



KULFANDEN PÅ TINGHUSEVEJ

ET SCENARIE AF MIKKEL BÆKGAARD

KULFANDEN PÅ TINGHUSEVEJ

Tekst, ide, design, fotos og layout
Mikkel Bækgaard

Spiltestet af

Alex K. Uth
Jakob Pongsgård
Jorgo Kapow
Luisa Carbonelli

Jonas Ellemand
Louise Floor Frellsen
Rikke 'Munchkin' Sørensen
Sarah Piyannah Cederstrand

Korrektur

Line Hvid
Klaus Skafte
Simon Steen Hansen

Tak til

Simon Steen Hansen og Klaus Skafte for kyndig tekst-feedback.

Line for at lytte til mine historier og ideer og for at komme med masser af indspark - og for at ville bo i Kulfandens hus sammen med mig.

Og mest af alt til Agnes, som heldigvis aldrig har mødt Kulfanden, men som alligevel har inspireret mig til dette scenarie.

INDHOLD

Indledning	3
Spillestil og virkemidler	5
Kulfanden	10
Personerne	12
Skoven og huset	14
Briefing og opvarmning	16
Prolog - Agnete kan ikke sove	19
Første akt - Agnetes nye verden	20
Anden akt - Alt det Kulfanden tager	24
Tredje akt - Kampen mod Kulfanden	28

BILAG

Roller til prologen

Agnetes angst
Agnetes ensomhed
Agnetes minder
Agnetes fornuft

Roller til resten af scenariet

Agnetes angst
Agnetes tryghed
Agnetes ensomhed
Agnetes ansvar

Instruktioner til bipersoner

Oversigtsark og foromtale

Briefing og opvarmning
Prolog
Rolleoverblik
Første akt - Agnetes nye verden
Anden akt - Alt det Kulfanden tager
Tredje akt - Kampen mod Kulfanden
Foromtale

Inspirationsbilleder til spillerne

Billeder fra huset og skoven



INDLEDNING

Kulfanden på Tindhusevej er en psykologisk gyser fortalt i børnehøjde om Agnete på syv år. Hun er netop flyttet på landet og må finde en måde at håndtere eller bekæmpe den uhyggelige Kulfanden. Det er en frygtelig skikkelse, der måske kun findes i hendes egen fantasi, men som hun oplever er ved at tage alting fra hende - måske endda hendes Lillebror, der bliver mere og mere syg med en mystisk hostesygdom.

Scenariet er for fire spillere, der i fællesskab spiller hovedpersonen Agnete, samtidig med at de spiller alle birollerne i scenariet. Spillerne skal også beskrive og opbygge frygten for den uhyggelige Kulfanden, der kun er meget løst beskrevet fra scenariets side. Han bliver i stedet i høj grad skabt af spillerne i løbet af spillet. Spillerne har ligeledes stor indflydelse på at farve og definere de omgivelser, som scenariet udspiller sig i.

Alt i scenariet bliver oplevet gennem Agnetes syvårige øjne og med udgangspunkt i hendes perspektiv på verden. Scenariet handler i høj grad om, hvordan angst og ensomhed påvirker hende. Dermed bliver Kulfanden hendes billede på alt det, hun ikke forstår, og som hun ikke kan styre.

Hvad konklusionen på historien præcist bliver, og hvordan scenariet forløber, er i stor stil op til spillerne. Således kan scenariet både være en opbyggelig coming of age-historie eller en frygtelig tragedie, alt afhængig af, hvordan spillerne lader historien udvikle sig hen mod slutningen.

FORTÆLLINGEN

Agnete er for nylig flyttet med sin forældre og lillebror fra storbyen og ud i et hus på Tindhusevej i udkanten af en stor skov. Her er Agnete ensom og usikker og meget langt fra den verden, hun kender og er tryk ved.

Agnete er bange for huset, lydene og skoven omkring sig. Og da hun lærer den mystiske nabo Thorvald at kende, bliver hun endnu mere bange - han kan nemlig fortælle historier om den uhyggelige Kulfanden.

Kulfanden siges at tage alting fra folk - ligesom han har taget alting fra naboen, der bor alene i sit lille hus, uden familie og uden ben. Samtidig siges det, at Kulfanden har bygget det hus, som Agnete er flyttet ind i.

Da Agnete begynder at miste de ting i livet, hun holder af, bliver historierne om Kulfanden mere og mere virkelige og nærværende for hende. Først dør hendes kat, dernæst skal hendes nye veninde pludselig flytte. Og da Thorvald dør i en brand i sit hus, er Agnete helt alene med sin angst. Samtidig bliver Lillebrors sygdom værre. Derfor er spørgsmålet nu, om Kulfanden også vil komme efter ham. Og vil han endda tage både Lillebror og resten af familien? - og måske endda Agnete selv, hvis hun ikke gør noget?

Agnete må derfor finde ud af, om hun tør opsøge og konfrontere Kulfanden, før han tager mere fra hende. Og hvis hun ikke gør, kan det være, at han kommer efter hende.

STRUKTUR

Scenariet er opdelt i en prolog og tre akter. Den samlede spilletid er 4-5 timer, inklusiv tid til briefing og opvarmning.

I **prologen** ligger Agnete i sin seng midt om natten og kan ikke sove. I fællesskab definerer spillerne hendes ensomhed, huset og nogle af de ting, hun er bange for ude i mørket.

I **første akt** bliver Agnete, settingen og de forskellige bipersoner introduceret. Her er spillerne med til at definere de locations og elementer, der kommer til at spille en rolle igen i tredje akt. Agnete ankommer med sin familie til deres nye hus og begynder at udforske verden omkring huset. Hun møder Luna, der kan blive hendes nye veninde. Hun møder også Thorvald, der kan fortælle om den mystiske Kulfanden - og som også påstår, at han holder Kulfandens hjerte fanget i sin brændeovn.

I **anden akt** begynder Agnete at miste alting, og Kulfanden begynder at besøge hendes tanker: Katten dør, og Luna skal flytte. Lillebror bliver indlagt på hospitalet, og forældrene synes mere og mere fraværende. Og da Thorvald dør, er Agnete stort set overladt til sig selv.

I **tredje akt** er Agnete på egen hånd. Kommer Kulfanden efter Lillebror og måske også resten af hendes familie? Spillerne bestemmer her selv, hvordan Agnete vil konfrontere Kulfanden, hvis hun da overhovedet tør. Det gør de med udgangspunkt i de elementer og locations, som er blevet introduceret tidligere.

GENRE OG STEMNING

Scenariet er en psykologisk gyser om at være syv år i en verden, man ikke forstår og ikke kan kontrollere.

Stemningen er dunkel og dystert og beskriver et *larger than life*-univers, som set med barneøjne er uforståeligt og skræmmende. Voksne er sære og uberegnelige, og Kulfanden føles virkelig. Og når Thorvald siger, at han har Kulfandens forkullede hjerte i sin brændeovn - så *har* han det virkelig.

Kulfandens hus, som Agnete er flyttet ind i, er stort og fugtigt og med knirkende gulvbrædder og en mørk, beskidt kulkælder. Huset er omgivet af en stor skov, der for en storby pige som Agnete synes meget fremmedartet. Her er der ukendte lyde, mørke og samtidig en helt anden stilhed, end hun har oplevet i byen.

INSPIRATION

Kulfanden på Tinghusevej minder i genre, stemning om tematik om en blanding af filmen *Pans Labyrinth*, bogen *A Monster Calls* (på dansk *Monster*) og filmen *I Kill Giants* (baseret på en tegneserie af samme navn). Det er alle tre historier om, hvordan et barn forsøger at håndtere alt det u håndterbare ved at dykke ned i en fantasiverden. Det hele er også tilsat inspiration fra forskellige Stephen King-romaner samt en sjat af Astrid Lindgrens mere mørke fortællinger.

SPILLESTIL OG VIRKEMIDLER

Kulfanden på Tindhusevej er et scenarie for spillere, der elsker at skabe stemning og være sammen om at fylde rammerne ud. De har et stort ansvar for at bygge videre på de input og antydninger, som scenariet kommer med.

SPILLERNES OPGAVER

Spillerne har en række forskellige opgaver at varetage i løbet af spillet. Kort fortalt skal spillerne:

- * **Spille Agnete.** Spillerne er sammen om at spille Agnete, og hver spiller har i sine rolleoplæg et særligt perspektiv på hende. Én spiller har fx fokus på hendes ensomhed, en anden på hendes ansvar.
- * **Spille bipersoner.** Hver spiller har ansvar for en eller flere bipersoner. De er beskrevet i rolleoplæggene, mens en enkelt først bliver introduceret senere.
- * **Beskrive omgivelserne.** Undervejs i spillet er det i høj grad spillerne, der beskriver og farver de forskellige locations - blandt andet ud fra de forskellige temaer, der er beskrevet i rolleoplæggene. Til inspiration får spillerne også kort med billeder, som er med til at sætte stemningen.
- * **Opbygge frygten for Kulfanden.** Når Kulfanden er blevet introduceret for Agnete, begynder han at hemsøge hendes tanker og frygt. Her er det spillernes opgave på skift at spille på Agnetes angst for ham. Det gør de ved fx at komme med antydninger og tegn på, at Kulfanden er derude et sted. Til deres hjælp får spillerne også løbende små sedler med inspiration og instruktioner.
- * **Være Agnetes modstand.** Når Agnete i tredje akt skal stå overfor Kulfanden, får spillerne på skift til opgave at være den modstand, som Agnete møder. Det kan være alt fra at etablere, hvor svært det er at finde vej gennem skoven, til at spille Kulfanden selv i al hans skræmmende person.

DINE OPGAVER SOM SPILLEDER

Din opgave som spilleleder er at inspirere spillerne, sætte rammerne og stille relevante spørgsmål undervejs. Samtidig skal du sørge for at holde fokus og sikre fremdrift i spillet.

Kort fortalt skal du:

- * **Sætte stemningen og etablere universet,** som spillerne kan bygge videre på. Du skal med andre ord inspirere spillerne til at udfylde rammerne.
- * **Introducere personer og locations,** når det er relevant.
- * **Styre timing og flow** i scenariet, så historien udvikler sig og ikke går i stå.
- * **Sætte scener og klippe dem.**
- * Skifte mellem at lade spillerne **beskrive, fortælle og spille klassisk rollespil.**
- * Bestemme, **hvilken spiller, der spiller hvad,** hvis der er tvivl eller uenighed om det.

Ø EKSEMPLER PÅ SPILLESTILEN

For at give dig en bedre idé om spillet i praksis, får du her et par eksempler på, hvordan spillet kan forløbe.

Åbningen af scenariet

Scenariet starter med en prolog. Spillerne har fået et kort skriftligt oplæg. Du har også lagt et par billeder fra huset frem på bordet.

Du starter med kort at beskrive situationen: Det er mørkt udenfor. Agnete er på sit værelse i det nye hus. Hun kan ikke sove. Herefter spørger du en af spillerne om, hvad det er for et værelse. Spilleren begynder at fortælle om det: Det er Agnetes værelse, at det er første gang, hun har sit eget. Hun beskriver også værelset og fortæller med inspiration fra et af billeder om en bamse i hjørnet. Du spørger en anden spiller om, hvem Agnete er? Og hvorfor hun ikke kan sove. En tredje spiller begynder at fortælle om, hvad det er Agnete savner fra sit gamle liv i den store by.

Du beder spillerne fortælle mere om huset. Hvad er det for et hus? Hvad er det, man kan høre uden for vinduet.

