afbrød dig i at tvinge Madeline)

Du var gal. Hvad lavede den lille møgunge også ude i stalden? Endelig havde du set dit snit til at få bare lidt mere af Madeline, fuldføre din mission, og her kommer han og afbryder det hele. Madeline var hastet ind i huset. Hvor havde du meget afsky over for dette barn. Det virkede som om, at når Peter var i nærheden, visnede alt liv, han var et ondt barn. Selv Madelines, nu druknede, hundehvalp havde heller ikke kunne lide ham. Det kunne man jo heller ikke bebrejde den, eftersom drengen havde taget den af veje.
Du gik hen og stillede dig foran barnet. Barn og barn, ja faktisk skulle han have været startet som din lærling i forretningen, da han fyldte 12 år. Men Herman, som var Peters far, havde hele tiden udskudt det. ”Han er alt for lille”, eller ”Han er ikke klar endnu”, plejede Herman at sige.

Du gik helt tæt på ham. ”Jeg har set dig lure, måden du står på og tror du er helt usynlig. Men helt usynlig er du ikke, jeg ser dig. Men jeg er ligeglad med, hvad du ser, for ingen vil alligevel tro dig. Du er bare et barn. Jeg kunne smide hende i din seng, mens du lå der, kærtegne hende marmorhvide hud, og hun ville ikke ænse dig. Når hun er sammen med mig, er der kun mig, forstår du det? For det er mig, hun ser, og du er usynlig”, sluttede du af.

Du ser Peters sande jeg

Du var ude og til se markerne, da du pludselig så Peter luske rundt nede ved bredden til floden med en sæk. Han lignede en der var ude på ballade, så du måtte hellere holde øje. Der hørtes et plask, da sækken ramte overfladen på floden. Du kunne høre noget pibe, og det gik op for dig, at det kunne være Madelines hundehvalp. Du stod naglet til stedet, og kunne ikke røre dig. Peter gik fløjtede op mod huset, og da han var ude af syne, prøvede du at finde sækken, men det var for sent.

Dit udestående med Agathe

(dengang du næsten blev forlovet med Agathe)

Du kunne mærke på Agathe, at hun var sur. Sikkert over den uskyldige samtale, du havde haft med hendes søster, tidligere den dag i biblioteket. Agathe blev simpelthen sur over det mindste. Hun måtte da forstå, at når hun ikke engang ville lade dig berøre hendes nakke, så måtte du finde tilfredsstillelse andre steder. Du havde prøvet med Agathe, men hun insisterede på at vente med alt, til I blev gift. Hun forstod ikke, at en mand jo har behov.

Heldigvis var hendes yngre søster lettere tilgængelig, ikke fordi du gjorde noget. Blot hendes latter, der lød som småfugle, der kvidrer, var nok til at stille din sult efter opmærksomhed. Det føltes, som fik du en kødelig mæthed af hendes blotte tilstedeværelse, og derfor tilbragte I også meget tid sammen. Det gjorde ikke noget, at de mange timer ofte omhandlede et eventuelt giftemål med din bedste ven Herman, så længe du havde hende for dig selv

Brændte broderier

Her lugtede brændt. Hvem ville tænde op på dette tidspunkt, tænkte du. Du gik efter lugten, og så nu Agathe stå ved kakkelovnen med noget, der lignede små broderede servietter. Hun så dig ikke, heller ikke da hun lukkede lågen og forlod rummet. Ved siden af kakkelovnen lå en af de små broderede servietter. Du kunne se, det var Madelines værk, hvorfor i alverden brændte Agathe dem? Du havde en slem anelse.

Karaktertræk

Charmør
Manipulerende
Forførende
Besidderisk
Dominerende

Fakta om de andre:

Agathe: Hun mener at Peter er skyld i hendes abort. Hun har også afbrændt Madelines fine servietter.
Herman: Du ved at han, i hvert fald en gang uden grund, har slået Madeline
Peter: Han har set dig og Madeline sammen. Du har set hvordan han druknede Madelines hundehvalp.

