

MANDEN
MED
BARNEVOGNEN

AF ALEX UTH

Intro 4

Overblik 5

Tematik og stemning 5

Belejringen (lidt forhistorie) 6

Glasburet 6

De tre vægge i et lukket rum 7

En tur gennem teknikrummet 7

Ekstra spilledere 7

De hviskende 8

Telefonen 8

Den mørke flod 9

At vende ryggen til mørket 9

Om ritualer og rutiner 10

Kontroltab 10

Isolationen 11

● Det overnaturlige 12

Manden med Barnevognen 12

Fortællinger om monstret 13

Overnaturlige hændelser og tegn - inspirationsliste 13

Kapitler 14

At drive fortællingen frem 14

Barnet 14

Fosterstilling – den gentagne scene 15

I – Han er tilbage 15

II – Isolationen 15

III – Det smuldrer 17

IV – Afslutningen 17

Epilog 18

Udgangsbønnen 18

Ekstramateriale 19

Hjælp til casting og afvikling 19

Masker 19

Vuggeviser 19

Ritualerne 22

Helene 23

Lars 25

Om Maja 27

Om Steen 28

Kolofon:

Tekst & forside: Alex K Uth

Tak til:

Team Nasty @ sommerhuset (Anders Frost Berthelsen, Marie Wolfsberg Oscilowski, Simon Steen Hansen, Thor Niels Fejerskov Jensen)

Årets scenarieansvarlige Simon Steen Hansen og Kristian Bach for at nurse forfatterholdet

En særlig tak til Simon Steen Hansen og Peter Fallesen for de idéer der slog rod dybt nede, og blomstrede op bag min ryg.

Og en særlig tak til Marie Wolfsberg Oscilowski for prøve at få vendt den forbandede skildpadde.

Intro

Det er værst om natten. Når de sidder med den lille, sovende krop mellem sig, og selv ender med at falde i søvn, og søvnen er ikke søvn, men sorte, kvænnende tanker. Når nogen vågner i et feberskud af adrenalin, og er nødt til at tage runden igen. Rundt i huset og ruske i alle vindueshasper. Undgå at kigge ud under gardinerne, ud i mørket bag ruden. Undgå at lytte efter lyden af små, hårde gummihjul mod fortovet ude på vejen.

I et nybygget parcelhuskvarter et sted i Danmark blev et ungt par endelig forældre for første gang for nogle måneder siden. Alt var kærlighed, svimmel og ny, og så skrøbelig og voldsom på én gang. Det var duften af babyhud i de lune sommernætter. Fornemmelsen af det fine hår i halvmørket. Små fingre, der klemte. Grådige lyde.

Og så begyndte det. Ting, der blev flyttet på. Døre, der ikke skulle stå på klem. Vinduer, der ikke skulle stå åbne. Fornemmelsen af noget nede i stuen, når de var gået i seng. De visne blade overalt i huset. I badeværelset. I fodenden af babyens seng, selvom det var midt om sommeren.

Lars og Helene kæmper for deres barns liv. De er under belejring. Hver aften efter mørkets frembrud venter en mørk skikkelse med en indhyllet barnevogn på fortovet foran deres hus. Han venter på dem. På at de skal komme ud og give ham det, han vil have.

Forventet spilletid: 3- 5 timer

Deltagerantal: Fire spillere og en spilleleder. To spillere spiller Lars og Helene, to spillere spiller et vennepar, der er flyttet ind for at gøre dem mere trygge.

Genre: Hjemløshed, spøgelseshistorie, skæbnefortælling. Tænk Pans Labyrint, Børnehjemmet, Sixth Sense.

Spillertype: Elsker snigende uhygge og underspillet rædsel, og har lyst til at hælde masser af følelser i denne historie. Får gåsehud når karakteren er i frit fald, og er med på at det kan give mening at overgive sig.

Spilledertype: Kan lide at arbejde med stemninger, og med mørke ting i historier. Dette scenarie kræver primært et skarpt fokus og sans for timing.

Overblik

Kære spillere, velkommen til Manden med Barnevognen, og tusind tak fordi du vil hjælpe mig og fire potentielle spillere med at få historien til at flyve. Jeg håber I får en hjerteskrærende og uhyggelig oplevelse med hinanden, og at I går derfra med gåsehud på armene.

Dette er historien om Lars og Helene, og hvordan de mister deres barn til det monster, der hjemsøger dem. Der er flere mulige slutninger på historien, herunder at de vælger at give barnet direkte til monstret, at de efterlader det i huset alene og uden forsvar, eller at de prøver at tilbyde sig selv i dets sted. Der er ingen lykkelige slutninger. Uanset hvad spillerne kommer frem til, er barnet fortabt. Det interessante er Helenes og Lars' reaktion.

Situationen er, at de er under belejring i deres hjem. Det har de været et stykke tid, men på det tidspunkt hvor vi kommer ind i historien, kan de ikke længere forlade huset, og tingene er begyndt at blive rigtig sære. Hver nat må de på barrikaderne for at forsvare deres barn og hjem mod den mørke mand og hans tjenere, De Hviskende, og hver nat bliver det sværere og sværere at stå imod. De har mistet kontakten med omverdenen, bortset fra de to gamle venner Steen og Maja, der flyttede ind for et stykke tid siden for at støtte dem. Stik imod Lars og Helenes forventninger virker venneparret til at tage det der foregår alvorligt.

Scenariet arbejder med cirkler og med en kredsende struktur. Det strækker sig over en række nætter (ikke sammenhængende). Historien begynder og slutter med den samme scene, og for hver nat er det de samme elementer der går igen: Hverdagen der skal fungere under stigende pres. Problemerne med at holde sig vågne og vogte barnet, ritualerne der skal holde monstret væk, og angrebene der tager til i styrke og intensitet.

Det fortsætter tre nætter i streg, indtil karaktererne er trængt op i en krog, eller har taget en beslutning vedrørende barnet.

Dit job er at skræmme dine spillere, og øge presset stille og roligt gennem stemninger og temposkift. Dine spillere har til opgave at skræmme hinanden, og at følge Helene og Lars frem til den beslutning ingen af dem ønsker at se i øjnene. Scenariet arbejder med to hovedpersoner og to bipersoner. De spillere, der spiller bipersonerne, fungerer også som dine med-spilledere med hver deres opgaver, og er koblet på hver sin hovedpersonsspiller.

Tematik og stemning

Dette scenarie lever i høj grad på at stemningen lykkes. Hvis du og dine spillere kan ramme en tone af langsom, drivende uhygge, der får de små hår til at rejse sig på armene, har I ramt tonen. Hvis I kan krydre det med ubehagelige temposkift og dermed få løftet energien med passende mellemrum, er det perfekt.

Denne historie handler om at være helt alene med noget forfærdeligt. At noget kan blive taget fra en, uden at man kan gøre noget – uanset hvor hårdt man kæmper, hvor omhyggelig man er, eller hvor vred og fortvivlet man er.

Det hele foregår i en drømmeagtig boble. De fire karakterers verden er mareridtsagtigt, skæv, forkert, uden forbindelse med virkeligheden. Som ét langt, forfærdeligt syretrip med tre andre mennesker.

Belejringen (lidt forhistorie)

Spørger man Lars og Helene, startede det hele med deres møde med den mørke mand med barnevognen. De tror hver især at det er deres skyld, at han hjemsøger dem. Du kan læse om deres møde i karakterbeskrivelsen.

Lars og Helene er det helt almindelige par, der sjældent findes. De er dreng møder pige, pige møder dreng, bliver til et par. De er forelskede. De rykker sammen, klarer det sammen, holder ved og elsker hinanden og sparer op, indtil de endelig kan købe hus og begynde at bygge om. Det skal blive det perfekte hjem. De skal have den perfekte familie. De er unge og lykkelige og ambitiøse. De har styr på tingene. Stadig med en åndeløs fornemmelse af at have spændt buen for hårdt. At de danser af sted på et tyndt underlag. Da Helenes mave begynder at vokse, intensiveres redebygningen.

Efter fødslen begynder en ny tid. Dagligdagen indfinder sig ikke rigtigt. I stedet er de skæve af lykke og vanvittigt forelskede i barnet. Måske mindre i hinanden. Bindinger flytter sig, siger man jo. Så kommer de første tegn på hjemsøgning. De slår det hen. Også den første gang de opdager Manden med Barnevognen kredse om huset ude på stierne. Den første gang de opdager at han står derude på fortovet foran deres hus. Og at han kommer igen næste aften. Der går lidt tid. Så er han der igen.

Hverken Lars eller Helene ringer til politiet. Det er her de holder op med at foretage rationelle valg. I stedet begynder de begge på skift at vågne op på badeværelset, med hovedet mod kummen og fornemmelsen af at der er sket noget helt, helt forfærdeligt. Senere bliver det til ude på græsplænen. De prøver at holde sammen på facaden. Helene begynder på sine ritualer. Verden skrider. Virkeligheden smuldrer. Vennekredsen trækker sig, på nær deres ældste venner Steen og Maja, som i stedet flytter ind. Dag og nat

gennemfører de fire voksne ritualer med barnet, for at holde det sikkert. Tiden begynder at løbe ud.

Glasburet

Huset som Lars og Helene forelskede sig i, ligger i et nyanlagt parcelhuskvarter et godt stykke uden for byen. Du kender det godt: Lange, lige veje, nøgne flader i stedet for græsplæner, lave moderne parcelhuse i lysgule mursten. Hække, der består af spinkle, bladløse udplantninger fra plantecenteret. Tyndhårede, lysegrønne græsplæner, der ikke kan dække den nøgne jord under dem endnu, og som ikke tåler brug. Søvsnige solcellelamper i lige rækker ud til de fælles stier. skarpe floodlights monteret på alle facader, bare for en sikkerheds skyld. Stierne der binder hele området sammen i et kæmpe asfalteret stisystem, der burde gøre det trygt og sikkert at opfostre sine unger der. Fælles parkeringer væk fra husene. Blå, blå himmel og åbne, flade marker ud mod horisonten.

Nøgleordet for Helenes og Lars' hjem er sårbarhed. Fornemmelsen af at være udstillet, isoleret og blotlagt. Selve huset er i ét plan. Stor, bred entre, åbne rum med masser af lysindfald fra gulv-til-loft vinduerne. Man kan ikke flygte op på førstesalen, eller væk fra de gabende glasflader. Lige meget hvilket rum man opholder sig i, vender en del af det ud mod haven. Om aftenen kan man næsten føle mørket, der presser sig mod vinduerne på den anden side af de tynde gardiner.

Glasbollen er også et fængsel med udsigt. Fra næsten alle rum er der klar udsigt til de andre huse, men stor afstand. Man kan sidde om aftenen og betragte de andres stuepanoramaer bag glas. De andres familieoptrin. De andres liv, i sikkerhed og tryghed. Flimrende skygger fra storskærmsfjernsyn.