Pludselig begynder en af spillerne at spille Lillebror i værelset ved siden. Han hoster. Han græder og kan heller ikke sove. Han vil have Mor og Far - eller Agnete. Da opdager de to børn, at Mor og Far ikke er der. Du spørger om, hvorfor de ikke er der, og en spiller fortæller, at de er taget til et arrangement langt væk, og Agnete er blevet sat til at holde øje med sin lillebror. Det havde hun egentlig helt glemt.

Agnete møder Luna

Agnete er lige flyttet ind i huset og er ved - temmelig tøvende dog, men presset af sine entusiastiske forældre - at udforske baghaven, der ligger op mod skoven. Her beder du spillerne om at beskrive baghaven. Igen har du lagt et par billeder på bordet, som spillerne kan bruge som inspiration.

En spiller fortæller om skovkanten, der synes som en mur af grene og mørke. En anden introducerer en hule bygget af pinde.

Agnete kigger nærmere på hulen, men bliver afbrudt af en stemme, der spørger, om hvem hun er - det er spilleren med ansvar for Luna-bipersonen, der afbryder hende. Bag hende står en pige, som Agnete aldrig før har set. Hun introducerer sig som Luna og begynder at stille en masse spørgsmål til Agnete. Her rollespiller en af spillerne Agnete i scenen, mens de andre kommenterer på situationen ved at beskrive Agnetes tanker. Hvad mon det er for en pige? Hun taler da mærkeligt. Hvor mon hun bor?

Luna spørger Agnete, om hun vil med ind i skoven. Agnete siger modstræbende ja, og sammen begynder de at udforske skoven. Du lægger flere billeder med stikord på bordet, og spillerne beskriver de forskellige steder i skoven, alt imens de to piger snakker sammen og lærer hinanden at kende.

Ham der Kulfanden

Agnete har mødt naboen Thorvald, der har fortalt om Kulfanden. Ikke meget, men nok til, at Agnetes fantasi begynder at arbejde. Du giver derfor en seddel til en af spillerne, der kort giver instruktioner i at spille tegn på Kulfanden.

Agnete ligger nu i sin seng - meget lig scenen i prologen - hvor spilleren, der fik sedlen begynder at komme med små antydninger. Hvad var det egentlig for noget, Thorvald sagde? At hun bor i Kulfandens hus? Og hvad er det egentlig for en lyd, hun kan høre? Er det måske Kulfanden, der kradser på vinduerne?

SYNSVINKEL

Alt i scenariet er set fra Agnetes perspektiv. Det er hendes fantasi, ensomhed og frygt, der skaber universet og stemningen.

Der findes derfor ikke nogen objektiv og rationel sandhed i scenariet. Det betyder for eksempel, at bipersoner ikke behøves at opføre sig, så de giver logisk mening. Dermed kan Mor og Far ændre sig markant fra scene til scene, ligesom Agnetes virkelighed kan ændre sig på et splitsekund, fordi verden omkring hende forandrer sig. På samme måde behøves Luna ikke have noget konkret sted at bo, fordi det ikke er vigtigt i Agnetes verden.

Det betyder også, at der ikke er nogen entydig forklaring på, hvem og hvad Kulfanden egentlig er.

FORTÆLLING, BESKRIVELSER OG KLASSISK ROLLESPIL

Spillestilen i scenariet skifter mellem, at spillerne beskrive og fortæller, og at de spiller klassisk rollespil, hvor en af dem agerer som Agnete direkte.

En stor del af spillet foregår ved, at spillerne beskriver situationer, steder og tanker hos Agnete. De skal både beskrive omgivelserne og fortælle om Agnetes følelser, og hvordan hun oplever situationer og personer.

Du kommer som spilleder ikke selv til beskrive ret meget i løbet af spillet - især ikke hvis spillerne griber bolden. Ofte vil du kort introducere et sted, fx Thorvalds hus, hvorefter du får spillerne til at beskrive detaljerne. Du vil dog ofte stille opfølgende og ledende spørgsmål, der får elementer frem, du gerne vil have fokus på - fx ved at spørge Thorvald-spilleren om, hvordan brændeovnen i hans køkken tager sig ud. Eller hvad det er for særlig lugt, der er i huset.

På samme måde kan du spørge ind til Agnetes følelser omkring elementer i spillet. Hvis fx Luna spørger ind til Lillebror, kan du så som spilleder stille spørgsmål til Agnete: Hvad er det for noget med hans hosten? Er det ikke irriterende? Har hun ondt af ham? Hvordan behandler Mor og Far ham? Behandler de ham anderledes end Agnete?

Der optræder også masser af situationer, hvor spillerne spillere mere klassisk rollespil - fx når Agnete interagerer med en af bipersonerne. Her vil en af spillerne tage rollen som Agnete og spille hende direkte om helt almindeligt rollespil, hvor hun taler og agerer som Agnete (se mere på side 8).

ROLLEOPLÆG OG SPILLERNES PERSPEKTIVER OG TEMAER

Spillerne får hver to skriftlige rolleoplæg i løbet af spillet. Først et kort oplæg inden prologen. Efter prologen - inden første akt - får de hver et længere oplæg.

Hver spiller får heri præsenteret et perspektiv på Agnete og et tema, de kan spille ud fra, når de beskriver omgivelserne. Det kan fx være 'Agnetes frygt' eller 'Agnetes ensomhed - og 'Skoven er uforståelig' eller 'Skoven er frihed fra forventninger'. Temaerne indeholder også alle en dobbelthet, der gør, at skoven fx både er uforståelig og dragende.

Selvom de enkelte spilleres temaer kan være modsatrettede, er det dog ikke meningen, at spillerne skal kæmpe om få deres perspektiv mest muligt igennem. Det handler ikke om at vinde. De forskellige temaer skal betragtes som aspekter af Agnetes personlighed, snarere end som absolutte positioner, som skal kæmpe om retningen. De er tænkt som inspiration til spillerne, ikke en spændetrøje.

ROLLERNES PERSPEKTIVER

I prologen

- * **Agnetes angst, Agnetes ensomhed, Agnetes minder, Agnetes fornuft**

I resten af scenariet

- * **Agnetes angst**
Skoven er uforståelig
- * **Agnetes tryghed**
Skoven er uforudsigelig
- * **Agnetes ensomhed**
Skoven er ensomhed uden krav
- * **Agnetes ansvar**
Skoven er frihed fra forventninger

AT SPILLE AGNETE

Alle fire spillere er fælles om at spille Agnete. Det betyder, at de alle kan spille hende og beskrive hendes tanker og handlinger.

Ofte vil spillerne helt naturligt overtage fra hinanden, hvis du spørger ind til en bestemt situation eller hendes følelser. Så kan de hver især byde ind og fortælle med udgangspunkt i det perspektiv, de har i deres rolleoplæg. I nogle situationer kan du også henvende dig direkte til en bestemt spiller.

I de direkte rollespilssituationer vil det som oftest blot være én af spillerne, der spiller Agnete. Det fungerer ved, at en af spillerne tager initiativet og begynder at spille hende. Vær dog opmærksom på hvilke bipersoner, der er relevante i scenen, så samme spiller ikke skal spille både Agnete og en biperson på samme tid.

I de klassiske rollespilssituationer behøver de øvrige spillere dog ikke at være passive. De kan i byde ind med tanker, beskrivelser og små monologer fra Agnete.

Det er også muligt at skifte spiller midt i en scene - fx fordi Agnete får et pludseligt indfald. En spiller kan altid overtage scenen ved blot at begynde at spille Agnete.

UNDGÅ FORHANDLING

Er spillerne uenige om, hvad Agnete skal gøre i en scene eller en situation, så undgå, at det bliver en forhandling mellem spillerne off game. Lad der i stedet udspille sig indre dialoger, hvor Agnete diskuterer med sig selv.

EKSEMPEL PÅ SPILLERSKIFT I EN SCENE

Agnete står foran Thorvalds hus, hvor hun har banket på. Hun er ængstelig og nervøs, men venter på, at han åbner. Thorvald kommer ud, og en af spillerne spiller Agnete, mens hun tøvende taler lidt med ham. Midt i samtalen med Thorvald siger en af de andre spillere, at Agnete pludselig vender sig om og løber væk, fordi hun går i panik.

AT SPILLE ET BARN PÅ SYV ÅR

For nogle spillere kan det måske synes at være en udfordring at skulle spille et barn på syv år. Det er dog ikke så svært. De skal grundlæggende spille hende som enhver anden rolle, der har en sammenhængende indre logik.

Udfordringen for Agnete er, at hun ikke forstår verden omkring sig i fulde drag. Derfor er det let at misforstå, hvad der foregår og derfor tillægge de mindste ting en masse betydning. At være syv år betyder derfor også, at hun er bange for mange ting, fordi hun ikke forstår dem - og især fordi hun også samtidig begynder at forstå verden på helt nye måder, efter hun er startet i skole og tager alting ind uden filter.

Det er vigtigt, at Agnetes indre verden giver en form for mening for hende selv. Hun handler ikke uberegneligt - modsat hvordan hun oplever de voksnes verden - men fortolker blot verden ud fra sit eget perspektiv. Derfor skal hun spilles, så hun handler rationelt ud fra den verden, hun kender og forstår.

AT SPILLE BIPERSONER

Hver spiller har ansvaret for en eller flere bipersoner, som er beskrevet i deres rolleoplæg. Dertil kommer en enkelt biperson - lægen - som først bliver introduceret senere i scenariet. Han er beskrevet på en lille seddel, som du udleverer ved scenens begyndelse.

En enkelt biperson, Thorvald, har ting, han skal gøre i løbet af spillet. Det er helt centralt for scenariet, at Thorvald fortæller Agnete om Kulfanden. Det er beskrevet i hans rolleoplæggen - og tydeligt markeret - at han har til opgave at fortælle om Kulfanden.

I løbet af spillet kommer der også løbende små instruktioner og informationer til bipersonerne - fx at Thorvald har fundet katten død uden for sit hus, og at Luna må fortælle Agnete, at hun skal flytte. De står på små sedler, som du giver til den relevante spiller, når det er nødvendigt. Hvis der er behov for at udlevere sedlerne med ekstra information, fremgår det af de enkelte scener.

Spillerne er i øvrigt også velkomne til at introducere yderligere bipersoner, hvis det giver mening. Det kan fx være buschaufføren, skorstensfejeren eller lignende.

Som udgangspunkt holder en spiller fast i de bipersoner, hun har fået tildelt. Bliver det nødvendigt at skifte spiller undervejs, er det ikke noget problem. Vær dog opmærksom på, at den nye spiller ikke har set beskrivelsen og eventuelle vigtige informationer i rolleoplægget. Spilleren kan dog nemt få beskrivelsen fra den forrige spiller, da hver biperson er beskrevet på en selvstændig side i rolleoplægget.

Da scenariet er set gennem Agnetes øjne, er det ikke vigtigt, hvad bipersonerne tænker og føler. Derfor skal spillerne grundlæggende beskrive bipersonerne udefra og ikke fortælle om deres tanker og indre liv. Hvad de gør, behøves heller ikke give logisk mening - fx er det i Agnetes verden helt almindeligt, at Mor og Far opfører sig komplet uforståeligt og uberegneligt.

AT SPILLE OG BESKRIVE OMGIVELSERNE

En central del af spillet - især i første akt - handler om at udforske og beskrive den setting, som scenariet udspiller sig i. Her er det spillernes opgave at puste liv og detaljer ind i omgivelserne, efterhånden som Agnete oplever dem.