Referenceark til spilleder under scenariet

Før spilstart

Fortæl spillerne:

- Det er et tragisk drama
- Det handler om udvikling af deres skæbner
- I scenariet vil der være:
    - Dramascener
    - Fortællescener
    - I skal selv sætte scener
- Kort snak om tiden – år 1901
- Det er oppe i tiden at have ånde-seancer, og alle ved hvad et Medium er

Forklar regler om Ånden i glasset:

- Leg med virkemidlet og få grinet af
- De kan rive glasset til sig om tale som hende, og ikke blot stave

Opvarmning: før glasset rundt i fælleskab

- Stav til ”Ensom” eller ”Mørke”
- Prøv at få hver spiller til at stave et af ordrerne i denne sætning, uden at I taler sammen inden:
- ”Du er væk nu” eller ”Alt er gråt og mørkt”

Giv spillerne de skrevne spilpersoner

Efter de har læst dem, tal da med hver spiller personligt

- Sig til spillerne, at de gerne må tænke spilpersonerne vildere, tænke det værre, det var ikke der det stoppede
- Det er din opgave at få spillerne med på, at spilpersonerne ikke går en lys fremtid i møde, men derimod at de vælger en dyster livshistorie, når scenariet starter
- Ånden i glasset:
    - Det er Madeline I får kontakt med
    - I skal selv svare som Madeline
    - Det skal I gøre ud fra, hvordan I opfatter hende

Prologen - Begravelsen

Scene 1: Madelines begravelse

Lokationsbeskrivelse af dig – gravstedet

Præsten
Fortælling om Madeline, at hun har begået selvmord

Opvarmningsøvelse: Lokationbeskrivelse: Selvmordet

- Spillerne skal ved hjælp fra dig beskrive Madelines selvmord.
- Hvem fandt hende?
- Hvordan så hun ud?
- Hvilken tid på døgnet?
- Hvilken beklædning havde hun?
- Var der blod?
- Hvor længe havde hun hængt der?
- Hvordan var hendes ansigtsudtryk?
- Hvilken temperatur havde den store hall?
- Hvor var I, da I fik det fortalt?
- Hvem fortalte hvem om det?

Afslutning på opvarmningsøvelsen: Tilbage ved gravstedet står de alle.

- Hvad synes du egentlig om Madeline?

Scene 2: Testamentet

Lokationsbeskrivelse af dig – kaffestuen

Advokaten

- Hun ejer herregården og krydderiimporten, da herregården gav startkapitalen til forretningen

Handoutet: Testamentet - Giv det til en af spillerne og få dem til at læse det højt. Evt. Herman

- Hun donerer hele herregården og firmaet væk efter 3 måneder hvis I ikke:
    - Bekender alle jeres synder til hende
    - Lære at elske hinanden
- Hun vil gerne holdes opdateret og kan kontaktes via et Medie, som holder ånde-seancer
- Madeline har allerede bestilt det første besøg, så Mediet kommer i morgen

Fortsæt scenen, efter Advokaten er gået, kun med spillerne

- reaktioner på hendes død
- reaktion på testamentet

1. akt – Ånden i glasset

Scene 3: Ouiji-brættet

Handout: Placer Ouiji-bræt og glas på bordet
Lokationsbeskrivelse af dig & spillere – spillesalonen, hvor canasta-bordet står

Mediet ankommer
- Mødet med det mystiske

- Giv plads til spillerne, det gør ikke noget hvis det starter langsomt, og der ikke er nogen, der siger noget i et stykke tid

Forslag til spørgsmål Mediet kan stille, hvis spillerne går i stå:
- Blev du presset af nogen ved dette bord?
- Hvorfor var du altid ked af det?

Scene 4: Reaktioner/ tiden går

- Spillerne kan have korte scener med hinanden
- Der går noget tid, og Mediet inviteres tilbage til endnu en seance

Scene 5: Ouiji-brættet er tilbage

Lokationsbeskrivelse af dig – rummet for seancen (denne gang med noget ændret)

Mediet ankommer
- Mediet formaner til ro – den åndelige verden er tættere på os end normalt, fordi det er fuldmåne

Forslag til spørgsmål Mediet kan stille, hvis spillerne går i stå:
- Havde I et lykkeligt ægteskab?
- Hvorfor have du tit blå mærker?
- Havde du et godt forhold til alle ved bordet?
- Havde du et godt søskendeforhold til Agathe?
- Hvem elsker hun højest?
- Hvad tænkte hun om hver af dem?
- Hvem gjorde dig ondt?

Scene 6/7: Reaktioner/Ouiji-bræt

- Det er op til dig at bestemme, hvor mange korte scener, der er mellem scenerne med ouji-brættet.
- I spiltest: 2 korte scener og 3 ouiji-brætscener
- De værste hemmeligheder skal være kommet frem, før I går videre

2. akt - Efterlivet

Scene 8: Testamentet

Fortællescene: Spørg spillerne:

- Lærte I at elske hinanden, så I kunne beholde Herregården og forretningen?