Haven er lige så nøgen som de andres, men i det mindste er der en bred terrasse i den ene ende af huset. Da Helene var en måned henne, hængte hun et klokkespil i sølv op derude. Selv med lukkede vinduer kan man høre den sprøde, klare lyd, når det svinger i nattebrisen.

De tre vægge i et lukket rum

Denne historie fungerer, som mange gyserhistorier, kun hvis visse regler overholdes. Det er derfor vigtigt at dine spillere er enige i følgende:

1. Isolationen. Ingen kan slippe væk før den sidste scene. Indtil da er alle fanget i huset, også i virtuel forstand. Man må gerne spille på at man prøver på at slippe ud, gå på nettet, ringe op og så videre, men det kan ikke lade sig gøre at bryde isolationen. Læs mere på side 11.
2. Surrealisme. Denne historie handler ikke om at løbe tør for WC-papir eller mælk. Praktiske ting bør ikke være et problem, selvom du med fordel kan bruge fysiske elementer som for eksempel temperaturen til at illustrere pres ("Det er en kogende varm sommernat, og ingen tør åbne døren ud til terrassen").
3. Dette er ikke en gyser, hvor man skal efterforske og neutralisere monstret. Det handler ikke om f.eks. at opsøge et medium, en præst, eller en dæmonuddriver, eller researche på nettet. Monstret vil før eller siden få hvad det er kommet efter. Det er kun et spørgsmål om tid.

En tur gennem teknikrummet

Ekstra spillere

De to spillere, der spiller venneparret Steen og Maja, fungerer også som dine med-spilledere. De har især ansvaret for at støtte op omkring de stemninger du anslår, at stresser Lars og Helenes spillere, og facilitere scener der handler om henholdsvis barnet og den mørke mand.

Konkret er det tanken at venneparrets spillere skal agere "klangbund" for dig – at hjælpe dig med at forstærke stemninger, effekter, scener. Det er også tanken at du kan sætte dem i gang med remser, med hvisen, med råben, lydeffekter osv.

Du kan eventuelt aftale med Steens og Majas spillere, at du har lov til at sætte dem i gang med at hviske, for eksempel hvis du gerne vil have dem til at sige noget bestemt (se side 8). I kan også aftale, at du kan fodre dem med in-game information eller inspiration til at fortælle om Manden med Barnevognen (f.eks. ved at de gentager og bygger videre på hvad du selv hvisker).

De kan begge:

Flytte på en sovende karakter og sætte den efterfølgende scene (se side 10)

Fortælle med om Lars og Helenes liv som om det var deres liv (se side 9)

Være en del af de Hviskende (se side 8)

Steen kan:

Især nå ind til Helene, der er dødsens angst for åndedræt – for hurtige, for lange, for korte, for dem der ikke er der.

Hans spiller er dermed også ansvarlig for at hjælpe Helene med hendes mission: Rutinerne og ritualerne. Steens spiller bør også skubbe på for scener der udforsker Manden med Barnevognen: Hvad han vil. Hvorfor han vil have Lars' og Helenes barn. Hvad der skal ske med det. Især scener der graver i hvorfor monstret er der.

Maja kan:

Især nå ind til Lars, som er bange for hjertelyde, hjertebanken, og tanken om at den pludselig stopper eller ikke kan findes.

Hendes spiller er dermed også ansvarlig for at hjælpe Lars med hans mission: at fortælle om barnet, parforholdet, huset som det skulle have været, familien som den burde have været, kærligheden der var, livet der burde have været, og det skrøbelige håb.

De hviskende

Af og til, når man er alene i rummet, våger ved barnet eller begynder at blive stresset eller modløs, kan man høre hviskende stemmer. De kommer listende gennem trætheden og angsten og sorgen, og slår sig ned på ens skuldre. De hvisker i øret, og fylder luften med tanker, der ikke bør siges højt. Om lysten til at give op. Om vreden. Om hadet. Om angsten. Om den forbudte lyst til bare at give slip. At få det overstået. De hvisker om at man er alene, isoleret, udsat. De ved hvad naboerne ovre i den anden stue tænker, hvorfor de trækker gardinerne for, når de ser dig stå der i vinduet. De hvisker at der er noget galt. At der er noget man har glemt. At barnet er i fare. At man ikke gør det godt nok. At de andre svigter. Måske hvisker de også at man aldrig skal give op, at man aldrig må give slip. At det er bedre at blive sammen. Uanset prisen.

De Hviskende er mange ting. Husets tanker. Lars og Helenes tanker. Mandens indflydelse. Angsten. Galskaben. Overlevelseseinstinktet. Naboernes reaktioner. Lysten til give los. De

forbudte ting. De farlige ting. Det man tror andre tænker om en. Hviskeri kan bruges til for eksempel at starte eller eskalere et skænderi, ved at forsyne parterne med ammunition.

Både du og spillerne kan byde ind med hvisken. Alle har lov at hviske til de andre. Man må gerne køre tre spillere på den fjerde.

Som Hviskende bærer man maske (se side 19).

Telefonen

Ude i køkkenet sidder der en gammeldags, limegrøn vægtefon. Sådan én man havde i starten af halvfemserne. Det meste af tiden er der kun en svag susen eller en død tavshed, hvis man lytter i røret, og man kan ikke ringe ud. I hvert fald ikke til dem, man tror man ringer til.

Telefonen er dit private værktøj til at komme helt ind i hovedet på Lars og Helene. Den kan bruges som uhyggelig effekt, men du kan også benytte den til at improvisere dysfunktionelle samtaler med nogen eller noget derude, for at forstærke fornemmelsen af isolation.

Ingen af samtalerne bør være rare. Vedkommende i den anden ende af linjen trækker sig. Undviger og bøjer af. Samtaler ender i øer af ubehagelig tavshed og en klar fornemmelse af at noget er helt, helt forkert, hele tiden. Måske er det tonefaldet. Måske er det tidspunktet. Måske det de siger. Helene og Lars kan ikke regne det ud. Isolationen spreder sig. De er efterladt i ingenmandsland, mens alle trykker sig i skyttegraven.

Den mørke flod

Den Mørke Flod er tænkt som et effektivt scenskift mellem de ellers ret tunge, melankolske scener. Ellers bliver det for indebrændt og depressivt i længden.

Metoden kan også bruges til at lave presse-scener, hvor man bygger op fra hvisken til næsten råb ("Nej... nej... nej ... NEJ NEJ NEJ NEJ!"). Den Mørke Flod kan også være en måde at udspille det overnaturliges angreb på huset, eller en måde at gøre det sværere at udføre ritualer.

Stå eller gå tæt sammen. Begynd med at hviske, og byg op, men lad være med at råbe. Træk den lige til grænsen, og stop så brat. Brug eventuelt en fast sætning, eller en kort remse. Brug rytme – langsom, hurtig, skæv, lige på og hårdt. Bank jer på kroppen. Hvisk, sner, hvæs, vug, muml, klag, brus, rul. Skub med stemmen. Pres med stemmen. Gør det ubehageligt. Kraftfuldt. Skift niveauer. Skift styrke. Flyd med strømmen. Variér den fra scene til scene.

En fast sætning eller en fast start på Den Mørke Flod kan eventuelt gøre det nemmere for dine spillere hurtigt at fange, når du gerne vil have dem til at skifte scene. Det er en god idé at benytte den som opvarmningsøvelse.

Den allersidste gang I laver Den Mørke Flod (sidste tur gennem den gentagne scene 'Fosterstilling') må den gerne miste kraft henad mod slutningen. Ebbe ud. Hviske i stedet for at råbe.

At vende ryggen til mørket

Lars og Maja har til opgave at fortælle historien om Helene og Lars og deres dejlige barn. Hvordan styrken i deres historie overvandt mørket. Spillerne er selv ansvarlige for at drive scenerne, men har brug for din hjælp.

Det er vigtigt at disse scener står i modsætning til de mørke scener. Det handler om skiftet mellem angreb og helle. Om skrøbelighed. Kærlighed. Lys. Dét, der kan siges med tavshed. Øjeblikke. De fine og spinkle følelser. Det man henter sin styrke fra.

Det er også en pointe i historien, at de er overdrevne. Alt vedrørende Lars og Helene er ude på overdrevet. Den perfekte treenighed. Den lykkelige familie. Det gode liv. Det liv, der aldrig var, og aldrig kommer til at være.

Historierne kan være om fødslen. De første timer. Samværet. Duftene. Lydene. Små fingre. Små tæer. Oplevelsen af det første smil. At synge for barnet. At vugge det. Hjemkomsten fra hospitalet.

De kan også fortælle den perfekte start. Huset, som de fandt ved et lykketræf. Den omfattende renovering. Alt der er blevet lavet om. Alt, der er blevet perfekt. Det er deres første hjem, deres første hus sammen.

Det kan være et øjeblik de indså, at de var gravide. Forberedelserne til fødslen. Sommernætter i sengen, Lars med hånden på Helenes mave.

Den perfekte morgen. Den anden, der er stået op. Lyde ude fra køkkenet. Sommerbrisen fra haven. Barnet, der er vågnet. Sanselige beskrivelser. At mane det frem.

En stille sommernat. Det sovende barn mellem dem. Små fingre, små øjenvipper mod kinden. Det svage åndedræt. Stilheden i rummet. Stilhed og hvirken. Paraderne er på vej ned. Man vover at håbe et sekund. At snakke om fremtiden. Om det gode, der kunne ske. Om barnet. Om små ting. Babysvømning. Fødselsdage. Hvornår barnet vender sig første gang.

Ekstra effekt: Bed spillerne lukke øjnene og sidde tæt sammen. Eventuelt i en rundkreds om barnet, med ryggen mod rummet.

Disse scener er "dobbel-scener" – Helene og Lars bliver "skygget" af de to logerende, som fortæller med, som om det er samme parforhold.

Om ritualer og rutiner

Når man er trængt op i en krog af noget, der ikke kan standses af hverken mure eller døre, begynder man at søge alternativer. For Helene har det udmøntet sig i en række ritualer, som har til formål at holde den mørke mand væk fra barnet. Nogle virker, nogle gør ikke. Helene må finde ud af hvilke. Hun må udvikle på dem. Raffinere dem. Det, der hjemsøger dem, virker som om det arbejder sig gennem hullerne, uregelmæssighederne, forglemmelserne.

Jo mere presset Helene bliver, jo vigtigere bliver det for hende at man ikke afviger fra rutinerne, og at ritualerne opretholdes. Uanset hvad folk tænker. Uanset omkostningerne. Hendes nød er større end noget andet. Det gælder barnet. Det gælder alt.

Helene og Steen har til opgave at brede historien om ritualerne ud, og dermed også øge fokus på Manden, hjemsøgningen, uhyggen, rædslerne og kampen. Spillerne er selv ansvarlige for at drive ritualerne, men har brug for din hjælp.