Når Agnete ankommer til det nye hus for første gang, er det således primært spillerne, som beskriver huset og de forskellige rum. Det gør de med udgangspunkt i de uddybende spørgsmål, du stiller - og med udgangspunkt i de perspektiver og temaer, som spillerne har fået beskrevet i deres rolleoplæg. Dermed bliver omgivelserne også en afspejling af Agnete selv.

Til at hjælpe spillerne med at etablere universet har du også en række kort med billeder fra huset og skoven. Det er tanken, at du lægger nogle få frem ad gangen, når du gerne vil inspirere spillerne. Start med at lægge nogle enkelte af kortene på bordet, og introducer så løbende flere, efterhånden som Agnete lærer omgivelserne at kende. Der er ikke klare regler for, hvornår du skal lægge dem - eller hvilke - men i gennemgangen af akterne får du tips til det. Brug de kort, du finder relevante, og lad spillerne tage fat i dem, der fanger deres interesse. De er tænkt som inspiration og ikke som noget, spillerne *skal* bruge.

De locations - fx i huset og i skoven - som spillerne beskriver i første akt, skal de bruge igen i tredje akt. Her udspiller klimakset sig netop på de steder, som har været beskrevet tidligere.

Tager Agnete fx fuld af angst og frustration ud i skoven midt om natten for at finde Kulfanden, så er det de samme steder, hun kommer forbi i sin søgen. De kan dog føles helt anderledes, når man er alene i skoven midt om natten.

AT SPILLE TING, DER IKKE ER DER

Flere gange i løbet af scenariet får en spiller til opgave at spille og beskrive ting, der ikke er der. Det gælder fx fraværet af forældrene og katten, der er blevet væk. Her skal spilleren så spille på alle de tegn, som de har efterladt. Det kan være den fyldte madskål med kattermad, som ikke er blevet spist. Og det kan være duften af Mor og Far i deres sengetøj.

KULFANDEN

Kulfanden er den store modstander for Agnete i dette scenarie. Antydninger og historier om ham sætter gang i hendes fantasi, hvor han vokser sig større og større og mere og mere farlig.



HVEM ER KULFANDEN?

Historierne om Kulfanden er ikke entydige og logiske. Ofte modsiger de hinanden.

Ingen ved rigtigt, hvem Kulfanden er. Han siges at være ham, der byggede det store hus på Tinghusevej, hvor Agnetes familie nu er flyttet ind i den gamle lade - en lade ombygget til beboelse for mange år siden. Hovedhuset findes ikke mere, da det efter sigende blev ødelagt af en brand - en brand, Kulfanden skulle være død i.

Hvad der skete, er der megen uenighed om. De fleste mener - i særdeleshed naboen Thorvald - at Kulfandens forkullede sjæl efter branden tog bolig i skoven. Her tager han alt fra dem, som er bange for ham. Måske venter han også på at kunne tage sit hus tilbage.

Og Kulfanden han *tager*. Han *tager* og *tager*, siger man - især hvis man er bange for ham. Han tager alt det, man holder af. Thorvald hævder for eksempel, at Kulfanden tog hans ben og hans familie. Og måske tog han mere. Men hvordan han bærer sig af med det, er der ingen, der ved. Heller ikke, hvorfor han gør det. Men at *tager*, det er der ingen tvivl om.

Thorvald hævder også, at han holder Kulfandens forkullede hjerte fanget i sin brændeovn. Hvordan han har fået fat i det, er temmelig uklart. Og hvad det rent konkret betyder, at Thorvald holder hjertet fanget, synes heller ikke klart. Ej heller, hvad der sker, hvis hjertet ikke længere er fanget i ovnen.

Måske betyder det, at så længe hjertet er fanget, kan Kulfanden ikke for alvor skade Agnete og hendes familie - og derfor skal hans hjerte måske destrueres eller på ny holdes fanget i en ovn, hvis man vil stoppe ham. Eller måske betyder det faktisk, at Kulfanden bare gerne vil have sit hjerte tilbage, så han kan få fred. Så er han ikke længere hjerteløs, vred og farlig.

FINDES KULFANDEN?

Om Kulfanden findes andre steder end i Agnetes forestillingsverden er irrelevant i dette scenarie. For hende er han virkelig, fordi hun oplever det sådan. Også når han i tredje akt optræder som en regulær modstander for hende, er det ikke vigtigt, om han rent faktisk er virkelig. Han er farlig, fordi Agnete tror på, at han er farlig.

HVORDAN KOMMER KULFANDEN TIL UDTRYK

Historierne om Kulfanden bliver præsenteret for Agnete gennem Thorvald. I rolleoplægget til Thorvald får spilleren et par instruktioner til, hvordan han kan få Kulfanden på banen. Her får spilleren også et par stikord til, hvad han kan fortælle, men får ellers frit spil til selv at bygge videre på dette. Hjælp spilleren med yderligere stikord og hints, hvis det bliver svært.

Herefter er det op til alle spillerne at bygge videre på Agnetes forestillinger om Kulfanden.

Det gør de ved at beskrive Agnetes tanker og ved at fortælle om de tegn, hun begynder at se.

Når vinden rusker i træerne, kan det være Kulfanden. Når en gren banker mod vinduet, kan det være Kulfanden. Og når Lillebror får det værre og værre, er det naturligvis også Kulfanden, der står bag. Alle de uforståelige ting i hendes verden, kan fortolkes som tegn på ham. Mon ikke, det er også er ham, der står bag, når katten dør og Luna skal flytte? Han tager og tager jo. Og lægen, der kommer forbi; er det ikke Kulfanden, der er kommet efter Lillebror?

Spillerne kan også spille Kulfanden mere direkte. Han kan fx hviske til Agnete og tale til hendes frygt. Han kan trykke på alle de knapper, der gør hende bange. Han kan puste hende i nakken og få de små hår til at rejse sig. Og han kan manifestere sig som mennesker, fx lægen.

Til at hjælpe spillerne med at opbygge og spille tegnene på Kulfanden har du en række sedler med inspiration og instruktioner til rådighed. Dem kan du give spillerne, når det passer - mest oplagt fra anden akt og frem.

HVORDAN KAN KULFANDEN OVERVINDES

Da Kulfanden mest af alt er en forestilling og en frygt inde i Agnetes hoved, er det i sidste ende også hende, der må finde ud af, hvordan - hvis overhovedet muligt - hun kan overvinde eller konfrontere ham.

Scenariets tredje akt handler om, at Agnete enten må forsøge at finde en vej til at opsøge og konfrontere Kulfanden - eller forsøge at gemme sig for ham og måske ende med at blive fortæret fuldstændig af angsten for ham.

Det er spillerne selv, der sætter retningen for, hvordan konfrontationen med Kulfanden skal udspille sig. Beslutter Agnete sig for at drage ud i skoven for at finde ham der, så er det der, hun kan finde ham. Og beslutter hun sig for at gemme sig i huset, så er det her, at Kulfanden kommer efter hende. I begge tilfælde er det spillerne, der skaber historien og detaljerne og selv definerer, hvordan han kan overvindes - eller hvordan han fx trænger ind i huset.

Om det til sidst alligevel lykkes for Agnete at overvinde Kulfanden, eller det hele ender i en frygtelig tragedie, er på samme måde noget, som spillerne bestemmer i løbet af tredje akt.

I forbindelse med gennemgangen af tredje akt får du værktøjer til, hvordan du konkret hjælper spillerne med at spille denne del af scenariet.

PERSONERNE

AGNETE

Agnete har boet hele sit liv i en lejlighed i storbyen, hvor trafikstøj, mange mennesker og storbyliv har gjort hende tryk. Her har hun haft alle sine oplevelser og venner, og da hun flytter ud i det store hus på Tinghusevej tæt ved skoven, er alting nyt, fremmedartet og temmelig skræmmende. Her venter stilhed, en stor skov og en ny skole uden nogen som helst, hun kender. Og her venter en masse spørgsmål, oplevelser og eventyr, hun måske slet ikke er klar til at håndtere.

Samtidig står Agnete et svært sted i sit børneliv: Overgangen fra at være en lille pige til at være en skolepige, som pludselig får en helt anden forståelse af sin omverden. Agnetes verden udvider sig enormt, og alt det nye er svært for hende at forstå og håndtere.

Med andre ord er det svært at være syv år - især når Mor og Far opfører sig mærkeligt og takket være Lillebrors sygdom heller ikke har tid til at tage sig af Agnete og alle hendes bekymringer og spørgsmål. Derfor er Agnete overladt til selv at prøve at forstå og fortolke alle de mærkelige og u håndterbare ting, der sker omkring hende.

THORVALD

Thorvald er den nærmeste nabo, der bor i et faldefærdigt bondehus lidt længere oppe ad vejen. Han er en ældre eneboer, der ikke har nogen ben. Han går med hjælp fra to proteser og et par krykker og bliver som oftest set kørende på sin elscooter - et køretøj, han også kører ind i skoven med, og som han af og til sidder fast på derinde.

Thorvald er sådan en mand, man ikke rigtigt kan greje. Han er en mand fuld af fantastiske, uhyggelige og ganske usandsynlige historier, som ingen helt kan finde rundt i. De færreste ved, om de er sande eller ej - og noget tyder på, at Thorvald heller ikke selv ved det.

Især Kulfanden kan Thorvald fortælle mange - ofte usammenhængende - historier om. Han påstår, at det er Kulfanden, der har taget hans ben og alt andet fra ham. Og Thorvald påstår ligeledes, at han holder Kulfandens hjerte fanget i sin brændeovn.

I scenariet er Thorvalds funktion at introducere Kulfanden for Agnete og være med til at opbygge hendes frygt for ham. I slutningen af anden akt dør Thorvald i en brand i sit hus - sandsynligvis fordi han har rodet med sin evigt buldrende brændeovn. Thorvalds død skulle gerne skubbe endnu mere til Agnetes frygt for Kulfanden.

LUNA

I det nye hus føler Agnete sig alene, langt fra sine gamle venner og sin gamle skole. Herude kender hun ingen. Men i skoven møder hun Luna, der kan blive hendes nye veninde.

Luna er en rigtig skovpige, der bruger det meste af sin tid i skoven. Det er uklart, hvor hun egentlig bor, men der er ingen tvivl om, at hun kender skoven rigtigt godt - i hendes selskab farer man ikke vild. Luna kender også til Kulfandens hus, hvor hun har bygget huler i udhusene og leget i haven.

Lunas funktion i scenariet er at blive Agnetes første ven i den nye verden. Hun kan vise Agnete skoven, bygge huler og være med til at give en anelse tryghed i den ellers nye, skræmmende verden. Men Lunas funktion er også, at Agnete skal miste hende igen. Hun må nemlig midt i anden akt meddele Agnete, at hun skal flytte og ikke kan lege mere.

KATTEN ROXIE

Familiens kat Roxie har været indekat hele sit liv, mens familien har boet i storbyen. Den er dog nysgerrig og tager hurtigt sit nye liv som udekate til sig - indtil den desværre dør.

Katten har det med at blive væk og tage på eventyr, hvilket kan bekymre Agnete - og i nogle scener følger hun efter katten ind i skoven.

Kattens funktion er at give Agnete endnu et holdpunkt i tilværelsen, som Kulfanden kan tage fra hende. Samtidig kan katten bruges til at få Agnete til at gå ind i skoven, hvis hun er svær at få derind.

LILLEBROR

Agnetes lillebror er fire år og lider af en mærkelig hostesygdom. Han er allerede syg, da familien flytter ind i huset, men i løbet af scenariet bliver han mere og mere syg og må hen mod slutningen på hospitalet. Mor og Far er selvsagt meget bekymrede for ham og passer nok mere på ham, end hvad godt er - på bekostning af Agnete, der bliver mere og mere overladt til sig selv.