De beholder herregården og forretningen uanset, hvad de når frem til

- De modtager et telegram hvor der står: ”Madeline siger, at alt er som det skal være. I modtager derfor arven.”

Du fortæller: Huset formørkes, ulmende ondskab, årene går

Scene 9: Livsforløb

Handout: Rolletillæg: 3 ting der kan ske efter Madelines død
Fortællescene:
Hver spiller skal nu fortælle deres spilpersoners tiltagende råddenskab

Spillerne kan bruge det, der er foreslået i rolletillæggene, men må gerne selv digte vildere, værre, mørkere.
Du kan hjælpe ved at spørge:

- *Oscar*, da Madeline døde hvem forgreb du dig så på?

Scene 10: Døden

Fortællescene:
Spillerne skal her fortælle deres spilpersoners død

- Overvej om nogen har slået andre ihjel

Du kan hjælpe ved at spørge:

- Hvor gammel var du?
- Hvor skete det henne?
- Var det en ulykke?
- Blev du myrdet?
- Skete det naturligt?
- Var de andre skyld i din død?
- Havde du et forhold til de andre, da du døde?

Scene 11: Madelines grav

Lokationsbeskrivelse af dig – gravstedet

Tal direkte til spillerne:

- Selvom I er døde, er jeres skæbne ikke afgjort
- I får nu chancen for at vende tilbage i jeres liv og ændre ved noget
- Jeg ved at, de beslutninger i træffer vil betyde at:
    - Nogen bliver frelst
    - Nogen bliver fordømt
- *Agathe*, hvis du kunne vende tilbage til en situation i dit liv, hvilken skulle det så være?

3. akt - Forandringerne

Scene 12 - 16: Forandringerne

At sætte en scene
Hver spiller skal selv sætte scener i deres fortid. Skælsættende scener, hvor de kan træffe valg og derved ændre sig til at blive bedre, værre eller forblive forfærdelige mennesker.

- Scenerne influerer på hinanden, så spillerne skal bygge videre
- Spillerne må godt sætte scener for hinanden eller komme med forslag
- Forsøg at få alle spillere med i hver scene eller give dem mulighed for det
- Spillerne må godt få 2 scener hver hvis de har behov for det

- Lokationsbeskrivelser
- Den spiller, der sætter scenen, giver også lokationsbeskrivelsen og ligger anslaget til scenen
- Få spillerne placeret flere forskellige steder på Herregården

- Madeline
- Spillerne skal selv spille Madeline, hvis hun er med i scenerne – hun går på skift mellem spillerne
- De behøves ikke spille hende så uskyldig/ren, som de husker hende – hun må godt være anderledes

- Du kan hjælpe ved at spørge:
- Hvis du skulle vælge en skelsættende situation for din spilperson, hvad ville det så være?
- Hvis du skulle vælge en situation hvor du kunne træffe et skæbnevalg, hvilken er det så?

- Første spiltest
- *Oscar* konfronterer *Herman* om hans følelser for Madeline, før de bliver gift
- *Agathe* genoplever barndomsscenen med benet med Madeline, hvor hun ikke tyranniserer hende
- *Peter* viser *Agathe*, at *Oscar* og Madeline har noget kørende
- *Herman* skubber *Agathe* ud over trappen for at dræbe hende

- Anden spiltest
- *Oscar* tager Madeline med i stalden for at tvinge hende til sex, mens *Peter* ser på
- *Agathe* tager en tavs magtkamp med *Peter* på trappen og aborterer ikke
- *Peter* dræber *Agathes* ufødte barn, mens hun stadig er gravid, med en hammer
- *Herman* benægter overfor *Agathe*, at *Peter* har slået barnet ihjel

Epilogen - Begravelsen

Scene 17: Madelines begravelse

Lokationsbeskrivelse af dig – Madelines nye begravelse

Fortælling om Madeline, hvordan hun er død

- Du har fuld magt til at bestemme, hvordan hun nu er død, efter ændringerne i livsforløbene
- Alle er igen ved hendes begravelse

Fortællescene – deres nye skæbne:
Spillerne skal her fortælle deres spilpersoners nye liv og død
Du kan hjælpe ved at spørge:

- Hvor gammel blev du?
- Havde du et godt forhold til de andre?
- Blev du på herregården?
- Hvordan endte din skæbne? – Fordømt, Frelst eller Forsvundet?