Kontroltab

Søvn er et voksende problem for karaktererne, især om dagen. Selv med fire voksne i huset til at vogte på barnet, er det meget svært at holde sig vågen. Det holder ikke i længden. Man løber langsomt tør for overskud. Hver gang de sover, kommer drømmene og mareridtene. Og somme tider noget helt andet: At sove i denne historie er et kontroltab. Man risikerer at vågne op på steder, man ikke kan huske at man har bevæget sig hen. Måske i situationer, man ville ønske man ikke var i.

Det er op til spillerne, om og hvornår en karakter falder i søvn. Man må meget gerne prøve at hviske hinanden i søvn. Det er op til dig og dine med-spilledere om der sker noget, mens vedkommende sover. En sovende karakter må flyttes rundt i huset, og skal helst bringes i vanskeligheder eller ubehagelige situationer.

Både du og Steens og Majas spillere kan flytte rundt på hovedkaraktererne, når de falder i søvn (ligesom dig). I må frit sætte en scene, der illustrerer kontroltabet, angsten og vanviddet, der ligger og koger i huset. Det handler især om at så tvivl om Helenes og Lars' forstand, hvad der er mareridt og virkelighed, og om Manden og de Hviskende er den eneste trussel mod barnets liv.

Eksempel:

Helenes spiller vælger at hun ikke kan holde sig vågen mere. Der har været lyde hele natten ude fra haven, og hun er sprunget op hvert andet øjeblik for at kontrollere. Hun beskriver, hvordan Helenes hoved lige så stille begynder at nikke forover. To minutter efter sover hun dybt, med åben mund.

Majas spiller tager over, og beskriver hvordan Maja kommer ind i soveværelset ti minutter senere, og ser Helene stå ved fodenden af babysengen i en mærkelig ludende stilling. For hendes fødder ligger en tabt pude. Hvad skulle den bruges til?

Maja siger forskrækket, "Helene ... hvad sker der?"

Det er op til Helenes spiller at samle udfordringen op.

Isolationen

Grænsen

Rundt om Helenes og Lars' hus går der en usynlig grænse. Lige ved fortovet, på indersiden af bedet. Man kan godt se det, hvis man kigger efter. De fleste planter er allerede gået ud. Nyplantede rosenbuske står med mørke blade, som om de har fået frost midt i sommervarmen. Græsset er vissent og brunt op til kanten, og jorden ser tør og forkert ud. Krakeleret.

Ingen i huset kan passere denne grænse. Hverken de voksne eller barnet. Det er op til dig hvordan det skal markeres. Måske blander de Hviskende sig (se side 8). Måske bruger I den Mørke Flod til at markere det (se side 9). Alternativt kan det være man reagerer på samme måde, som hvis man kommer for tæt på Manden (se side 12). Måske vokser angsten til rædsel, så snart man kommer for tæt på, indtil man ikke kan tage ét skridt mere. Måske når man bare aldrig frem, uanset hvor meget man prøver, som i en ond drøm.

Bemærk at naboerne til gengæld godt kan trænge ind over grænsen i visse scener (se side 11).

Moderne tider

Denne historie foregår i et forholdsvis nutidigt Danmark. Det betyder internet, smartphones, tablets og tusind kanaler på fladskærmen. Det er op til dig hvordan det skal håndteres; om der ganske simpelt ikke er dækning/signal (selvom man kan se over i de

andre huse at det virker). Om der sker sære ting, hvis man tænder for elektronikken. Om det simpelt hen ikke figurerer i historien, medmindre du specifikt bringer det i spil.

Undtagelsen er telefonen, der sidder i køkkenet, og er en gammel fastnet telefon (se side 8).

Naboerne

Ingen af de fire karakterer kan interagere normalt med kvarterets beboere. I stedet er de begyndt at optræde som den mørke mands hånddukker. Du kan for eksempel bruge naboerne som uhyggelig effekt, som dem der er i den anden ende af den mintgrønne telefon, og som understregning af isolationen.

Eksempler:

Vælger du en nabo til den grønne telefon (se side 8), kan det handle om reaktioner på Mandens tilstedeværelse i kvarteret. De fleste foretrækker helt at ignorere situationen. Enten af frygt for at han skal få øje på dem og deres familie, eller fordi det bare er nemmere at kigge væk. Trække gardinerne for, og skrue op for anlægget, så man ikke kan høre hvad der kører forbi derude. Man venter på at det skal være overstået. Man føler vel med Lars og Helene, men hvad skal man sige til det. Måske er det deres skyld, måske ikke – hvad nytter det at diskutere det. Manden tager, hvad han vil have. Der er ingen retfærdighed i det, men det kan der ikke ændres ved. Sådan er det.

Naboerne har mulighed for at krydse Grænsen (se side 11). I skumringen lister skikkelser måske ud af hoveddøre rundt omkring i kvarteret. De samler sig langsomt og står som spredte støtter rundt om Helenes og Lars' hus. Afventende og tavse. Man kan lige ane dem derude. Skimte bevægelsen, når en af dem lægger hovedet på skrå. Et øje, der

reflekterer lyset. Kroppene, der flytter på sig af og til. Som et febersyn. Surrealistisk. Ubehageligt.

Måske er de der også om dagen. Mødes i små grupper ude på vejen. Standser op kort to og tre, og sender stjålne blikke mod Helene og Lars' vinduer. Eller måske står de og glori åbenlyst. Der holdes øje med huset. Med Lars og Helene, og deres gæster. Man kan næsten ane deres hvisen og tischen, når man står der bag ruden. Det er tydeligt at snakken går i kvarteret. At naboerne måske ved noget. Måske at de er involverede. Hvis man råber dem an, opløses grupperne, og man går hver til sit med ansigtet den anden vej. Hvis man kommer ned til dem, går de langsomt væk med ryggen til. Ingen løber. Man kan bare ikke nå dem – ligesom i et mareridt, hvor man ikke kan løbe fra monstret, fordi alt går for langsomt.

Naboerne kan også efterlade noget på Lars og Helenes grund. Måske lægger de fliser derude i mørket, én sten ad gangen, for at nå op til hoveddøren. For at hjælpe Manden med at nå derop. Hvis man råber af dem, flygter de som skygger ud i tusmørket. Hvis man tjekker, ligger der måske en ny flise, men intet værktøj, og intet spor af nygravet jord. Pludselig har den været der hele tiden. Ét skridt tættere på døren. Tænk brede, nydelige fliser fra plantecenteret. Tænk folkesagn, hvor den døde rykker et skridt tættere på gården hver fuldmånenat.

Det overnaturlige

Det overnaturlige i denne historie lever i antydninger. I skygger og glimt og uhyggelige og sære efterladenskaber. Det er visne blade i fodenden af vuggen og en lille bluse der pludselig er væk. Det er lyset der flimrer i lampen over stuebordet. Det er fornemmelsen

af nogen derude i mørket, bag de gigantiske ruder. Pludselige trækvinde. Kulde. En fornemmelse af at man ikke er alene i rummet, selvom de andre er inde i stuen.

Fænomenerne i Lars og Helenes hjem er tegnene på en langsom og snigende indtrængen. Det er monstret der rækker gennem mørke hjørner og kolde fodpaneler. Hans tilstedeværelse spreder sig, ødelæggende og tavs, uanset hvor meget de prøver at holde ham væk og hvor hårdt de prøver at forsegle og forsvare deres hjem.

Du kan se forslag til fænomener på side 13.

Manden med Barnevognen

Manden med Barnevognen er hovedfjenden. Han kontrollerer eller styrer de overnaturlige hændelser, og de Hviskende. Eller sådan virker det til.

Der er ingen der ved, hvor den mørke mand kommer fra. Han har altid været der, som en tanke bagerst i hovedet. Som noget, man helst vil lade ligge. Han kommer. Han tager hvad han vil, og han forsvinder igen. Synker i jorden. Sover. Glemmer. Er mæt. Man ved det ikke. Han optræder altid som en diffus mørk skikkelse, der kommer kørende i skumringen med en lidt gammeldags barnevogn. Historien går, at hvis man møder ham, er det allerede for sent. Møder man hans blik, eller endnu værre, kommer man til at se ned i det gabende mørke i den indhyllede barnevogn, er ulykken sket. Det er sådan Lars og Helene husker det. At de skulle have ladet være. Passet bedre på.

Manden kan ikke røres ved. Han er ikke en fysisk tilstedeværelse. Man vil aldrig nå frem til ham. Måske er det som at nærme sig en forfærdelig strålekilde, eller gå imod en usynlig strøm. Kroppen vil ikke, kan ikke. Måske reagerer man fysisk - bølger af kvalme,

svimmelhed, blod fra næse og ører, lamhed, voldsomme smerter. Tiden standser. Hertet sløves. Bevidstheden lukker ned.

Eller måske er han kun en skygge, hvis man rækker ud. Et flimrende mørke, der ikke kan røres, stoppes, gribes fat i.

Fortællinger om monstret

Man siger at Manden med Barnevognen hjem søger kvarteret i særlige år, når han bliver vækket af sin søvn. Så vågner han og skubber sin vogn foran sig gennem natten, frem og tilbage, rundt og rundt, på jagt efter den spæde lyd der vækkede ham. I det tidligste morgengry, når ingen ser det, drejer han om et hjørne og søger mod et glemt træ for enden af en blind vej, bag et hul i en hæk, som ingen længere kender. Engang var det børnenes træ. Et suttetræ, der kunne bære deres minder. Men nu er det hans rede, hans sted, og ingen kommer der mere. Hundredevis af glemte sutter hænger fra grenene og svinger i brisen. Sutterne er meget gamle. Blegede af vind og vejr, med flossede snore silkesnore. Alt svajer og drejer.

Man siger, at børnene, alle hans børn, alle de han har samlet igennem tiden, ligger mellem rødderne, rullet sammen på siden som små bundter. Præcist som barnet lå i maven og kiggede på Lars. Manden sover mellem rødderne, under jorden, med sine børn. I skumringen stiger han op som en sort bølge, og triller ud gennem hullet i hækken, for at hente flere børn til sin samling. Han får aldrig nok.

En scene med lukkede øjne. En scene, som er en drøm. Barnevognen, der kører hen af fortovet. Hårde gummihjul mod fliserne. Rytmsk, hård, rystende. Svajende, gyngende. Set forfra. Aldrig kigge ned den opslåede kaleche. Hans hænder på styret. Man kan ane visne blade dernede i det sorte dyb foran ham. Duften af vintertør jord. Hans blik ind mod det deres hus.

Suttetræet. Den samme tur ned ad den blinde vej, gennem hullet i hækken. Skraldet i buskene. Sutterne, der hænger som sorte skygger i mørket deroppe. Det pusler i buskene. Hvad ligger der mellem rødderne.

Majas spiller har fokus at prøve at få scener omkring Manden i spil. Du må selv afgøre, om du vil udlevere ovenstående, eller om du vil benytte hviske-teknikken til at sprede det. Det er ment som inspiration. Digt videre. Spred mørket ud. Gør ham til din. Og jeres.

Overnaturlige hændelser og tegn - inspirationsliste

Generelt har jeg tænkt de overnaturlige hændelser som noget der virker sært, ubehageligt eller kan bruges til at stresse karaktererne/spillerne med:

Visne blade på uventede steder. Visne blade er Mandens vigtigste tegn.