Hvad Lillebror konkret fejler, er ikke relevant, men der er ingen tvivl om, at det - i særdeleshed i Agnetes verden - er alvorligt. Måske er han endda tæt på at dø. Meget tyder i Agnetes verden på, at det er Kulfanden, der står bag. Og i Agnetes verden er det også kun hende, der kan redde Lillebror.

Spørgsmålet er dog, om Agnete overhovedet kan redde ham. Og om hun tør. Det kommer an på, hvordan spillerne griber tredje akt an.

For Agnete er Lillebror flere ting: Han er en potentiel legekammerat, som oftest er for syg til rent faktisk at lege. Han er en, hun kan bekymre sig om. Og han er en, hun kan være misundelig på, fordi han får alt opmærksomheden fra Mor og Far.

MOR OG FAR

Mor og Far er som voksne er flest. De er uforståelige og uberegnelige. Det ene øjeblik er de til sjov, ballade og eventyr, det næste er de alvorlige, bekymrede og urimelige.

Det er Far og Mor, der har besluttet, at de skal bo på landet i Kulfandens hus. Det er selvfølgelig for Agnetes og Lillebrors skyld, siger de. Det er bare, som om de aldrig rigtig spørger ind til, hvad Agnete egentlig vil - og når de gør, så lytter de ikke rigtigt til, hvad hun faktisk siger.

I scenariet er Far og Mor mest af alt billedet på den uforståelige voksne verden. Men de er naturligvis også endnu en ting, som Agnete kan være bange for at miste.

LÆGEN

Et par gange i løbet af scenariet kommer lægen forbi for at tilse Lillebror. Der er dog noget underligt ved ham, og hvad er det han gør ved Lillebror?

I Agnetes verden kan lægen måske være selveste Kulfanden, der prøver at komme tæt på Lillebror. Især når han i anden akt vil tage Lillebror med på hospitalet.

Lægen bliver beskrevet til spillerne gennem små sedler - en i første og en i anden akt.



SKOVEN OG HUSET

I udkanten af den store skov ligger Tinghusevej. Først går vejen langs med skovkanten, inden den skærer sig ind mellem træerne og deler skoven i to. Herfra bugter den sig mange kilometer ind i mørket mod skolen på den anden side af skoven.

DET NYE HUS

Agnete og hendes familie er flyttet ind i et stort hus lige i kanten af skoven med en stor grund og et par stirrende heste som nærmeste nabo. Huset er en gammel lade, der er blevet bygget om til beboelse engang for mange år siden.

Det gamle hovedhus er forlængst forsvundet - måske fordi det er brændt ned for mange år siden. Hvis man kigger godt efter på den mark, der nu omgiver huset, kan man være heldig at finde rester af det gamle hus - og måske endda forkulde træplanker i jorden.

Huset har stået tomt længe, og i de tilhørende udhuse er der tegn på, at nogen har bygget huler her. Man kan også finde masser af gammelt ragelse her. Og sække med trækul.

Selve huset er gammelt, utæt og lidt for koldt. Vinden piber i vinduerne, der ofte er alt for store og uden gardiner. På væggene dannes også kondens, så de bliver fugtige, og især i stueetagen er der en kold grotteagtig fornemmelse.

På førstesalen er alting bygget af træ, med store vinduer, der giver udsigt over skoven og markerne - en udsigt, som Mor og Far roser og er glade for, men som for en syvårig pige kan være alt for meget. Især om aftenen, når der er helt kulsort udenfor.

Huset har også en kælder, hvor trinene knirker, når man går på dem, og man ikke rigtig ved, hvad der gemmer sig bag dem. Kælderen rummer en gammel kul- og kokskælder og et kæmpestort fyr, der for længst er taget ud af brug. Det siger også ofte mystiske lyde og tigger nærmest om at blive tændt igen.

SKOVEN

Bag ved huset begynder skoven, der ved første øjekast synes at være en uigennemtrængelig mur af træer og krat. En lille sti fører dog forbi hestemarken på den ene side og videre ind i selve skoven. Her er der høje træer, eg og bøg, afløst af granskov - sådan en granskov, der dæmper al lyd. Her er der vandhuller, moser og mudderhuller. Og her er bakker, små kløfter og fugle, der pludselig flakser op eller skriger højt og gennemtrængende.

I skoven er der stier - både små og store - men alligevel er det let at blive væk. Et stengærde kan vise vejen hjem, hvis man da er i stand til at finde det.

Man kan også finde huler i skoven. Måske er det Luna, Agnetes måske kommende veninde, der har bygget dem. Men der ligger også faldefærdige ruiner, store sten og måske endda en gravhøj.

Dybt inde i hjertet af skoven ligger også kulsvierpladsen. Det var her kulsvierne i gamle dage - og til tider stadig - lavede dynger af træ, der ulmede og brændte til trækul. De var dækket til med jord, så røgen så ud som kom den fra selve jorden.

Herude hoster man. Jorden er varm og brændende og røgen er tyk som den sorteste tordensky. Folk, der kommer her, bliver hurtigt sorte af røg og kulstøv - og kulstøv farver slim og hoste ekstra sort.

NABOHUSET

Naboen Thorvalds hus ligger lidt længere oppe ad vejen. Det er et lille ramponeret bondehus med stråtag, som sagtens kunne se forladt ud, hvis ikke der altid kom sort røg ud af skorstenen. Det ligger ganske tæt på vejen, og trafik herude kan få hele huset til at ryste.

Indenfor er der et rod uden lige og en helt særlig lugt. Mest markant er det, at der er ekstremt varmt fra den brændeovn i køkkenet, som altid brænder intenst - og som Thorvald hævder indeholder Kulfandens forkullede hjerte.

SKOLEN

På den anden side af skoven ligger Agnetes nye skole. Den kan kun nås ved at Mor og Far kører én, eller ved at man tager den skramlende bus, hvor man ofte er eneste passager. Skolen er en lille slidt landskole med en skolegård, der tit er overraskende tom, ligesom de lange gange ofte er rungende tomme.

Børnene på skolen synes - ligesom lærerne - at være fremmedartede og ikke videre imødekomende overfor en ny elev fra den store by. I frikvartererne er det heller ikke, som om børnene ligefrem står i kø for at finde ud af, hvem hende den nye Agnete er.

BRIEFING OG OPVARMNING

Inden spilstart er det vigtigt at give spillerne en grundig briefing om, hvordan de spiller scenariet og håndterer deres forskellige opgaver og roller. Samtidig bør i øve scenariets koncept gennem i en opvarmningsøvelse.

BRIEFING

Grundkoncept

- * Scenariet er en psykologisk gyser set gennem et syvårigt barns øjne.
- * Handler om syvårige Agnete, der for nylig er flyttet fra den store by og ud i et hus i kanten af en stor skov. Her skal hun nu bo sammen med Mor, Far og Lillebror, der hoster alt for meget.
- * Agnete er ensom og bange, og hun savner livet i byen og alle sin venner.
- * Spillerne skal i fællesskab opbygge Agnetes angst for den mystiske Kulfanden, der er den store modstander i scenariet.
- * Spillerne spiller Agnete i fællesskab, ligesom de også hver især spiller bipersonerne.
- * Spillerne skal også være med til at beskrive og definere omgivelserne.
- * Alt i scenariet opleves gennem Agnetes øjne. Derfor giver tingene omkring hende ikke nødvendigvis logisk mening, og bipersoner kan ændre sig fra scene til scene.
- * Der er ingen objektiv sandhed om, hvordan verden i virkeligheden er. Heller ikke nogen logisk forklaring på Kulfanden.
- * Scenariet kan ende godt eller tragisk, alt efter spillernes valg og beslutninger.

Setting og stemning

- * Udspiller sig på Tinghusevej, der snor sig langs kanten af den store skov. Her ligger spredte huse, der alle har direkte adgang til den mørke skov. På den anden side af skoven, hvis man følger den snørklede vej, ligger den lille skole.
- * Huset, som Agnetes familie er flyttet ind i, er en gammel lade. Det gamle hovedhus er væk for længst.
- * Stemningen er dystert og 'larger than life'. Her er kun få farver, men masser af skygge og grå himmel.
- * Voksne er mærkelige og gerne karikerede. Svært at afgøre for en syvårig, hvem man kan stole på.

Spillestil

- * Skifter flydende mellem, at spillerne beskriver og spiller mere klassisk rollespil.
- * Spillelederen sætter tempo og flow og spørger ind til situationer og Agnetes følelser.
- * Spillerne har forskellige temaer og perspektiver, som bliver beskrevet i deres rolleoplæg. Det kan fx være at repræsentere Agnetes savn eller ensomhed - og fx 'Skoven som uforståelig' eller 'Skoven som dragende og smuk'.
- * Temaer og perspektiver er inspiration til spillerne - ikke et klippefast udgangspunkt, der skal forsøge at vinde over de andres perspektiver.
- * Spillerne spiller hver især bipersoner, som de får oplæg til i deres rolleark og via små sedler i løbet af spillet. Som udgangspunkt holder man fast i de biroller, man har fået tildelt - men en biperson kan skifte spiller.
- * Spillerne skal også være med til at beskrive omgivelserne - blandt andet med inspiration fra de billeder, du lægger frem på bordet under spillet.
- * Man kan også spille fraværet af ting - fx Mor og Far. Så handler det om at fremhæve tegnene på, at de ikke er der, og de følelser fraværet vækker hos Agnete.

At spille Agnete

- * At spille Agnete er et fælles projekt for spillerne. Det handler om i fællesskab at opbygge hendes karakter og angst - ikke at trække hende i forskellige retninger.
- * Alle spillere kan byde ind med hendes tanker og observationer - og de kan sagtens have en slags indre samtale, hvor de forskellige perspektiver modsiger hinanden.
- * I de klassiske rollespilssituationer er der normalt én af spillerne, der spiller hende. De andre kan dog kommentere på situationen. Man kan også skifte spiller i løbet af en scene.
- * At spille et barn betyder, at verden er uforståelig, og alt bliver fortolket på en særlig måde, så det giver mening i Agnetes hovede. Hun opfører sig dog ikke uberegneligt.

At spille Kulfanden

- * Kulfanden er modstanderen i scenariet, som spillerne skal bygge op og definere gennem spillet.
- * Der er ingen objektiv sandhed om, hvad eller hvem Kulfanden er.
- * Det er spillerne selv, gennem bipersonerne, der har ansvaret for at introducere Agnete til historierne om Kulfanden - og herefter være med til at definere ham.
- * Når først han er introduceret, bliver Kulfanden mere og mere nærværende for Agnete. I starten er han blot en tanke og spæde tegn, men efterhånden synes han mere og mere håndgribelig.
- * Kulfanden kan være tilstede på mange måder. Som små tegn i naturen, som banken på vinduerne eller som en hvisken i vinden. Sågar som nogle af bipersonerne.
- * Som inspiration og hjælp til at spille Kulfanden vil du dele små sedler med instruktioner ud undervejs i spillet.
- * Hvordan Agnete kan konfrontere Kulfanden og måske overvinde ham - og om det overhovedet er muligt - er noget spillerne etablerer i løbet af scenariet.

OPVARMNING

For at gøre spillerne helt trygge ved spillestilen, er det en god ide at spille en scene som opvarmning. Her kan I øve konceptet, og du kan få et indtryk af spillernes spillestil.