Scene 18: Herregården

Fortællescene af dig - afrunding

- Hvem ligger på gravstedet = Frelst
- Hvem går igen på herregården = Fordømt
- Hvem står som skygge blandt gravstenene = Forsvundet

Relationsoversigt til spilleder

Forklaring: Hver spilperson har en kolonne med gerninger de har gjort mod andre.

Madeline

Peter

12 årig søn til Madeline

-Søn til Herman
-Nevø til Agathe
-Lærling til Oscar

Har gjort mod Madeline:
•Druknet hendes hvalp
•Gjort hendes hest halt

Har gjort imod Herman: Taget al Mors tid, så Far ikke kunne få tid med sin kone

Har gjort imod Agathe: Ved et uheld skubbet Agathe ned ad trappen så hun aborterede, men grinte af det

Har gjort imod Oscar: Har set på (med vilje) når Oscar og Madeline (hans egen mor) har haft "sex" – og måske kunne lide det

Herman

Ægtemand til Madeline

-Far til Peter
-Svoger til Agathe
-Forretningspartner/ bedste ven til Oscar

Har gjort mod Madeline:
•Holdt hende fast
•Slået hende jævnligt

Har gjort imod Agathe: Herman holdt hånden over Peter i forbindelse med Agathes abort

Har gjort imod Peter: Behandler Peter som et lille barn og ikke den alder han er (Nedgør ham)

Har gjort imod Oscar: Snydt Oscar for penge i deres forretning

Agathe

Storesøster til Madeline

-Tante til Peter
-Svigerinde til Herman
-Tidligere næsten forlovet til Oscar

Har gjort mod Madeline:
•Tyranniseret hende
•Brændt hendes broderier
•Forgifter hende

Har gjort imod Herman: Truer med at tage formuen og forretningen

Har gjort imod Peter: "Mor elsker dig ikke". "Hun har sagt til mig at hun hellere ville have haft en datter"

Har gjort imod Oscar: Fornægtet Oscar sex mens de var næsten trolovet

Oscar

Elsker til Madeline

-Læremester til Peter
-Tidligere næsten trolovet til Agathe
-Forretningspartner/ bedste ven til Herman

Har gjort mod Madeline:
• Har affære med hende
•Tvunget sig til at røre
•Næsten voldtaget hende

Har gjort imod Herman: Haft affære med Hermans kone Madeline

Har gjort imod Agathe: Givet sin kærlighed til Madeline i stedet for Agathe, da de næsten blev trolovet

Har gjort imod Peter: Fortæller om hvordan han elsker med Madeline til Peter

Testamente

Min sidste vilje

Jeg, Herregårdsejer og forretningsindehaver Madeline, gør herved vitterligt, at efter min død skal mine efterladenskaber forholdes således til mine kære.

Hvis ikke Herman, Oscar, Peter og Agathe kan opfylde dette inden for en tidsperiode af 3 måneder efter min død, skal Herregården og al dens ejendele doneres væk, samt krydderiforretningen skal opløses og overskydende midler ligeledes doneres væk. Men hvis Herman, Oscar, Peter og Agathe kan opfylde dette, modtager de alle ligelig del i Herregården og forretningen.

1) *De skal bekende alle deres synder til mig*
2) *De skal alle elske hinanden med rent hjerte*

For at jeg kan vide dette, kan jeg kontaktes igennem et Medie ved en ånde-seance, hvor jeg vil være til stede i ånden.

Dette testmente bekræftes med min underskrift og optages i testamenteprotokollen.

Herregården, år 1901

Madeline

Rolletillæg til 2. akt

3 ting der kan ske efter Madelines død

Til Herman

Han slår Peter
Han slår det tyende på herregården
Alt bliver noteret, som et regnskab, også mennesker

3 ting der kan ske efter Madelines død

Til Oscar

Begynder at forgribe sig på tjenestepigerne
Drikker evt. mere med Herman og forgriber sig på kvinder på kroen
Voldtager en

4 ting der kan ske efter Madelines død

Til Agathe

Hun brænder kirken ned, da hun ser et bryllup og kan ikke udstå andres lykke
Stjæler et barn, som hun dræber
Bliver sindsyg, hun tager opiums dråber og ser nu Madeline alle steder på herregården.
Forsøger at dræbe hende, da hun ved at Madeline jo er død

3 ting der kan ske efter Madelines død

Til Peter

Brænder stalden ned, alle heste dør evt.
Han samler på kjoler
Dræber en kvinde der minder om hans mor, for der findes kun en som hende