Trækvinde. Pludselig kulde. Kolde pletter.

Døde spurve i lukkede rum (alt fra værelser til skabe til kagedåser til tasker)

Afrevne fjer med blodige spidser, strøet ud på gulvet eller andre steder

Mørke og skygger. Især skygger der stryger hurtigt forbi i kanten af synsfeltet, eller mellem lamperne.

- Det automatiske lys rundt om huset tænder. Græsplænen er badet i skærende hvidt lys. Der er ingen. Ikke engang en kat. Efter et stykke tid slukker det igen. Og tænder igen. Stadig intet.
- Lyden af barnevognshjul et sted ude i mørket på gangstierne. Hårdt gummi og rustne fjedre.

Vinduer vil ikke lukkes – binder og er besværlige. Noget er på vej hen mod vinduet fra den anden side. Det skal lukkes. Hurtigt! Døre, der binder eller går i baglås. Eller bare ikke kan åbnes eller lukkes.

Døre står på klem, selvom man lige har lukket dem. Hvad er gået igennem? Hvad er blevet lukket ind?

Fornemmelsen af at blive betragtet gennem spejle og mørke ruder

Et glimt af noget, når man flår gardinet til side.

Fornemmelsen af noget, der står inde i skabet, eller er under sengen. Eller bag bruseforhænget.

Elektriske lys flakker eller flimrer, eller går kortvarigt ud. Som om noget vandrer mellem lamperne i korte, sorte glimt.

Børneting, der bliver stillet frem eller fjernet. En vandrende sut. Tøjdyr, der er væk. En lille bodystocking eller en lille barnesok på det forkerte sted.

Knitren, knirken, åndedrag (der stopper), hvirken, bankelyde.

Vinduesruder knager og brager, og bøjer ganske svagt indad, som om en voldsom kraft pressede på udefra. Der er intet derude.

Kapitler

Som nævnt i indledningen, krydser Manden med Barnevognen sine spor flere gange. Historien begynder og slutter med den samme scene, og for hver nat er det de samme elementer der går igen: Hverdagen der skal fungere under stigende pres. Problemerne med at holde sig vågne og vogte barnet, ritualerne der skal holde monstret væk, og angrebene der tager til i styrke og intensitet. Den tredje nat er karaktererne er trængt op i en krog, og er tvunget til at tage en beslutning vedrørende barnet.

At drive fortællingen frem

Dette er ikke en lykkelig historie. Dine spillere og deres karakterer er nødt til at bevæge sig fra en tro på at belejringen kan udholdes eller vindes, til en erkendelse at man kommer til

at tabe, og en overvejelse om hvordan man vil håndtere det og især hvordan det skal ske. Det er slet ikke sikkert at karaktererne er enige, især ikke til slut.

Presset kommer fra søvnmangel, stress og angsten døgnet rundt, og fra det faktum at tegnene optræder tættere og tættere på barnet. Det skal være ganske tydeligt gennem historien, at det ikke på nogen måde er en holdbar situation, og at det ikke stopper før nogen tager den beslutning, alle undgår at tale om.

Barnet

Det første I skal gøre, når I er klar til at gå i gang (materiale læst, spørgsmål afklaret, opvarmning færdig), er at skabe et barn I kan bruge til at spille med.

Formålet med denne scene er at knytte bånd til barnet, og at introducere spillerne til dét at fortælle om det liv, der aldrig var og aldrig bliver. Se side **Error! Bookmark not defined.** for inspiration og uddybende forklaring.

- Form en barneformet bylt af forhåndenværende materialer. Den skal kunne tåle at blive tabt/revet ud af folks hænder.
- Kig på barnet. Forestil jer det lille ansigt, der kigger op. Så tillidsfuldt og åbent. Forsvarsløst. Fortæl barnet frem. Sig "Lille skat, da du kom til verden ..." Giv det et navn. Fortæl hvad det kan. Hvem det måske kan blive til.
- Når fornemmelsen af barnet er der, så er I klar til at skifte til næste scene (Fosterstilling).

Fosterstilling – den gentagne scene

Denne sekvens er indgangen til hver af nætterne, og er en af flere mulige lukninger på historien.

Fortæl spillerne gennem følgende sekvens, mens de har lukkede øjne (du behøves ikke bruge teksten direkte, det er bare til inspiration):

Du vågner med kinden mod græsset i det tidlige morgenlys. Der dufter rent og køligt. Kold morgenluft. Dis i hækken. En fugl prøver tøvende, og stopper så igen. En anden svarer, lidt længere væk. Så bliver der stille.

Du ligger på siden i græsset, med armene om knæene. Rullet sammen om dig selv. Du fryser. Koldsveder og ryster. Vil ikke åbne øjnene.

Vægten er væk. Trykket er væk.

Noget er anderledes.

Det er en god ting. En god ting, og en forfærdelig ting.

Det er nemmere, hvis du ikke husker det.

Det er nemmere, hvis du ikke åbner øjnene.

Klip scenen ved at starte den Mørke Flod (se side 9), når du synes at det passer. Få spillerne på benene, mens de hvisker. Byg op. Overgangen skal være hård.

I – Han er tilbage

En af mange lange nætter for Helene og Lars, Maja og Steen, men for dig og dine spillere den første. Meningen er at etablere "hverdagen" for karaktererne, og få værktøjerne i spil.

Denne nat kommer der ikke et direkte angreb.

I skal udfolde en tilstræbt almindelig aften, der bliver til en ubehagelig nat. Alle er trætte og en lille smule tyndslidte. Dagen har været varm, og natten er ikke meget køligere. Der har været fred de sidste par nætter, men ingen nærer nogen illusion om at det er overstået. Man benytter chancen til at trække vejret. Måske spiser man sammen. Prøver at lave almindelige ting. Babyen skal makes, bades, puttes. Måske skal der sættes en vask over. Man prøver stadig at holde fast i hverdagen, selv om den er ved at gå op i sømmene. Måske går tingene ikke efter planerne – noget bliver forlagt, glemt eller overset. Måske spiren til et skænderi. Det kan være her I får sat de Hviskende i spil.

Som mørket falder på, vokser fornemmelsen af at blive betragtet, og ting begynder at ske. Måske er der lyde i babyalarmen - er baby ok? Sikkerhedslysene på terrassen tænder måske, uden at man kan se noget derude. Man må rundt og tjekke. Barrikaderne må undersøges for huller. For mangler. Man må have gang i ritualerne igen. Ulven er derude. Monstret jager. Se, om ikke du kan mane en simrende uhygge frem. Spil på de fineste tråde (inspiration på side 13).

Overgang fra I til II

Klip tilbage til Fosterstilling, når det passer, og fortæl igen dine spillere igennem sekvensen (se side **Error! Bookmark not defined.**).

Gå fra 'Fosterstilling' til Den Mørke Flod. Hvordan er energien nu? Skal den op eller ned?

II - Isolationen

Dem derude

Det er lyst i denne sekvens, men dagen er kort, og natten kommer hurtigt. Ingen når at sove rigtigt, og alle er trætte. Denne nat kan du introducere spillerne for naboerne, der står derude. For hjulspor i græsplænen. For at noget kan overskride Grænsen derude.

Denne nat skal tegnene også rykke indenfor, for første gang. Det er tid at introducere telefonen i køkkenet. Det er tid til for alvor at dyrke isolationen og paranoiaen. Det er måske også her, at Grænsen bør begynde at komme i spil, hvis den ikke allerede har været det i kapitel I.

Glasburet

Så længe det er lyst, er det at sidde derinde i huset og se kvarterets børn lege ude på stierne. At se livet gå videre. Sommer og sol. Skrig og skrål og badedragter. At se dem more sig og drikke derude. De andres børn, der cykler frem og tilbage. Det er måske en lettelse når lysene slukkes i husene rundt omkring, og natten falder på – også selvom Manden kommer. Måske ønsker man, at det var et andet hus han havde valgt sig. Måske er man bitter. Hævnerrig. Misundelig.

Det derude i mørket

Så snart mørket kommer, er Manden derude. De er ikke i tvivl. Han kredser rundt om huset på stisystemet. Gadebelysningen flimrer og blinker og går ud, og efterlader øde, mørke pletter, hvor man hurtigt kan forestille sig at han står og venter.

Det er oplevelsen af at sidde i stuen og vente. Prøve at se fjernsyn. Stirre ud mellem gardinerne hvert andet sekund, fordi man synes man hørte noget. Tænke, at det ikke var noget, og så fornemme noget alligevel. At sidde i en oplyst glaskasse, uden at kunne flygte noget sted hen.

Det er at hviske "Skat, han er der igen ..." Og vide at noget er anderledes denne gang. Mærke viljen derude. Krogen i brystkassen, blikket ind i maven. Vide at det kommer til at forsætte, det her. At det bliver værre.

De Hviskende kan måske hjælpe med at knække kampviljen.

Over tærsklen

Det er at opdage hjulspor i de nøgne bede, dybe hjulspor som flænger i græsplænen. Ingen er i tvivl om at noget kredser tættere og tættere på derude, som et dyr der har fået færten af noget.

Det er oplevelsen af at det ikke bare er det. Der er også nogen i huset. Noget er sluppet indenfor. En barriere er blevet brudt, eller at en barrikade er faldet. Man må finde hullerne. Man må stoppe angrebet. Det er her du kan begynde at give den gas med uhyggelige fænomener. At der er lyde i rummet ved siden af. At ting bliver flyttet, selvom alle sidder i stuen. At de forbandede blade dukker op. Alle bør vide hvad bladene betyder.

Barnet reagerer på hvem der end tager det op, og er svært at trøste og få kontakt med. Det aner også, hvad der er ved at ske.

Modstrøm

Det er også her, man måske forsøger at fokusere på barnet i stedet. At det er der stadigvæk. At netop har lært sig noget nyt. At man måske har glemt at fejre en fødselsdag. At man er gået glip af noget. At øjeblikket aldrig kommer igen. Men det er også her, at man måske optrapper i forhold til de ritualer, der involverer barnet. Lys kan hurtigt blive til mørke igen.

Overgang fra II til III

Klip tilbage til Fosterstilling, når det passer, og fortæl igen dine spillere igennem sekvensen (se side **Error! Bookmark not defined.**).

Gå fra 'Fosterstilling' til Den Mørke Flod. Hvordan er energien nu? Skal den op eller ned?

III - Det smuldrer

Presset begynder at vise sig. Belejringen sætter sine spor. Man kan ikke blive ved med at være lige årvågen. Fejl begynder at opstå. Sprække. Revner. Ting bliver glemt – aftaler, rutiner, ting man burde eller skulle have gjort.

Det er tid for smuttere, for at der bliver begået fejl. Måske et vindue på klem, som burde have været haspet. Visne blade på gulvet. Har nogen gjort det med vilje?

Ting bliver måske væk (især barnets ting). Hvem er det, der tager dem? Hvor er de?