Skolegården

Spillerne spiller i fællesskab en syvårig dreng, der går på en stor skole med en skolegård. De har hver et perspektiv på drengen og ansvaret for forskellige bipersoner.

Spillernes roller er:

- * **Ønsket om at være med blandt de seje drenge**

Biperson: Pigen, han er forelsket i.

- * **Drengens generthed**

Bipersoner: De store drenge.

- * **Drengens selvtillid**

Biperson: Hans eneste ven, den tavse og nørdede.

- * **Drengens trang til at slippe væk**

Biperson: Gårdvagten.

Det er lige blevet frikvarter, og alle stormer ud i skolegården. Drengen står i døråbningen og skal finde ud af, hvad der skal ske.

Få spillerne til at beskrive skolegården, og spørg ind til detaljer. Få introduceret de forskellige grupperinger og bipersoner, og få spillerne til at fortælle om dem med udgangspunkt i drengens eget perspektiv.

Hans ven kommer over. Spil en scene med de to. Få også introduceret de seje drenge, pigen og gårdvagten, der kan true med INSPEKTØREN. Skift også gerne spiller undervejs i rollespilsscenerne.

Spørg ind til inspektøren. Hvem er han, hvad er det, man siger om ham? Hvad sker der på hans kontor?

Flugten fra inspektørens kontor

Spil også en scene, hvor drengen har fået en eftersidning på inspektørens kontor og beslutter sig for at flygte.

Spil et par situationer, hvor de andre spillere agerer modstand. Få en spiller til at beskrive i detaljer, hvad han gør for at slippe væk, og få de andre til at sætte forhindringer op. Det kan fx være at én spiller beskriver, hvordan drengen prøver at gemme sig under bordet. Nu skal de andre spillere byde ind med, hvad der er ved at få det til at gå galt - fx at kommer til at rasle med noget papir, som Inspektøren måske kan høre.

CASTING

Når du skal bestemme, hvem der skal have hvilket rolleoplæg, er det primært birollerne, der afgør castingen. Især skal du være opmærksom på, hvem der skal spille Thorvald. Det skal være en spiller, der kan magte det ansvar, det er at skulle videregive vigtige informationer på en interessant måde.

Hvis en spiller på holdet selv er forælder, vil det være interessant at sætte vedkommende til at spille Mor og Far. Giv Luna til en spiller, der formår at tage initiativ, og Lillebror til en, som kan vække omsorg og samtidig er god til at prikke til de andre spilleres samvittighedsfølelse.

Vent evt. med at afgøre din casting til efter prologen. Så får du et bedre billede af spillernes spillestil. Der behøves ikke være sammenhæng mellem, hvordan du caster i prologen og i resten af scenariet.

PROLOG - AGNETE KAN IKKE SOVE

Anslag

Scenariet starter med en prolog, der præsenterer Agnete, hendes angst, huset og Lillebror. Hun kan ikke sove, men lytter i stedet til stilheden i huset og de særlige lyde udenfor.

Spillerne spiller både et perspektiv på Agnete og noget eksternt, fx huset eller Far og Mor, der ikke er der.

Spilletiden er ca. 15 minutter.

AGNETE KAN IKKE SOVE

Start med kort at beskrive situationen: Det er nat og kulsort udenfor de store vinduer. Agnete ligger i sin seng, lysvågen og kan ikke sove. Der er så stille og så alligevel ikke.

Få den spiller, der spiller *huset* (**Agnetes Fornuft**), til at beskrive værelset. Hvad er det for et værelse? Hvad kan man se? Introducer evt. ting i værelset og huset og uddel et par billeder fra huset.

Spørg fx **Agnetes Ensomhed** om, hvad Agnete tænker på. Spørg også **Agnetes Minder** om det samme. Få dem til at fortælle om alt det Agnete savner.

Stil også spørgsmål til **Agnetes Angst**, og få *Uden for vinduet-spilleren* (**Agnetes Ensomhed**) til antyde, hvad det er, der er udenfor. Spørg til lyde fra skoven, grene som banker mod ruden.

Få *Huset-spilleren* (**Agnetes Fornuft**) og spilleren med ansvar for *forældrenes fravær* (**Agnetes Minder**) til at fortælle mere om huset. Hvad er det for et hus? Hvad er det for lyde?

Få Agnetes Fornuft til at berolige Agnete.

ROLLEOPLÆG TIL PROLOGEN

Uddel de korte prolog-rolleoplæg til spillerne. De er:

- * **Agnetes angst**
Lillebror, der hoster
- * **Agnetes ensomhed**
Det, der er uden for vinduet
- * **Agnetes minder**
Far og Mor, der ikke er der
- * **Agnetes fornuft**
Huset, der er så nyt - og alligevel så gammelt

LILLEBROR HOSTER OG FAR OG MOR ER DER IKKE

Få også Lillebror på banen (**Agnetes Angst**). Få spilleren til at beskrive hans konstante hosten. Han vågner og han kalder på Agnete eller Mor og Far.

Lad det gå op for Agnete, at Mor og Far ikke er der. De kommer ikke, når man kalder. Der er så underligt stille i huset.

Fortsæt scenen så længe det giver mening, og sørg for at lægge en tyk stemning af uhygge og følelsen af at være alene. Klip scenen, når den ikke kan køre længere. Der skal ikke være nogen konklusion på den. Lad bare spørgsmålene hænge i luften.



FØRSTE AKT - AGNETES NYE VERDEN

Etablering og eksposition

Scenariets første akt handler om at etablere Agnetes nye verden med huset og skoven og samtidig få præsenteret de forskellige bipersoner. De forskellige locations skal på banen, så de kan bruges igen i tredje akt. Samtidig skal spillerne etablere Agnetes relationer til alt det, hun mister i løbet af anden akt. Endelig skal Kulfanden introduceres.

De scener, der bliver foreslået, er temaopdelt og skal derfor ikke nødvendigvis spilles i den rækkefølge, de bliver præsenteret.

Start akten med familien, der ankommer med flyttelæsset. Afslut akten, når alle de vigtige elementer og personer er introduceret.

Spilletiden er ca. 1½ time.

UDDEL ROLLEOPLÆG

Del rolleoplæg til resten af scenariet ud til spillerne. Giv dem god tid til at læse. Rollerne er:

- * **Agnetes angst**
Skoven er uforståelig
Bipolle: Thorvald
- * **Agnetes tryghed**
Skoven er uforudsigelig
Bipoller: Katten Roxie, Far og Mor
- * **Agnetes ensomhed**
Skoven er ensomhed uden krav
Biperson: Luna
- * **Agnetes ansvar**
Skoven er frihed fra forventninger
Biperson: Lillebror

DET VIGTIGSTE I FØRSTE AKT

- * Præsentere Agnetes nye verden med huset og skoven.
- * Præsentere Mor og Far og katten Roxie - og give Agnete et forhold til dem.
- * Lade Agnete møde Luna og blive venner med hende.
- * Få spillerne til at beskrive huset og skoven og få etableret vigtige locations.
- * Lade Agnete møde Thorvald og få ham til at introducere Kulfanden.
- * Etablere Agnetes forhold til Lillebror - og få hans sygdom på banen.

DET NYE HUS OG DET NYE LIV

Familien ankommer med flyttelæs

Start akten med en scene, hvor Agnete og hendes familie ankommer til huset med hele deres flyttelæs. Det er godt ud på efteråret, og det er første gang, at både Agnete og Lillebror ser huset.

Læg et par billeder på bordet, der viser huset og de nærmeste omgivelser.

Start scenen helt inde i bilen, hvor det nye hus nærmer sig. Få spillerne til at fortælle, hvad Agnete ser ud af vinduet. Hvad er hendes første indtryk af Tinghusevej og skoven? Få også Far og Mor til at fortælle begejstret om det nye hus.

Introducer også Thorvalds hus, som de kommer forbi, og hvor Thorvald sidder udenfor sit hus på sin elscoter og holder øje med bilen, der kører forbi. Få Thorvald-spilleren til at beskrive, hvad Agnete ser.

Klip til familien og spil en klassisk rollespilscene, hvor de ankommer. Giv spillerne et par billeder fra huset og de nærmeste omgivelser. Hvad sker der på gårdspladsen lige da, de ankommer og er klar til at stige ud af bilen?

Vend også gerne tilbage til små glimt af Thorvald, som man kan se stadig holder udenfor sit hus og holder øje med dem. Måske triller han endda over og siger goddag.

På opdagelse i huset

Lad spillerne beskrive huset og Agnetes første møde med det. Hvordan præsenterer Mor og Far det nye hus? Sørg for at Lillebror kommer i spil - og få introduceret hans hosten og svagelighed.

Få spillerne til at beskrive turen rundt i husethuset. Hvilke rum møder Agnete, og hvad er hendes oplevelse af sit nye hjem.

Præsenter også kælderen og fyret dernede. Tør hun i det hele taget gå derned? Går hun ud i haven og ned mod skoven? Der er et ramponeret legestativ i baghaven, og på marken tæt på står et par heste og glor. Er hun bange eller nysgerrig?

Introducer også katten. Hvordan tager den imod sit nye hjem? Gemmer den sig eller går den på opdagelse? Løber den væk? Er Agnete bekymret for den?

Hvordan var livet i den store by?

Spørg ind til, hvad det er for et liv, Agnete nu er flyttet væk fra. Hvordan var livet i byen? I modsætning til livet herude ved skoven? Hvad savner hun?

Hvad tænker hun om at skulle bo her ved skoven? Måske kommer hun aldrig mere tilbage til byen.

Vend tilbage til livet i den store by flere gange i akten. Skab en trist atmosfære af savn. Hjælp spillerne med at fremstille storbyen som det forjættede land, Agnete nu for altid har mistet.

De første nætter i huset

Inden hverdagen tager over med den nye skole og alt for megen daglig trummerum, har Agnete et par dage til at tage de nye omgivelser til sig.

Men hvordan forløber de første nætter i huset? Tager Agnete huset til sig? Hvad med når hun skal sove? Hvad er det for lyde, hun hører? Hvad tænker hun på, når hun er på sit nye værelse? Hvordan er det i det hele taget at have sit eget værelse? Det havde hun sikkert ikke i storbyen. Savner hun at sove med Lillebror, eller er det en befrielse, at hun ikke skal høre på hans hosten fra underkøjen?

Første skoledag

Et par dage efter at familien er flyttet ind i huset, er det tid til starte i den nye skole, hvor skoleåret allerede er i fuld gang. Spil en scene ved morgenbordet, hvor familien er samlet. Hvad siger Mor og Far om skolen og om at Agnete skal starte? Hvad tænker hun selv?

Få spillerne til at beskrive køreturen til skolen på tværs af skoven. Hvad kan Agnete se fra bilens vindue?

Hvordan går skoledagen? Hvad er det for børn, der ellers går i klassen? Hvordan tager de imod hende den nye, der starter her godt ud på efteråret? Hvordan tager Agnete imod den nye skole? Taler hun med nogen? Leger hun med nogen?

Og hvad med Luna, hvis Agnete har mødt hende i skoven? Er hun på skolen?

SKOVEN OG LUNA

Luna - en ny ven?

I skoven leger Luna, en pige jævnaldrende med Agnete. Hun kender skoven ud og ind, og synes ikke at være bange for noget. Hun vil gerne være Agnetes ven.

Lad det være op til spillerne, hvordan hun og Agnete mødes. Ser Agnete hende i skovkanten? Eller er Agnete selv gået på opdagelse i skoven og møder Luna der - måske i forbindelse med at Agnete er faret vild? Måske opsøger Luna huset for at se, hvem den nye pige er, som er flyttet ind i det hus, hvor Luna plejer at bygge huler.