Det er også her der det er oplagt at bløde op for kontrollen. Reagere. Panikke. Skrige.

Være urimelig. Vise revnerne i forholdet. Skyld. Vrede. Gå til angreb. Få afløb. Være perfid. Råbe at det er din skyld. Min skyld. De andres skyld. Barnets skyld.

Indtrængen

Tegnene på Manden rækker længere og længere ind. Forbi dørtærsklen, gennem huset, på langsom jagt efter barnet. Man er nødt til at flytte det rundt konstant, for at holde det i sikkerhed. Udøve ritualerne, og på barnet. Hårdere og mere intensivt. Ingen skal være i tvivl at det er lige oppe over nu. Manden kan ikke stoppes. Ikke længere. Nu skal de til at tage en beslutning, inden det er for sent.

Barnet græder uafbrudt. Det skriger. Vil ikke røres ved. Vil ikke tages op.

De Hviskende er et godt redskab her. Der skal maksimalt pres på Helene og Lars, for at give slip på barnet. Nu må det have en ende.

IV - Afslutningen

Før eller siden når Manden frem til barnet. Enten fordi han selv tager det, fordi de går ud og giver det til ham, eller fordi de efterlader det til ham.

Det er kun Lars og Helene der aktivt kan bestemme barnets skæbne. Maja og Steens spillere må gerne prøve at påvirke dem aktivt, både som sig selv og de Hviskende, men de må ikke tage barnet. De må til gengæld gerne åbne døre, og lade dem stå på vid gab, eller på anden måde give Manden adgang.

Der er flere mulige slutninger:

Det kan være Helene eller Lars går ud (alene eller sammen) med barnet og afleverer det til den ventede skikkelse nede ved fortovet. Han tager imod uden ord, men det er en mulighed at præsentere ham med en uventet blidhed og ømhed her. Alternativt kan det blive til en forfærdelig scene, med barnet der bliver taget, og Manden der bare kører væk.

En anden (og sandsynlig) mulighed er, at en eller begge kæmper med næb og klør for at redde barnet. Hvis de ikke giver barnet frivilligt, kommer Manden og henter det, hvor de end har gemt det. Der er intet der kan stoppe ham, hverken fysisk magt, ritualerne eller bønner og gråd. Han tager barnet, bringer det til sin barnevogn, lægger det i ned i liftens mørke, og kører med det.

Helenes og Lars' valg bør gøre det til den absolut mest brutale variant af denne scene. Gå til stålet, og følg tragedien til dørs.

En tredje mulighed er at lade stå til. Give op. Åbner alle vinduerne, slår terrassedøren op. Lader natteluften trænge ind og køle. Forlader huset, med alle døre åbne. I så fald henter Manden også selv sit bytte, men han farer blidt frem.

Det kan også ske at Lars eller Helene tilbyder sig selv til Manden, eller prøver at kaste sig ind mellem ham og barnet. Det sidste kommer ikke til at bære frugt, men det første gør. Man kan få godt få lov til at gå med, og endda bære barnet. Måske vælger man at lægge

barnet i liften, og skubbe den tunge vogn af sted selv. Gå ind i skumringen og blive væk.
Give helt slip, mens den sidste lyd af hjulene klinger ud.
De må gerne følge med Manden begge to. Så kommer de også til at følges ad i epilogen.

Epilog

Valgte Lars og / eller Helene at følge med Manden, er det vedkommende der må tage turen med barnevognen nu. Fortæl hvordan man sover i jorden, med små skikkelser rullet sammen omkring sig. Hvordan man venter. Tilfreds og mæt. Hvordan man hører spæd barnegråd, som fra en lille fugl, i jordens mørke. Hvordan man vokser op af jorden, ved suttetræet, og begynder at rulle af sted i skumringen, ad den blinde vej, rundt om det skarpe sving, ud på stierne. Rystelserne fra de hårde hjul, der forplanter sig op gennem styrebøjlen og håndtagene. Hvordan man følger gråden. Fuld af nåde. Fuld af kærlighed. Klar til at give fred og slippe løs. Klar til at fjerne smerterne og tage det med ind i mørket.

Valgte Lars og Helene at aflevere barnet, efterlade det til Manden, eller tog han det selv, er det tid for den sidste tur gennem den gentagne scene 'Fosterstilling'. Det er tid til at de åbner øjnene i scenen. Nu ved de, hvad de ikke ville huske. Hvad der er sket. Hvorfor de ligger der. Hvad de skal finde fred med.

Det er til gengæld Maja og Steen, der kvit og frit kan rejse sig, og børste sorgen af sig. De er frie. Det, de kom for at hjælpe med, er sket. De behøves ikke længere være Helenes og Lars' ældste venner. De behøves ikke være kærester. De behøves ikke være lyshårede, eller mørkhårede. De kan lægge det hele fra sig, og være dét de er.

Udgangsbønnen

Inden I lægger historien fra jer og vender tilbage til verden, så giv barnet et sidste øjeblik. Sig farvel til det. Sig tak. Sig tak til hinanden. Og sæt så barnet fri, så det igen er halstørklæder, gardiner, håndklæder, papir, en hættetrøje, eller hvad det nu kom fra.

Ekstramateriale

Hjælp til casting og afvikling

Checklist

- Aftale med De Loggerendes spillere – vær sikker på at de forstår hvilken rolle de spiller undervejs og lav evt. aftaler med dem (Hviske dine forslag videre, bygge på dine sætninger)
- Forklar de 3 regler
- Forklar scenetyperne og værktøjerne (Kontroltab, De Hviskende, Telefonen, den Mørke Flod)
- Husk opvarmningsøvelser
- Forestille sig barnet. Indgyde et objekt med barnet. Ritual for hele gruppen.

Opvarmning: øve gentagelse og forstærkning. Øve den Sorte Flod. At gå op og ned i effekt.

At skifte mellem intensitet og tavshed.

Lukke øjnene og forestille sig noget der kommer tættere og tættere på. Næsten at blive rørt ved. At forestille sig hvor tæt det er på. At noget sidder lige foran, uden en lyd. At det langsomt rækker hånden ud.

Sid på gulvet, hvis I kan. Det giver mulighed for at lægge barnet mellem sig, og for eksempel sidde tæt sammen i en klump for at beskytte det. Det giver også mulighed for at man nemt kan gå rundt om den eller de, der sidder ned.

Musikforslag

Til at starte og afslutte scenariet med: 'Lullaby' fra Pan's Labyrinth:

<http://www.youtube.com/watch?v=cqDiQj9t3mM>

Som underlægningsmusik (nedtur): dark ambient som f.eks. 'Dark Ambient Music – Frozen':

<http://www.youtube.com/watch?v=fW8cNHnLXeA>

Underlægningsmusik (melankolsk) som f.eks. 'James Blake – The Wilhelm Scream':

<http://www.youtube.com/watch?v=MVgEaDemxjc>, King Krule – Out Getting

Ribs: <http://www.youtube.com/watch?v=L9wLrAtcd6Y> eller 'DARKSIDE – Metatron':

<http://www.youtube.com/watch?v=VFfKPZhY16Q>

Eller klassisk horror-piano som 'Hans Zimmer – the Ring soundtrack':

<http://www.youtube.com/watch?v=je1amtXOKF4>

Masker

Hvis du kører dette scenarie på Fastaval 2014, har jeg masker. Det bliver simple, hvide masker a la dem du kan købe i en hobbybutik, og som man kan holde op foran ansigtet.

Vuggeviser

Sov, mit barn, sov længe

Tekst: Chr. Richardt, 1861

Melodi: Carl Mortensen (den samme som melodien til 'Lær mig, nattens stjerne').

Sov, mit barn, sov længe,

jeg rører vuggens gænge,

vifter fluen fra din kind,
kalder drømmen til dit sind,
sov, mit barn, sov længe!

Frodig som en ranke
du vokser for min tanke,
vokser fra din moders arm
ud i verdens vilde larm,
frodig som en ranke.

Glem dog ej din vugge
og ej din moders sukke!
Vokser du fra barnekår,
glem dog ej dit fadervor,
glem dog ej din vugge!

Lykkens roser røde
kun mellem torne gløde
tornen tager jeg for mig,
rosen gemmer jeg til dig,
lykkens roser røde!

Vågn med smil om munden
så fro som fugl i lunden!
Reden din er lun og blød:
moderfavn og moderskød,
vågn med smil om munden.

Elefantens Vuggeviser

Mogens Jermiin Nissen / Harald H. Lund

Nu tændes der stjerner på himlens blå,
halvmånen løfter sin sabel.
Jeg våger at ikke de slemme mus
skal liste sig op i din snabel.
Sov sødt lille Jumbo, og visseul,
nu bliver skoven så dunkel.
Nu sover tante, den gamle struds,
og næsehornet, din onkel

Nu kalder i søvne den vilde gnu
i krattet af store lianer,
og aber synger sig selv i søvn
i vugger af grønne bananer.
Sov sødt lille Jumbo, dit lille pus!
Slet intet, min ven, skal du mangle.
I morgen får du en kokosnød,
og den skal du bruge som rangle.

En zebra tager sin natdragt på
med sorte og hvide striber.
Et flyveegern med lådne ben
sidder i mørket og piber.
Sov sødt lille Jumbo, nu er du vel mæt?



Du kender ej husmodersorgen.
En lille plantage på tusinde rør
dem skal vi ha' syltet i morgen!

Hør, tigreren brøler sin aftensang
og spejder mod alle kanter -
Ved vadestedet - med slebet klo,
der lister den sorte panter.

Sov tyst lille Jumbo, dit lille myr,
din nuttede lille rødbede.

Du bad mig fortælle et eventyr -
nu sover du sødt allerede.

Ritualerne

Du skal udvælge tre ritualer, du vil fokusere på, og tænke over hvordan du kan udvide eller tilpasse dem til dit eget spil

Alle har til opgave at støtte op om ritualerne og hjælpe med at gøre dem fede og uhyggelige.