Gør plads til, at de to kan nærme sig hinanden.

Udforskning af skoven - både alene og med Luna

Lad Agnete udforske skoven - både alene og sammen med Luna. Lad spillerne beskrive steder i skoven med inspiration fra billederne. Sørg for at få etableret interessante steder, som spillerne kan vende tilbage til i tredje akt.

Hvordan oplever Agnete skoven? Er den skræmmende og fremmedartet? Eller er den dragende? Er der forskel på, når hun er alene, og når hun er sammen med Luna?

Agnete alene i skoven

Sæt en scene, hvor Agnete er alene i skoven og er faret vild. Hvad gør hun, hvad tænker hun? Hvordan finder hun hjem uden Luna?

Katten Roxie i skoven

Er det svært at få Agnete til at udforske skoven, så brug katten Roxie. Den bliver hurtigt eventyrlysten i de nye omgivelser og bevæger sig op mod skoven. Måske er Agnete bange for, at den skal løbe væk, og prøver derfor at følge efter den.

Brug katten som drivkraft til at få Agnete længere ind i skoven.

Kulsvierpladsen

Dybt inde i skoven ligger kulsvierpladsen - stedet hvor man i gamle dage lavede trækul (se også side 15). Pladsen er stadig i brug af og til. Her er store rygende bunker af jord og trækul, og her lugter brændt og intenst. Her er skræmmende og spændende på samme tid.

Kulsvierpladsen er en god location at få introduceret. Måske er det Luna, der viser den til Agnete. Men tør Luna selv gå derhen? Og tør Agnete?

LILLEBRORS SYGDOM

Det er vigtigt at få Agnetes forhold til Lillebror og hans sygdom etableret. Sæt et par scener med Agnete og Lillebror, hvor de fx leger sammen i haven eller måske endda går i skoven. Måske har han svært ved at følge med og hoster hele tiden. Han er sikkert også forpuftet.

Etabler også gerne, om Lillebror i Agnetes øjne bliver forskelsbehandlet af Mor og Far, fordi han er syg. Får han lov til ting, hun ikke får lov til?

Få også ømhed ind mellem de to søskende. Måske skal Agnete tage sig af Lillebror eller hjælpe ham hjem, fordi han har det dårligt. Måske er han bange og vil trøstes af sin søster.

Lægen på besøg

Biperson: Giv en spiller sedlen 'Lægen på besøg' (nr 1)

Lægen kommer forbi for at tilse Lillebror og lytte på ham. Spil scenen, hvor han kommer forbi. Giv en af spillerne den lille seddel med præsentation af lægen. Lægen kan ikke sige, hvad der er galt, men han undrer sig over noget: Det ligner, at Lillebror har kulstøv i lungerne.

Hvad tænker Agnete om lægen? Og hvad mener hun om det, han siger til familien? Er der grund til bekymring? Er hun bange for ham?

THORVALD OG KULFANDEN

Det allervigtigste i første akt er at få Thorvald og dermed historierne om Kulfanden på banen. Der kan godt gå et par scener med at etablere Thorvald og få Agnete til at turde tale med ham - han virker trods alt temmelig skræmmende for en syvårig ved første øjekast. Men sørg for, at der opstår en form for bånd mellem de to - om end ikke før, så i løbet af anden akt.

Thorvald er kørt fast i skoven - første møde med ham

Agnetes første egentlige møde med Thorvald er langt inde i skoven. Måske er Luna med. Hvis de har fulgt efter katten, fører den dem til Thorvald. Den er underligt tiltrukket af den mystiske mand og prøver at smyge sig omkring ham.

Thorvald er kørt fast i noget mudder på sin elscooter. Han har samlet en masse pinde i skoven - måske også en sæk med kul fra kulsvierpladsen - som han skal hjem med hurtigst muligt. Han er bange for, at ilden i hans brændeovn skal gå ud. Han har brug for hjælp til at komme fri og hjem.

Tør Agnete nærme sig ham? Og tør hun tale med ham? Hjælpe ham? Følger hun ham hjem eller stikker hun af?

Giv god tid til at scenen kan udspille sig. Forhåbentlig fortæller han Agnete lidt om Kulfanden - men helst ikke for meget allerede nu.

Hjælper Agnete ham ikke fri, ender det med, at Thorvald må krybe hjem gennem skoven uden sin scooter.

HVIS AGNETE ER BANGE FOR THORVALD

Det kan let ske, at Agnete er bange for Thorvald og ikke tør nærme sig ham. Det kan give masser af godt spil. Sørg dog for, at de alligevel får en mulighed for at møde hinanden, fx ved at Agnetes forældre sender hende over for måske at give ham lidt mad eller en gave. Det også være ved, at Thorvald opsøger Agnete og insisterer på at ville tale med hende - der er noget, han skal fortælle hende.

Besøg i Thorvalds hus - mere introduktion af Kulfanden

Sørg for en scene, hvor Agnete kommer på besøg i Thorvalds hus. Måske inviterer han hende indenfor, efter hun har hjulpet ham hjem. Måske lusker hun og Luna sig derover, og Thorvald ser dem i haven. Måske er Agnete sendt derover af Mor eller Far, der er bekymrede for, om den mystiske nabo er ok.

Lad Agnete langsomt opleve Thorvalds hjem. Få spillerne til at beskrive det stille og roligt. Hvordan tager det sig ud set udefra? Og fra entreen? Og i køkkenet, hvor brændeovnen buldrer med helt overdreven varme?

Går Agnete frivilligt derind, eller skal hun overtales til det?

Sørg for at Thorvald får fortalt mere om Kulfanden. Få ham til at fortælle om brændeovnen, og hvad han gemmer derinde.

EKSEMPEL FRA SPILTEST - AGNETE OG THORVALD

Agnete turde ikke nærme sig Thorvald i skoven, selvom han skiftevis tiggede, bad og truede hende i forsøget på at få hjælp. Til sidst gik hun hjem til sine forældre og fik Far til at hjælpe Thorvald hjem fra skoven, mens hun selv blev derhjemme.

Senere sendte Mor Agnete over med lidt mad til Thorvald, fordi hun var bekymret for ham. Agnete var bestemt ikke tryk ved situationen, men gjorde som der blev sagt af de voksne - også da Thorvald insisterede på, at hun kom med ind og skulle være hans gæst. Her opstod der langsomt en fortrolighed med dem, fordi Thorvald langsomt blev mindre og mindre skræmmende og mere og mere venlig overfor Agnete.

ANDEN AKT

- ALT DET KULFANDEN TAGER

Konfliktoptrapning og point of no return

I scenariets anden akt bliver alting mere uhyggeligt og alvorligt. Agnete begynder at miste de få holdepunkter, hun har i sit nye liv, og frygten for Kulfanden begynder at hemsøge hende.

Denne akt handler om at opbygge og eskalere Agnetes følelse af, at alting bliver taget fra hende. Samtidig får spillerne mulighed for at spille tegn på, at Kulfanden er der.

Ligesom i første akt skal de foreslåede scener ikke nødvendigvis spilles i den rækkefølge, de bliver præsenteret i nedenfor. Mærk stemningen og flowet i spillet, og sæt scener, så det passer til den historie, der opstår i spillokalet.

Start akten med en scene, hvor Agnete ikke kan sove. Fortsæt gerne med hverdagsscenen, hvor familien har travlt med at komme ud ad døren, og Agnete ikke kan finde katten. Slut akten med branden i Thorvalds hus.

Spilletiden er 1-1½ time.

DET VIGTIGSTE I ANDEN AKT

- * At få uddybet historierne om Kulfanden og etablere og eskalere Agnetes angst for ham. Både ved at få Thorvald til at fortælle og ved at lade spillerne spille tegn på Kulfanden.
- * Agnete mister sine holdepunkter et efter et.
- * Katten bliver fundet død.
- * Luna skal flytte.
- * Lillebrors sygdom bliver værre, og han bliver indlagt på hospitalet.
- * Thorvald dør i en brand.

SEDLER MED INSTRUKTIONER TIL SPILLERNE

For at hjælpe spillerne i den rigtige retning og for at få relevante informationer på banen har du en række små sedler med instruktioner, du kan udlevere til spillerne undervejs. Under hver scene fremgår det, hvilke instruktioner, der skal på banen. Hver instruktion har også et nummer, der gør det nemt at finde den rigtige.

I løbet af akten kan du også begynde at udlevere instruktioner til at spille antydninger på Kulfanden. Disse instruktioner er ikke på samme måde som instruktionerne til bipersonerne bundet op på konkrete scener. Uddel dem, når du gerne vil skubbe til spillerne.

HVERDAGSLIVET

- ÅBNING AF ANDEN AKT

Agnete kan ikke sove

Sedler til biroller: Roxie, katten er der ikke (nr 2). Udlever evt. også den første seddel om Kulfanden (nr 10).

Start akten med en slags gentagelse af prologen - nu tilsat tanker om Kulfanden.

Agnete ligger igen i sin seng og kan ikke sove. Der er lyde fra skoven og fra huset. Lillebrors hosten. Og så er der de ting, som Thorvald har fortalt om Kulfanden.

Katten Roxie er der i øvrigt ikke. Den plejer ellers ofte at ligge i fodenden. Men ikke denne nat. Hvornår har hun egentlig sidst set den?

Travl morgen, katten er væk

Sedler til biroller: Far og Mor (nr 3)

Klip til en travl hverdagsmorgen, hvor Agnete endnu ikke er stået op. Mor og Far kalder og kalder for at få hende ud af fjerene og afsted.

Agnete kan ikke finde Roxie, der ikke har spist sin mad. Det er ellers Agnetes opgave at give katten mad.

Køretur gennem skoven mod skolen

Gå gerne fra hverdagsstress og den manglende kat til en beskrivelse af turen til skole. Måske kører Far eller Mor Agnete - eller også tager hun bussen, måske endda alene. Hun kører forbi Thorvald hus og ind i skoven.

Hvad ser hun? Hvad er det for en tur denne morgen? Kigger hun efter Roxie?

Få hende også til fortælle om skoven, nu hvor hun har haft lidt tid til at lære den at kende: Hvad er det for en skov? Når hun er alene? Når hun er sammen med Luna?

Beskriv evt. skoledagen, hvis det giver mening.

THORVALD

Sørg for at Thorvald og Agnete bliver mere knyttet sammen i denne akt, så hun har noget at miste, når han dør. Lad ham også fortælle mere om Kulfanden, hvis det er nødvendigt.

Ilden er ved at dø ud - Thorvald skal bruge hjælp

Sedler til biroller: Thorvald - Der er to varianter af sedlen (nr 4 og nr 5), alt efter hvor dramatisk, det skal være.

Thorvald skal bruge hjælp, for ilden i hans brændeovn er ved at dø ud. Måske er den endda gået ud. Han virker bange og bekymret. Hvis han ikke allerede har fortalt om Kulfandens hjerte, er det en lejlighed til at gøre det.

Agnete kan hjælpe ham ved at finde brænde i skoven - evt. sammen med Luna - eller ved at hjælpe ham med at tænde op eller holde ilden ved lige, mens hans selv skaffer brænde. Pludselig er Agnete alene i Thorvalds hus. Hvordan er det?

Spørg evt. også ind til, hvad Agnete tror, det med hjertet betyder. Hvad mon der sker, hvis det brænder ud eller slipper løs?