- Barnet må aldrig være alene. Hvis det er alene, kan der ske noget forfærdeligt. Men måske er det ikke altid muligt at være hos det. Måske er det kun et kort sekund man er væk.
- Barnet skal flyttes med faste intervaller fra rum til rum. Ellers opdager den mørke mand, hvor det er, og trænger måske ind. Man kan nemt glemme det, når man er så træt.
- Så længe man betragter noget, kommer Manden ikke ind den vej. Så længe man betragter barnet, må det være en beskyttelse. Det er umuligt at være så årvågen hele tiden.
- Det daglige overgreb: En gang i døgnet skal der gøres noget ved barnet, som slet ikke er rart. Det er for at holde barnet sikkert og beskytte det. Det SKAL gøres, men barnet græder og stritter imod. Som scenariet skrider frem, bliver man nødt til at øge frekvensen og skrue op for det, der gør ondt. Der er ikke noget at gøre.
- Hvis man siger barnets navn, kan det blive taget af dem, der lytter derude i mørket. Det gør det nemmere at finde frem til det.
- Manden lever i tavshed. Han stjæler åndedræt. Det er vigtigt med fokus på åndedrættet. Det er vigtigt at holde øje med vejtrækningen. Om den ændrer sig. Om den standser. Den kan nemt standse.
- At kunne tælle til et bestemt antal, uden at blive standset, kan give beskyttelse. Nå igennem en remse.
- Man kan beskytte åbninger som f.eks. vinduer ved at strø salt eller lægge jern. At slå jern forneden og foroven. Man kan lave sindrige mobiler og klokkespil, og hænge dem op som beskyttelse. De kan laves af hvad som helst, der med rimelig kan findes i huset. Hår med spyt på. Blodige låg fra konservesdåser. Fjer fra en opklippet sofapude. Dele fra børnelegetøj bundet stramt sammen.
- Manden kan bevæge sig i skyggerne. Alt skal være oplyst. Der må ikke være nogen mørke hjørner.
- Manden kan komme igennem den mindste sprække. Alt skal være hermetisk lukket til og haspet, så snart solen er gået ned. Det er en katastrofe, hvis noget står åbent.

Helene

Monsteret

Helene møder Manden i den første, spæde forsommer, den allerførste aften hvor solens varme bliver



hængende efter solnedgang. Hun skulle have gået aftentur, men det blev kun til rundt om hjørnet, og nødlanding på en bæk nede er par hundrede meter længere henne, fordi alt er så tungt og besværligt. Hun har hævede fødder. Tykke pølsefingre. Spændinger. Luft i maven. Er kæmpestor. Hun ved det godt. Hun har læst alt. Hun har snakket det hele igennem, til døde. Der er ikke noget der kan overraske hende.

Helene læner sig tungt frem og kigger til begge sider. Stien er tom. Et sted gør en hund, men der er øde. Dødt. Hun kommer i tvivl om folk egentlig bruger bænken. Tænker på hvordan det bliver at sidde her, på barsel, med sit barn. Hun har læst og læst og snakket med veninderne, men hun er ikke sikker på naboerne.

Pludselig rammer det hende, en sort bølge af kvælende angst. Sveden pibler frem i hendes armhuler. Alt strammer. Vejer. Maser hende. Kvæler hende. Maven, der ligger tungt mod hendes alt for store lår. Vægten, der holder hende fast mod bænken. Det kan ikke gøres om. Hun kommer til at sidde fast. Hun kommer til at sidde her hver dag, med barnet.

Alene. Hun ved pludselig med sikkerhed at de kommer til at glide fra hinanden, hende og omgangskredsen. De vil glemme hende. De har ikke børn, ikke endnu. De vil holde op med at besøge hende. Holde op med at ringe. Og hun sidder fast.

Helene hiver efter vejret. Hun lægger begge hænder på sin mave. Tvinger sig selv til at fokusere. Slappe af. Slippe tanken. Finde fred med det. Det er okay at vågne op til tanken at hun bare vil have det overstået. Ud med ungen. Hun vil have sin krop tilbage.

Det er da hun kigger op, at hun ser ham, et stykke væk. En flimrende, mørk skikkelse med en lidt for stor og lidt for gammeldags barnevogn. Den slags hendes far sad i, på sort/hvide babybilleder. Ansigtet er hvidligt, udflydende i skumringen. Det er umuligt at skelne trækkene.

Hvordan kom han så tæt på? Hvor kom han fra? Der er ikke en lyd. Alt er stilhed omkring ham. Ingen fugle, ingen vind, intet. Det er et sort hul, et vakuum. Stilheden stråler ud fra ham, og får alt til at træde skarpt frem. Hendes tunge åndedrag. Pulsen i hendes lænd. Hendes tanker.

Åh gud. Hendes tanker. Han har hørt den. Han ved, hvad hun tænkte lige før.

Hun kæmper for at komme på benene. Er ikke sikker på om hun vil væk, eller over til ham for at fortælle ham, at det er løgn, at hun elsker det hele, både maven og baby og forberedelserne og den søde ventetid, men da hun kigger op igen, er der intet derovre.

Hjemsøgningen

Det er hendes skyld at de er hjemsøgte. Det er hendes skyld barnet er i fare. Fordi hun et enkelt sekund tillod sig at forestille sig, at hun havde gjort noget andet, da den første ømheds meldte sig. Fordi hun et øjeblik ville ønske at barnet ikke havde sat sig fast i hende. Monstret venter hver aften ude på fortovet, fordi det hørte hendes tanker. Fordi det vil have barnet, når nu hun ikke ville. Hvis hun ikke havde givet slip på det dét sekund, havde det hele set anderledes ud. Helene prøver at undgå at tænke på det. Prøver at undgå at skulle sige det til nogen.

Historien om Helene

Helene er den, der handler. Hun må have styr på tingene. Hun må gøre noget. Regne den ud. Hun kan ikke bare sidde med hænderne i skødet. Hun har altid lært at man skal være stærk. Ikke give op. Gå på med krum hals. Hun er tigermor, siger hun til sig selv. Frem med klørne, frem med tænderne. Engang var hun en anden, men det er så længe siden, at hun endda selv har glemt det.

På barrikaderne

Når man er trængt op i en krog af noget, der ikke kan standses af hverken mure eller døre, begynder man at søge alternativer. For Helene har det udmøntet sig i en række ritualer, som har til formål at holde den mørke mand væk fra barnet. Nogle virker, nogle gør ikke. Helene må finde ud af hvilke. Hun må udvikle på dem. Raffinere dem. Det, der hjemsøger dem, virker som om det arbejder sig gennem hullerne, uregelmæssighederne, forglemmelserne.

Jo mere presset Helene bliver, jo vigtigere bliver det for hende at man ikke afviger fra rutinerne, og at ritualerne opretholdes. Uanset hvad folk tænker. Uanset omkostningerne. Hendes nød er større end noget andet. Det gælder barnet. Det gælder alt.

Du skal udvælge nogle ritualer du vil fokusere på, og tænke over hvordan du kan udvide eller tilpasse dem til dit eget spil (se vedlagte inspirationsliste).

At drive historien

Helene og Lars er på ingen måde enige om hvordan situationen skal gribes an. De er ikke engang enige om, hvad der er vigtigst, og hvad der bør gøres.

Du kan illustrere deres uenighed og skabe konflikter ved at søge modsætninger og yderpunkter. Hvis Lars' spiller vil skændes, prøv at undgå det. Hvis han er rolig, bliv bange.

Hvis han søger orden, skab kaos. Hvis han vil beroliges, gå til angreb.

Du har også et ansvar for at drive historien fremad. Bevæg dig langsomt mod den uundgåelige beslutning. Du ved jo godt hvad der skal ske, gør du ikke?



Lars

Monsteret

Lars møder Manden den første gang han er ude og køre med barnet. Han husker det som at det var henad aften. Måske efter skumringen. Han var stort set lige drejet ud på stisystemet, og ville egentlig have taget den lange tur hele vejen rundt, bare for at få strakt benene lidt.

Det er en sommeraften. Der er dejligt, og Lars er høj på faderstolthed og nybagt ekstase. Han nyder duften af aften, af græsplæner der var blevet slået. Solsortene der stadig synger i hækkene. At kigge ned i liften foran sig, på det sovende ansigt, på de små knyttede hænder der stikker ud.

Det var derfor han ikke er opmærksom. Da han kigger op igen, opdager han en skikkelse med en stor, lidt klodset barnevogn, på vej ned mod ham.

Lars begynder at smile. Han kan sgu lidt tanken om at møde en anden barselsfar på sin første tur. Han vil sige "God aften" eller måske bare nikke indforstået, når han og den anden passerer hinanden. De er fædre. De har noget sammen.

Men han får ikke sagt noget, for der er noget galt med den anden barnevogn. Den ryster fra side til side, som om den mørke skikkelse kører langt hurtigere, som om han kører ved siden af tiden, uden for tiden. Der er lyden af hårdt gummi mod sten. Rytmiske skridt, som skarpe slag. Ansigtet kommer tættere og tættere på, men det er stadig svært at skelne. Det flyder ud, bliver en hvid, flimrende klat i det sorte.

Pludselig er aftenen kold, og Lars' fingre krummer sig om håndtaget på hans egen barnevogn. Han vil væk. Der er noget helt galt. Men det er for sent. Han prøver at kigge væk, vil ikke se den anden i øjnene, for den er helt gal, han skal væk. men han ender med at se ned i den andens barnevogn, netop som de glider forbi hinanden. Ned i intet. Ned i mørket. Noget griber fat i ham. Han mærker det som et lille bid, eller en krog, der hakker sig fast et sted inde i ham. Der er en forbindelse. Noget, der betragter ham.

Så er det ovre. Skikkelsen er forbi ham, videre, med vanvittig hastighed. Hjulene skriger, fjedre brister, og så er den væk. Der er stille. Fuglene vender tilbage. Lars slipper sin barnevogn. Han sætter sig på hug, og brækker sig ned i en hæk. Først da lægger han mærke til at barnet græder. At det har grædt i flere minutter.

Hjemøgningen

Lars har svært ved at finde fred med at det var hans stolthed, hans idiotiske trang til at prale, der åbnede døren for monstret. Det er hans skyld at skikkelsen venter derude på fortovet hver aften. Det er hans skyld, at de kommer til at miste barnet. Han skulle ikke have kigget ned i den lift.

Historien om Lars

Lars er den, der holder ved. Han er i virkeligheden tilfreds med langt mindre, end han giver udtryk for, og langt blødere, end han giver sig selv lov til at være. Han tænker på sig selv som en god far. Som en god kæreste. Som nogen, der har noget at kæmpe for. Som en, der defineres i relation til det andet. Til Helene. Til barnet. Han tænker meget over det. Lars er også en god løgner. Inde i omsorgen sover noget andet, som ingen endnu har set.

At vende ryggen til mørket

Når man er trængt op i en krog af noget, der ikke kan standses af hverken mure eller døre, begynder man at søge alternativer. For Helene har det udmøntet sig i en række ritualer, som har til formål at holde den mørke mand væk fra barnet.

Lars har det svært med de ritualer. Han hjælper, men primært fordi det giver Helene ro. I sit stille sind tænker han at det er det en helt anden ting der kan redde dem – historien om deres kærlighed. Historien om barnet. Historien om de små øjeblikke. De første timer. Samværet. Duftene. Lydene. Små fingre. Små tæer. Oplevelsen af det første smil. At synge for barnet. At vugge det. Hjemkomsten fra hospitalet. At huske og fortælle det hele.

Han fortæller sig selv at det er sådan de får Manden drevet væk. At det er sådan de kan vinde. Ikke med barrikader og desperation. Et sted derinde har han måske allerede givet op.

At drive historien

Lars og Helene er på ingen måde enige om hvordan situationen skal gribes an. De er ikke engang enige om, hvad der er vigtigst, og hvad der bør gøres.