Ingen røg fra skorstenen

En variant af ovenstående scene kan være, at Agnete opdager, at der ikke kommer røg op af Thorvalds skorsten. Hun bliver bekymret og vil hjælpe ham. Han er ikke hjemme, og hun får en chance for at komme ind i hans hus alene og måske forsøge at redde ilden i brændeovnen. Måske er det tæt på at gå galt.

SKOVEN OG LUNA

Er der behov for at få etableret skoven eller Agnetes forhold til Luna yderligere, så sæt en scene i skoven - evt. hvor de leder efter Roxie, der stadig ikke er dukket op.

Luna skal flytte

Sedler til biroller: Luna skal flytte (nr 6)

Selvom Luna virker til at være fri fugl og en skovpige, har hun også et rigtigt liv. For pludselig en dag, må hun fortælle Agnete, at hun skal flytte langt væk og derfor ikke kan lege mere.

Hvordan får Luna det sagt? Er det svært for hende? Og hvordan reagerer Agnete?

Giv evt Luna-spilleren instruktionssedden tidligere i akten, så spilleren selv kan bestemme, hvornår Luna dukker op for at overbringe Agnete de dårlige nyheder.

KATTEN ER VÆK

Giv flere hentydninger til, at Roxie er forsvundet. Få også spilleren, der spiller katten, til at minde de andre om, at Roxie er væk. Måske tror Agnete på et tidspunkt, at hun ser ham i skovkanten - måske går hun ud for at lede efter ham.

Katten er død - ligger ved Thorvalds hus

Sedler til biroller: Thorvald (nr 7) og Roxie (nr 8)

Roxie er desværre død. Det er Thorvald, der finder ham uden for sit hus.

Hvordan fortæller han det til Agnete? Hvor ligger Roxie? Hvordan ser den døde kat ud? Få gerne Roxie-spilleren til at beskrive den.

Uddel gerne instruktionssedler til Roxie- og Thorvald-spillerne tidligere i akten. Så kan de selv være med til sætte scenen, hvor Thorvald må fortælle Agnete de frygtelige nyheder.

AGNETES ENSOMHED

I løbet af akten bliver Agnete mere og mere overladt til sig selv, efterhånden som hun mister dem, hun holder af. Spørg ind til hendes tanker og følelser - og gerne til minder om livet i byen.

Huset er helt tomt

Vil du understrege Agnetes ensomhed og følelse af at være forladt, så sæt en scene, hvor hun kommer hjem til huset, som er helt tomt. Hverken Far, Mor eller Lillebror er der. Hvor er de? Hvad gør hun?

Kort efter kommer de dog tilbage. Spørg spillerne, hvor de har været henne? Kan de berolige Agnete?

En alternativ udgave af scenen er, at Lillebror ligger og sover, men Mor og Far er der ikke. Hvad gør Agnete, da hun opdager det?

LILLEBRORS SYGDOM

Lillebrors hosten tager til, og han bliver mere syg.

Lillebror får det værre - vil have Agnete til at fortælle

Sedler til biroller: Lillebror vil have Agnete (nr 9)

Vil du sikre et tættere bånd mellem Agnete og Lillebror, så sæt en scene, hvor Lillebror har fået det værre - måske endda, hvor de to er alene hjemme for en stund.

Han vill have Agnete. Mor og Far kan ikke bruges. Hun skal fortælle ham, hvad der skal ske - med både hende og med ham. Om hun er bange? Om hun vil passe på ham? For altid?

Lægen vil i indlægge Lillebror

Sedler til biroller: Lægen (nr 10)

Lægen kommer forbi endnu engang. Han er meget bekymret for Lillebror, og han vil indlægge ham på hospitalet med det samme.

Hvordan reagerer Agnete på lægen denne gang? Gør hun modstand mod, at lægen er i huset? - og mod at han vil indlægge Lillebror og tage ham med? Tror hun, at lægen er Kulfanden? Tager Mor og Far med, og hvad med Agnete? Bliver hun overladt til sig selv?

Få evt. spillerne til at beskrive køreturen mod hospitalet, hvor Agnete kigger ud af vinduet. De kører forbi Thorvalds hus og gennem skoven. Ser hun noget på turen?

Lillebror på Hospitalet

Lillebror er på hospitalet, og Mor og Far tager Agnete med derhen. Lillebror ligger i sin seng, han er meget dårlig. Måske ligger han endda i en respirator, måske er han i isolation.

Få spillerne til at beskrive hospitalet med alle de hvidklædte mennesker og de bekymrede blikke. Få dem til at beskrive Lillebror. Hvad tænker Agnete på hospitalet? Gør hun noget? Hvordan reagerer hun på lægerne, portørerne og sygeplejerskerne? Ser hun tegn på Kulfandens tilstedeværelse?

THORVALD DØR - AFSLUTNING AF ANDEN AKT

Anden akt når sit dramatiske højdepunkt og scenariet sit *point of no return*, da Thorvald dør i en brand i sit hus. Det betyder, at Agnete stort set er overladt til sig selv.

Brand hos Thorvald

Agnete, Mor og Far er på vej hjem fra hospitalet i bilen, da de opdager, at der holder politibiler, brandbiler og en ambulance ved Thorvalds hus. Politifolk er ved at spænde gul tape rundt om huset. På vej ud af hoveddøren er et par ambulancefolk ved at bugsere en bære ud.

Der har været brand i huset, og Thorvald er død. Der er ikke nogle brandskader at se udefra, så det er røgen, der har taget livet af ham - måske fordi han har været ved at rode med brændeovnen. Politiet kan ikke sige så meget mere end det.

Spil evt. scenen set fra bilen, mens de kører forbi, hvis da ikke Agnete løber ud for at se, hvad der er sket - eller måske går Mor eller Far derud.

Hvordan reagerer Agnete? Hvad gør hun? Hvad forestiller hun sig? Føler hun, at hun har noget med Thorvalds død at gøre? Hvad nu med Kulfanden, når Thorvald er borte og ilden i hans brændeovn er slukket? Er hjertet stadig derinde, eller er det sluppet ud?

Hvad er det næste, Kulfanden kommer for at tage?

TREDJE AKT - KAMPEN MOD KULFANDEN

Desperation, klimaks og afslutning

Tredje akt er scenariets klimaks, hvor Agnetes frygt for Kulfanden eskaleres og fører frem til en eller anden form for konfrontation.

Akten kan ende både godt eller skidt. Godt, hvis det lykkes for Agnete at overvinde sin fjende. Og skidt, hvis hun lader sig fortære af sin frygt.

Spilletiden er ca. 1 time

DET VIGTIGSTE I TREDJE AKT

- * Eskalere frykten for Kulfanden helt ud i desperation.
- * Agnete kæmper for at finde Kulfanden - eller også kæmper han for at finde hende.
- * Spillerne spiller Agnetes modstand.
- * Dramatisk konfrontation med Kulfanden.
- * Afrunding, der viser, hvad der nu sker med Agnete og Familien. Har hun lært noget af sit møde med sin uhyggelige modstander?

OPBYGNING AF AKTEN

Denne akt er mere løst struktureret end de foregående, da forløbet i høj grad afhænger af, hvad spillerne vælger at fokusere på - og hvordan Agnete reagerer på Thorvalds død og frykten for Kulfanden.

Helt grundlæggende kan akten bevæge sig ad to spor: Enten forsøger Agnete at opsøge og bekæmpe Kulfanden, eller også forsøger hun at gemme sig for ham for at undslippe ham.

Hvordan det ender, afhænger af spillernes inputs, og hvordan historien udvikler sig.

Akten er dog opdelt i fire mindre dele:

- * **Afmagt.** Efter Thorvalds død er Agnete bange og ked af det. Hvad betyder alt dette nu for hende, Lillebror og Mor og Far? Alle spor og tegn viser for Agnete, at Kulfanden helt sikkert er derude, og han kommer tættere og tættere på.
- * **Desperation.** Agnete vælter ud i skoven for at lede efter Kulfanden. Eller også venter hun i huset på, at han kommer - hvis hun da ikke forsøger at gemme sig for ham.
- * **Klimaks.** Agnete står overfor Kulfanden, hvordan han end tager sig ud. Hvad gør hun for i sit forsøg på at overvinde ham? Og lykkes det?
- * **Afrunding.** Hvad sker der efter konfrontationen med Kulfanden? Har Lillebror pludselig fået det bedre? Er alt ved det gamle? Klarer Agnete sit møde med sin fjende?

VIRKEMIDDEL: LAD SPILLERNE VÆRE AGNETES MODSTAND

Del akten op i mindre, konkrete scener, hvor Agnete har et konkret projekt - fx at slippe gennem mosen eller undgå at Kulfanden opdager hende inde i et skab. Lad spillerne på skift være Agnetes modstand - både hendes indre modstand i form af frygt og manglende mod; og ydre i form af konkrete forhindringer, hun skal overkomme.

Sæt en spiller ad gangen til at fortælle, hvad hun gør, mens modstanderen sætter forhindringer op for, at det lykkes. Lad dem fortælle om, hvorfor det er svært, og hvorfor det er ved at gå galt. For at hjælpe modstanderen, kan du stille spørgsmål til hjælp og inspiration - fx 'hvorfor er det svært for Agnete at komme over vandhullet?' eller 'Hvorfor er det, at Kulfanden er lige ved at opdage Agnete?'.

Fokuser på detaljer om, hvordan Agnete forsøger at klare de forskellige udfordringer. Forsøger hun at finde vej gennem den bælgmørke skov, så spørg ind til detaljerne: Hvordan prøver hun at komme over nogle væltede træstammer? Hvad skal hun gøre for at klare det? Og hvorfor er det svært for hende? Knækker en gren, da hun træder på den? Slår hun sit ben, så det bliver sværere for hende at gå?

Det samme gælder, hvis hun fx forsøger at gemme sig i et skab, fordi hun er sikker på, at Kulfanden er trængt ind i huset. Få en spiller til at beskrive skabet, og hvordan hun prøver at stå helt stille. Hvordan er det at holde vejret så længe, som hun gør? Det klør også på benet. Hvordan kan hun klø sit ben uden at lave en lyd? Og hvornår kan hun ikke holde vejret mere. Få spillerne til at finde på ting, der gør det svært for hende.

ET PAR OPLAGTE SCENARIER FOR TREDJE AKT

Denne tredje og sidste del af scenariet kan udvikle sig meget forskelligt. Her er et par oplagte scenarier for, hvad der kan ske:

* ***Agnete finder frem til Kulfanden i skoven***

Agnete beslutter sig for at finde frem til Kulfanden ude i skoven, og efter en lang dramatisk tur i mørket, står hun endelig ansigt til ansigt med en uhyggelig skikkelse med et stykke glødende kul i brystet. Hun er rædselsslagen, men finder til sidst modet til at spidde det glødende hjerte med en ildrager og flygter nu med den igen hjerteløse Kulfanden i hælene gennem skoven. Til sidst lykkes det hende at få hjertet puttet ind i det gamle fyr, hvor det kan ligge fanget, ligesom Thorvald havde det. Næste morgen kommer Mor og Far hjem og kan fortælle, at Lillebror igen har fået det bedre.

* ***Agnete giver Kulfanden hans hjerte***

Agnete beslutter sig for at forsøge at give Kulfanden hans hjerte tilbage. For måske er det fordi han ikke har noget hjerte, at han er så ond og vred og tager alting fra folk - og at det derfor faktisk er Thorvald, der er skyld i Kulfandens ondskab. Hun sniger sig ind i resterne af Thorvalds hus, der stadig er omkranset af Politiets afspærring og finder et stort stykke kul inderst i hans brændeovn. Herefter følger en voldsom tur gennem skoven, hvor Kulfanden på skift gemmer sig og gør alt for at skræmme og true Agnete. Til sidst får hun dog fundet Kulfanden og formildet ham nok til, at hun kan give ham hjertet retur. Det slukker al hans vrede og ondskab, og da hun kommer hjem er Mor og Far voldsomt bekymrede for hende. Heldigvis har Lillebror pludselig fået det bedre.