Du kan illustrere deres uenighed og skabe konflikter ved at søge modsætninger og yderpunkter. Hvis Helenes spiller vil skændes, prøv at undgå det. Hvis hun er rolig, bliv bange. Hvis hun søger orden, skab kaos. Hvis hun vil beskyttes, gå til angreb. Du har også et ansvar for at drive historien fremad. Bevæg dig langsomt mod den uundgåelige beslutning. Du ved jo godt hvad der skal ske, gør du ikke?

Om Maja

Du skal spille Maja, som er en af Helene og Lars' ældste og bedste venner. Hun er sammen med sin kæreste Steen flyttet ind hos parret for at være der for dem, og hjælpe til. Alle er glade for at hun er der.

Ingen ved, at Maja ikke et menneske. Hun er heller ikke en af Helenes og Lars' ældste og bedste venner. Hun er ikke lyshåret. Hun er ikke køn. Hun er ikke ung. Og hun er ikke kæreste med Steen. Men sådan var det nemmest at indrette sig. Og selvom der er mange ting Maja ikke er, er hun god til at liste sig ind. Indrette sig. Passe ind. Koble sig på. Passere som en af flokken.

Hvad der ligger fast, er at Maja er flyttet ind. At hun agter at blive. Og at hun har tænkt sig at hjælpe. Det er ikke sikkert, at Helene og Lars vil takke hende for det, når det er overstået. Det bekymrer hende ikke.

Du er den ene af de to spillere, der skal spille venneparret Steen og Maja. En stor del af jeres opgave består i at støtte op omkring de stemninger jeres spilleder anslår, at stresser Lars og Helenes spillere, og at facilitere scener der handler om henholdsvis barnet og den mørke mand.

Det er et scenarie, der lever eller dør på stemningen. Konkret er det derfor tanken at I skal agere "klangbund" for spillederen – at hjælpe ham eller hende med at forstærke stemninger, effekter, scener. Det er også tanken at spillederen kan sætte jer i gang med remser, med hvirken, med råben, lydeffekter osv. I kan også aftale, at spillederen kan



fodre jer med in-game information, f.eks. ved at I gentager og bygger videre på hvad spillederen selv hvisker/fortæller.

I kan begge:

Flytte på en sovende karakter og sætte den efterfølgende scene
Fortælle med om Lars og Helenes liv, som om det var jeres liv
Være en del af de Hviskende

Du er især ansvarlig for

at hjælpe Lars' spiller med hans mission: at fortælle om barnet, parforholdet, huset som det skulle have været, familien som den burde have været, kærligheden der var, livet der burde have været,

og det skrøbelige håb.

Du kan hjælpe ham ved at være aktiv når han prøver at fortælle, og lægge op til at det er dét der bliver fortalt og givet plads. At være med til at barnet står lysende og klart, når historien slutter.

Steens spiller er især ansvarlig for:

at hjælpe Helenes spiller med hendes mission: Rutinerne og ritualerne. Steens spiller bør også skubbe på for scener der udforsker Manden med Barnevognen: Hvad han vil. Hvorfor han vil have Lars' og Helenes barn. Hvad der skal ske med det. Især scener der graver i hvorfor monstret er der. Steens spiller kan især hjælpe Helenes spiller med at aktivt at støtte op om emnet, så snart det kommer på banen. At være med til at Manden har kraft og styrke til at være et rædselsvækkende monster.

Om Steen

Du skal spille Steen, som er en af Helene og Lars' ældste og bedste venner. Han er sammen med sin kæreste Maja flyttet ind hos parret for at være der for dem, og hjælpe til. Alle er glade for at han er der.

Ingen ved, at Steen ikke et menneske. Han er heller ikke en af Helenes og Lars' ældste og bedste venner. Han er ikke korthåret og rock 'n' roll. Han har ikke smalle kindben og et markeret ansigt. Han er ikke ung. Og han er ikke kæreste med Maja. Men sådan var det nemmest at indrette sig. Og selvom der er mange ting Steen ikke er, er han god til at liste sig ind. Indrette sig. Passe ind. Koble sig på. Passere som en af flokken.

Hvad der ligger fast, er at Steen er flyttet ind. At han agter at blive. Og at han har tænkt sig at hjælpe. Det er ikke sikkert, at Helene og Lars vil takke ham for det, når det er overstået. Det bekymrer ham ikke.

Du er den ene af de to spillere, der skal spille venneparret Steen og Maja. En stor del af jeres opgave består i at støtte op omkring de stemninger jeres spilleder anslår, at stresser Lars og Helenes spillere, og at facilitere scener der handler om henholdsvis barnet og den mørke mand.

Det er et scenarie, der lever eller dør på stemningen. Konkret er det derfor tanken at I skal agere "klangbund" for spillederen – at hjælpe ham eller hende med at forstærke



stemninger, effekter, scener. Det er også tanken at spillederen kan sætte jer i gang med remser, med hvisken, med råben, lydeffekter osv. I kan også aftale, at spillederen kan fodre jer med in-game information, f.eks. ved at I gentager og bygger videre på hvad spillederen selv hvisker/fortæller.

I kan begge:

Flytte på en sovende karakter og sætte den efterfølgende scene

Fortælle med om Lars og Helenes liv, som om det var jeres liv
Være en del af de Hviskende

Du er især ansvarlig for:

at hjælpe Helenes spiller med hendes mission: Rutinerne og ritualerne. Du bør også skubbe på for scener der udforsker Manden med Barnevognen: Hvad han vil. Hvorfor han vil have Lars' og Helenes barn. Hvad der skal ske med det. Især scener der graver i hvorfor monstret er der.

Du kan hjælpe Helenes spiller med at aktivt at støtte op om emnet, så snart det kommer på banen. At være med til at Manden har kraft og styrke til at være et rædselsvækkende monster.

Majas spiller er især ansvarlig for

at hjælpe Lars' spiller med hans mission: at fortælle om barnet, parforholdet, huset som det skulle have været, familien som den burde have været, kærligheden der var, livet der burde have været, og det skrøbelige håb. Majas spiller kan hjælpe ham ved at være aktiv når han prøver at fortælle, og lægge op til at det er dét der får plads. At være med til at barnet står lysende og klart, når historien slutter.

Helene

Monsteret

Helene møder Manden i
den første, spæde
forsommer, den
allerførste aften hvor



solens varme bliver hængende efter solnedgang. Hun skulle have gået aftentur, men det blev kun til rundt om hjørnet, og nødlanding på en bænk nede er par hundrede meter længere henne, fordi alt er så tungt og besværligt. Hun har hævede fødder. Tykke pølsefingre. Spændinger. Luft i maven. Er kæmpestor. Hun ved det godt. Hun har læst alt. Hun har snakket det hele igennem, til døde. Der er ikke noget der kan overraske hende. Helene læner sig tungt frem og kigger til begge sider. Stien er tom. Et sted gør en hund, men der er øde. Dødt. Hun kommer i tvivl om folk egentlig bruger bænken. Tænker på hvordan det bliver at sidde her, på barsel, med sit barn. Hun har læst og læst og snakket med veninderne, men hun er ikke sikker på naboerne.

Pludselig rammer det hende, en sort bølge af kvælende angst. Sveden pibler frem i hendes armhuler. Alt strammer. Vejer. Maser hende. Kvæler hende. Maven, der ligger tungt mod hendes alt for store lår. Vægten, der holder hende fast mod bænken. Det kan ikke gøres om. Hun kommer til at sidde fast. Hun kommer til at sidde her hver dag, med barnet. Alene. Hun ved pludselig med sikkerhed at de kommer til at glide fra hinanden, hende og omgangskredsen. De vil glemme hende. De har ikke børn, ikke endnu. De vil holde op med at besøge hende. Holde op med at ringe. Og hun sidder fast.

Helene hiver efter vejret. Hun lægger begge hænder på sin mave. Tvinger sig selv til at fokusere. Slappe af. Slippe tanken. Finde fred med det. Det er okay at vågne op til tanken at hun bare vil have det overstået. Ud med ungen. Hun vil have sin krop tilbage.

Det er da hun kigger op, at hun ser ham, et stykke væk. En flimrende, mørk skikkelse med en lidt for stor og lidt for gammeldags barnevogn. Den slags hendes far sad i, på sort/hvide babybilleder. Ansigtet er hvidligt, udflydende i skumringen. Det er umuligt at skelne trækkene.

Hvordan kom han så tæt på? Hvor kom han fra? Der er ikke en lyd. Alt er stilhed omkring ham. Ingen fugle, ingen vind, intet. Det er et sort hul, et vakuum. Stilheden stråler ud fra ham, og får alt til at træde skarpt frem. Hendes tunge åndedrag. Pulsen i hendes lænd. Hendes tanker.

Åh gud. Hendes tanker. Han har hørt den. Han ved, hvad hun tænkte lige før.

Hun kæmper for at komme på benene. Er ikke sikker på om hun vil væk, eller over til ham for at fortælle ham, at det er løgn, at hun elsker det hele, både maven og baby og forberedelserne og den søde ventetid, men da hun kigger op igen, er der intet derovre.

Hjem søgningen

Det er hendes skyld at de er hjem søgte. Det er hendes skyld barnet er i fare. Fordi hun et enkelt sekund tillod sig at forestille sig, at hun havde gjort noget andet, da den første ømheds meldte sig. Fordi hun et øjeblik ville ønske at barnet ikke havde sat sig fast i hende. Monstret venter hver aften ude på fortovet, fordi det hørte hendes tanker. Fordi det vil have barnet, når nu hun ikke ville. Hvis hun ikke havde givet slip på det dét sekund, havdedet hele set anderledes ud. Helene prøver at undgå at tænke på det. Prøver at undgå at skulle sige det til nogen.

Historien om Helene

Helene er den, der handler. Hun må have styr på tingene. Hun må gøre noget. Regne den ud. Hun kan ikke bare sidde med hænderne i skødet. Hun har altid lært at man skal være stærk. Ikke give op. Gå på med krum hals. Hun er tigermor, siger hun til sig selv. Frem med klørerne, frem med tænderne. Engang var hun en anden, men det er så længe siden, at hun endda selv har glemt det.

På barrikaderne

Når man er trængt op i en krog af noget, der ikke kan standses af hverken mure eller døre, begynder man at søge alternativer. For Helene har det udmøntet sig i en række ritualer, som har til formål at holde den mørke mand væk fra barnet. Nogle virker, nogle gør ikke. Helene må finde ud af hvilke. Hun må udvikle på dem. Raffinere dem. Det, der hjemsøger dem, virker som om det arbejder sig gennem hullerne, uregelmæssighederne, forglemmelserne.

Jo mere presset Helene bliver, jo vigtigere bliver det for hende at man ikke afviger fra rutinerne, og at ritualerne opretholdes. Uanset hvad folk tænker. Uanset omkostningerne. Hendes nød er større end noget andet. Det gælder barnet. Det gælder alt.

Du skal udvælge nogle ritualer du vil fokusere på, og tænke over hvordan du kan udvide eller tilpasse dem til dit eget spil (se vedlagte inspirationsliste).

At drive historien

Helene og Lars er på ingen måde enige om hvordan situationen skal gribes an. De er ikke engang enige om, hvad der er vigtigst, og hvad der bør gøres.

Du kan illustrere deres uenighed og skabe konflikter ved at søge modsætninger og yderpunkter. Hvis Lars' spiller vil skændes, prøv at undgå det. Hvis han er rolig, bliv bange.

Hvis han søger orden, skab kaos. Hvis han vil beroliges, gå til angreb.

Du har også et ansvar for at drive historien fremad. Bevæg dig langsomt mod den uundgåelige beslutning. Du ved jo godt hvad der skal ske, gør du ikke?



Lars

Monsteret

Lars møder Manden den første gang han er ude og køre med barnet. Han husker det som at det var henad aften. Måske efter skumringen. Han var stort set lige drejet ud på stisystemet, og ville egentlig have taget den lange tur hele vejen rundt, bare for at få strakt benene lidt.

Det er en sommeraften. Der er dejligt, og Lars er høj på faderstolthed og nybagt ekstase. Han nyder duften af aften, af græsplæner der var blevet slået. Solsortene der stadig synger i hækken. At kigge ned i liften foran sig, på det sovende ansigt, på de små knyttede hænder der stikker ud.

Det var derfor han ikke er opmærksom. Da han kigger op igen, opdager han en skikkelse med en stor, lidt klodset barnevogn, på vej ned mod ham.

Lars begynder at smile. Han kan sgu lidt tanken om at møde en anden barselsfar på sin første tur. Han vil sige "God aften" eller måske bare nikke indforstået, når han og den anden passerer hinanden. De er fædre. De har noget sammen.

Men han får ikke sagt noget, for der er noget galt med den anden barnevogn. Den ryster fra side til side, som om den mørke skikkelse kører langt hurtigere, som om han kører ved siden af tiden, uden for tiden. Der er lyden af hårdt gummi mod sten. Rytmiske skridt, som skarpe slag. Ansigtet kommer tættere og tættere på, men det er stadig svært at skelne. Det flyder ud, bliver en hvid, flimrende klat i det sorte.

Pludselig er aftenen kold, og Lars' fingre krummer sig om håndtaget på hans egen barnevogn. Han vil væk. Der er noget helt galt. Men det er for sent. Han prøver at kigge væk, vil ikke se den anden i øjnene, for den er helt gal, han skal væk. men han ender med at se ned i den andens barnevogn, netop som de glider forbi hinanden. Ned i intet. Ned i mørket. Noget griber fat i ham. Han mærker det som et lille bid, eller en krog, der hakker sig fast et sted inde i ham. Der er en forbindelse. Noget, der betragter ham.

Så er det ovre. Skikkelsen er forbi ham, videre, med vanvittig hastighed. Hjulene skriger, fjedre brister, og så er den væk. Der er stille. Fuglene vender tilbage. Lars slipper sin barnevogn. Han sætter sig på hug, og brækker sig ned i en hæk. Først da lægger han mærke til at barnet græder. At det har grædt i flere minutter.

Hjemsgøgningen

Lars har svært ved at finde fred med at det var hans stolthed, hans idiotiske trang til at prale, der åbnede døren for monstret. Det er hans skyld at skikkelsen venter derude på fortovet hver aften. Det er hans skyld, at de kommer til at miste barnet. Han skulle ikke have kigget ned i den lift.

Historien om Lars

Lars er den, der holder ved. Han er i virkeligheden tilfreds med langt mindre, end han giver udtryk for, og langt blødere, end han giver sig selv lov til at være. Han tænker på sig selv som en god far. Som en god kæreste. Som nogen, der har noget at kæmpe for. Som en, der defineres i relation til det andet. Til Helene. Til barnet. Han tænker meget over det. Lars er også en god løgner. Inde i omsorgen sover noget andet, som ingen endnu har set.

At vende ryggen til mørket

Når man er trængt op i en krog af noget, der ikke kan standses af hverken mure eller døre, begynder man at søge alternativer. For Helene har det udmøntet sig i en række ritualer, som har til formål at holde den mørke mand væk fra barnet.

Lars har det svært med de ritualer. Han hjælper, men primært fordi det giver Helene ro. I sit stille sind tænker han at det er det en helt anden ting der kan redde dem – historien om deres kærlighed. Historien om barnet. Historien om de små øjeblikke. De første timer. Samværet. Duftene. Lydene. Små fingre. Små tæer. Oplevelsen af det første smil. At synge for barnet. At vugge det. Hjemkomsten fra hospitalet. At huske og fortælle det hele.

Han fortæller sig selv at det er sådan de får Manden drevet væk. At det er sådan de kan vinde. Ikke med barrikader og desperation. Et sted derinde har han måske allerede givet op.

At drive historien

Lars og Helene er på ingen måde enige om hvordan situationen skal gribes an. De er ikke engang enige om, hvad der er vigtigst, og hvad der bør gøres.

Du kan illustrere deres uenighed og skabe konflikter ved at søge modsætninger og yderpunkter. Hvis Helenes spiller vil skændes, prøv at undgå det. Hvis hun er rolig, bliv bange. Hvis hun søger orden, skab kaos. Hvis hun vil beskyttes, gå til angreb. Du har også et ansvar for at drive historien fremad. Bevæg dig langsomt mod den uundgåelige beslutning. Du ved jo godt hvad der skal ske, gør du ikke?

Om Maja

Du skal spille Maja, som er en af Helene og Lars' ældste og bedste venner. Hun er sammen med sin kæreste Steen flyttet ind hos parret for at være der for dem, og hjælpe til. Alle er glade for at hun er der.

Ingen ved, at Maja ikke et menneske. Hun er heller ikke en af Helenes og Lars' ældste og bedste venner. Hun er ikke lyshåret. Hun er ikke køn. Hun er ikke ung. Og hun er ikke kæreste med Steen. Men sådan var det nemmest at indrette sig. Og selvom der er mange ting Maja ikke er, er hun god til at liste sig ind. Indrette sig. Passe ind. Koble sig på. Passere som en af flokken.

Hvad der ligger fast, er at Maja er flyttet ind. At hun agter at blive. Og at hun har tænkt sig at hjælpe. Det er ikke sikkert, at Helene og Lars vil takke hende for det, når det er overstået. Det bekymrer hende ikke.

Du er den ene af de to spillere, der skal spille venneparret Steen og Maja. En stor del af jeres opgave består i at støtte op omkring de stemninger jeres spilleder anslår, at stresser Lars og Helenes spillere, og at facilitere scener der handler om henholdsvis barnet og den mørke mand.

Det er et scenarie, der lever eller dør på stemningen. Konkret er det derfor tanken at I skal agere "klangbund" for spillederen – at hjælpe ham eller hende med at forstærke stemninger, effekter, scener. Det er også tanken at spillederen kan sætte jer i gang med remser, med hvirken, med råben, lydeffekter osv. I kan også aftale, at spillederen kan



fodre jer med in-game information, f.eks. ved at I gentager og bygger videre på hvad spillederen selv hvisker/fortæller.

I kan begge:

Flytte på en sovende karakter og sætte den efterfølgende scene
Fortælle med om Lars og Helenes liv, som om det var jeres liv
Være en del af de Hviskende

Du er især ansvarlig for

at hjælpe Lars' spiller med hans mission: at fortælle om barnet, parforholdet, huset som det skulle have været, familien som den burde have været, kærligheden der var, livet der burde have været,

og det skrøbelige håb.

Du kan hjælpe ham ved at være aktiv når han prøver at fortælle, og lægge op til at det er dét der bliver fortalt og givet plads. At være med til at barnet står lysende og klart, når historien slutter.

Steens spiller er især ansvarlig for:

at hjælpe Helenes spiller med hendes mission: Rutinerne og ritualerne. Steens spiller bør også skubbe på for scener der udforsker Manden med Barnevognen: Hvad han vil. Hvorfor han vil have Lars' og Helenes barn. Hvad der skal ske med det. Især scener der graver i hvorfor monstret er der. Steens spiller kan især hjælpe Helenes spiller med at aktivt at støtte op om emnet, så snart det kommer på banen. At være med til at Manden har kraft og styrke til at være et rædselsvækkende monster.

Om Steen

Du skal spille Steen, som er en af Helene og Lars' ældste og bedste venner. Han er sammen med sin kæreste Maja flyttet ind hos parret for at være der for dem, og hjælpe til. Alle er glade for at han er der.

Ingen ved, at Steen ikke et menneske. Han er heller ikke en af Helenes og Lars' ældste og bedste venner. Han er ikke korthåret og rock 'n' roll. Han har ikke smalle kindben og et markeret ansigt. Han er ikke ung. Og han er ikke kæreste med Maja. Men sådan var det nemmest at indrette sig. Og selvom der er mange ting Steen ikke er, er han god til at liste sig ind. Indrette sig. Passe ind. Koble sig på. Passere som en af flokken.

Hvad der ligger fast, er at Steen er flyttet ind. At han agter at blive. Og at han har tænkt sig at hjælpe. Det er ikke sikkert, at Helene og Lars vil takke ham for det, når det er overstået. Det bekymrer ham ikke.

Du er den ene af de to spillere, der skal spille venneparret Steen og Maja. En stor del af jeres opgave består i at støtte op omkring de stemninger jeres spilleder anslår, at stresser Lars og Helenes spillere, og at facilitere scener der handler om henholdsvis barnet og den mørke mand.

Det er et scenarie, der lever eller dør på stemningen. Konkret er det derfor tanken at I skal agere "klangbund" for spillederen – at hjælpe ham eller hende med at forstærke



stemninger, effekter, scener. Det er også tanken at spillederen kan sætte jer i gang med remser, med hvisken, med råben, lydeffekter osv. I kan også aftale, at spillederen kan fodre jer med in-game information, f.eks. ved at I gentager og bygger videre på hvad spillederen selv hvisker/fortæller.

I kan begge:

Flytte på en sovende karakter og sætte den efterfølgende scene

Fortælle med om Lars og Helenes liv, som om det var jeres liv
Være en del af de Hviskende

Du er især ansvarlig for:

at hjælpe Helenes spiller med hendes mission: Rutinerne og ritualerne. Du bør også skubbe på for scener der udforsker Manden med Barnevognen: Hvad han vil. Hvorfor han vil have Lars' og Helenes barn. Hvad der skal ske med det. Især scener der graver i hvorfor monstret er der.

Du kan hjælpe Helenes spiller med at aktivt at støtte op om emnet, så snart det kommer på banen. At være med til at Manden har kraft og styrke til at være et rædselsvækkende monster.

Majas spiller er især ansvarlig for

at hjælpe Lars' spiller med hans mission: at fortælle om barnet, parforholdet, huset som det skulle have været, familien som den burde have været, kærligheden der var, livet der burde have været, og det skrøbelige håb. Majas spiller kan hjælpe ham ved at være aktiv når han prøver at fortælle, og lægge op til at det er dét der får plads. At være med til at barnet står lysende og klart, når historien slutter.