* ***Agnete gemmer sig i huset***

Agnete er så bange for Kulfanden derude, at hun forskanser sig i huset og prøver at forhindre Kulfanden i at trænge ind til hende. I sin frustration og kamp mod monstret, prøver hun til sidst at overvinde ham ved at sætte ild til huset. Måske omkommer hun selv i flammerne. Alternativt lykkes det hende at overvinde Kulfanden i huset, og Mor og Far kommer hjem og finder hende bevidstløs på gulvet i kælderen foran fyret.

* ***Kulfanden findes slet ikke***

Efter en dramatisk og opslidende tur ind i skoven, hvor Kulfanden synes mærkeligt stille, må Agnete til sidst overvældet af tårer erkende, at Kulfanden slet ikke findes, og at hun derfor ikke kan give ham skylden for alt det, som er sket for hende. Hun dratter om af udmattelse i skovbunden, hvor Mor og Far finder hende sovende og meget kold næste morgen. Måske har Lillebror fået det bedre. Eller måske må Agnete acceptere, at der intet er, hun kan gøre for ham - at det ikke er hendes rolle at gøre noget for ham.

INSTRUKTIONSSEDLER TIL KULFANDEN

Begynd at uddele instruktionsedler til Kulfanden (nr 10-19) - ikke alle på én gang. uddel en ny seddel, når du vil eskalere Kulfandens tilstedeværelse.

AFMAGT: TILBAGE I HUSET

Agnete er tilbage i huset, efter at Thorvald er død. Hun er alene. Måske fordi hun igen er på sit værelse og ikke kan sove. Eller fordi Mor og Far har været nødt til at tage tilbage til hospitalet.

Få spillerne til at fortælle om hendes tanker og frustration? Hvor bange er hun? Hvad vil hun gøre? Vil hun overhovedet gøre noget?

Kulfanden har jo taget og taget fra Agnete, og han er ikke mæt. Han vil have mere. Men er det Lillebror, han vil have næste gang? Er det Mor og Far? Eller måske Agnete selv?

Fokuser på frygten for Kulfanden, som bliver værre og værre. Begynd at uddele sedler med Kulfanden-inspiration til forskellige spillere og få dem til at fortælle om tegnene, der bliver mere og mere tydelige. Måske kalder han på hende. Måske kan hun høre ham buldre derude. Måske lugter der kraftigt af kulrøg.

DESPERATION: TÆTTERE PÅ KULFANDEN

Sørg for at Agnetes afmagt efterhånden vendes til desperation.

Men hvad vil hun gøre? Hun kan forsøge at opsøge Kulfanden og konfrontere ham. Hun kan vente på ham i huset. Eller hun kan forsøge at gemme sig for ham, hvorefter han prøver at finde hende.

Sæt en række scener og få spillerne til at fortælle, hvad Agnete gør. Få dem til at beskrive, hvordan hun leder efter Kulfanden, fx i skoven. Kalder hun på ham? Sniger hun sig rundt i forsøget på ikke at blive opdaget. Husk at få de andre spillere til at agere modstand.

Brug de locations, som spillerne beskrev i første akt. Brug skoven og huset, og fokuser på, hvordan det hele er anderledes, når man er rystende angst og helt alene. Har hun i det hele taget en plan? Hvordan kommer hun gennem et tæt krat? Kan hun finde vej gennem en mose? Er hun hun tæt på at drukne? Har hun i det hele taget det, hun skal bruge for at overvinde ham? Og hvad skal man egentlig bruge?

Kulfanden synes hele tiden at være tæt på. Få spillerne til fortsat at beskrive tegnene: Hans lyde, hans røgfyldte lugt, hans kalden på Agnete. Alternativt kan spillerne understrege, hvor utroligt stille, der er - hvordan man overhovedet ikke kan høre og fornemme Kulfanden, selvom man er helt, helt sikker på, at han er derude.

KLIMAKS: KONFRONTATIONEN

Til sidst - efter en frustrerende tur gennem skoven eller angstfyldt venten i huset - er det tid til konfrontationen med Kulfanden.

Lad igen spillerne beskrive situationen i detaljer og gerne i mindre scener. Hvordan tager han sig ud? Hvis han da overhovedet forekommer som en fysisk skikkelse? Kan hun se det hele af ham, eller er det kun en skygge? Brug tid på at bygge ham op som figur. Eller på at bygge Agnetes forestilling op om, hvordan han da må se ud.

Spørg ind til, hvordan Agnete vil konfrontere ham. Og hvad det er, hun prøver at opnå med det. Råber hun ham an for at stå ansigt til ansigt med ham? Eller sniger hun sig ind på ham?

Få også spillerne til at beskrive, hvad Kulfanden gør. Hvordan reagerer han på Agnete? Går han fysisk til angreb? Taler han til hende? Kan hun forhandle med ham?

Hvis Agnete forsøger at gemme sig for Kulfanden, kan du få spillerne til at beskrive, hvordan han leder efter hende. Hvordan han kommer nærmere og nærmere. Hvordan lugter han? Hvor varmt er der i nærheden af ham?

KONFRONTATION I FLERE DELE

Det kan være en ide at dele konfrontationen med Kulfanden op i flere dele. Måske finder hun ham i skoven, hvor det lykkes hende at få fat i hans hjerte. Herefter kan I udspille en jagtscene, hvor Agnete flygter gennem skoven med hjertet med Kulfanden efter sig. Endelig kan tredje del af konfrontationen udspille sig i Agnetes eget eller Thorvalds hus, hvor hun forsøger at få hans hjerte placeret i brændeovnen og dermed holde det fanget.

Hvordan kan Kulfanden overvindes

Det er vigtigt, at det er spillerne selv, der får opbygget en model om, hvordan Kulfanden kan overvindes. Det kan ske på mange forskellige måder, og afhænger af, hvad det er for en historie, de har skabt indtil nu. Hjælp dem med relevante spørgsmål, så det hele passer sammen tematisk.

Et par modeller kan være:

- * **Stoppe med at være bange for ham.** Kulfanden siges at tage alting fra folk, der er bange for ham. Derfor kan han kun skade dem, der frygter ham. Hvis Agnete indser, at hun ikke er bange for ham - måske fordi hun accepterer, at han slet ikke findes - kan hun stå frem foran ham, uden der sker noget.
- * **Indfange eller ødelægge Kulfandens hjerte.** Det kulsorte hjerte, som Thorvald har holdt fanget i sin brændeovn, kan være vejen til at overvinde Kulfanden - enten ved at spærre det inde igen eller ved at ødelægge det. Hvordan man så rent faktisk ødelægger det, er et godt spørgsmål. Og hvis det bliver inde-spærret igen: Hvornår slipper det så ud endnu engang?
- * **Give Kulfanden sit hjerte tilbage.** Måske skyldes al Kulfandens ondskab, at han ikke har noget hjerte, fordi Thorvald tog det fra ham. Så hvis han får sit hjerte tilbage, vil han måske endelig blive formildet og finde fred.
- * **Finde sit mod.** At være modig handler om at stille sig op mod fjenden, selvom man er rystende angst. Og måske er det, hvad klimakset handler om: At Agnete skal finde sit mod og gå stå frem for at se fjenden i øjnene. Og hvis hun har vist det mod, hvad kan hun så ikke klare i den virkelige verden? Måske kan hun endda klare at håndtere sin nye dagligdag og Lillebrors sygdom, der måske aldrig bliver bedret?
- * **Ofre sig.** Agnete er så opsat på at redde Lillebror, at hun til sidst finder modet til at stå frem foran Kulfanden i skoven og tilbyder, at han kan tage hende i stedet. Det tager han imod, og Agnete dør i skoven.

AFRUNDING: HVAD NU?

Efter det store klimaks er det vigtigt med et par scener, der viser situationen bagefter. Hvad sker der med Agnete og hendes familie? Har Agnete fået noget ud af sit møde med Kulfanden, som har gjort hende bedre til at håndtere alt det svære i hendes nye liv?

Hvis Agnete overlever

Sæt en scene, hvor Mor og Far finder Agnete eller kommer hjem fra hospitalet. Hvad er det for en pige, de finder? Har de været bekymrede og ude at lede efter hende? Eller er de helt overraskede over, hvad der er sket?

Og hvordan har Lillebror det? Har han fået det bedre? Klarer han den? Eller ser det stadig sort ud?

Sæt evt. en scene på hospitalet, hvor Agnete besøger Lillebror.

Spørg også gerne spillerne om, hvad der sker med Kulfandens hjerte, hvis det har været i spil?

Hvis Agnete dør

Hvis Agnete dør i mødet med Kulfanden - fx fordi hun ofrer sig - så er der to muligheder for afrunding. Du kan klippe scenariet, så snart det hele bliver mørkt for Agnete og derved beholde synsvinklen, hvor alt er et fra Agnetes perspektiv.

Du kan dog også vælge at zoome ud her til sidst, for at vise, hvad der siden sker fra et mere alvidende perspektiv. Næste morgen finder Mor og Far måske Agnete død af røgforgiftning fra de ulmende kuldynger ved Kulsvierpladsen. Eller måske finder de hende aldrig.

Hvad betyder hendes død for resten af familien? Hjælper det Lillebror, eller er verden så kynisk, at han stadig er lige så syg som før? Måske endda døende?



ROLLER TIL PROLOGEN

AGNETES ANGST

Du kan ikke sove. Der er mørkt.

Der er noget uden for vinduet

Du er sikker. Ude bag det alt for store vindue - det uden gardiner - det, der bare er en sort ramme.

Der er også koldt. Som der altid er her.

Der er ellers helt stille i huset. Altså bortset fra alle lydene, der altid er her. Lydene af huset selv, af vinden og af skoven. Det er, som om alle lydene kommer fra skoven - også de lyde, der er inde i huset. De kommer alle fra skoven. Eller også er det dér, lydene er på vej hen.

Du er Agnete. Du er hendes angst. Du er en syvårig pige, der ligger på sit værelse. Du er en syvårig pige, der ikke føler sig tryk.

Lillebror, der hoster

Du er også Lillebror, der sover, men også snart vågner. Du er fire år og hoster. Du hoster alt for meget og hele tiden. Det gør ondt i brystet. Du er ked af det. Agnete skal trøste dig. Du vil have Mor og Far.

AGNETES ENSOMHED

Du kan ikke sove. Der er mørkt. Der er så stille.

Du er så alene. Ligger der i mørket. Mor og Far er langt væk. Er de deroppe ovenpå? Lillebror er så stille. Mon han ligger i sin seng?

Hvis bare der var nogen hos dig. Hvis bare nogen sad i stolen? Hvis nogen sang en lille sang. Eller fortalte en historie. Eller bare du kunne høre deres åndedrag.

Men sådan er det ikke herude i det nye hus.

Herude er alting helt anderledes. end det var i byen.

Du er Agnete. Du er hendes ensomhed. Du er en syvårig pige, der er alene på sit værelse. Du er en pige, der snart bliver forladt.

Det, der er uden for vinduet

Du er også det, der er udenfor. Udenfor vinduet. Du er vinden i trætoppene. Du er grenene, der skraber mod ruden. Du er de mærkelig lyde, den hvisken der kalder på Agnete. Du er derude. Du vil ind til hende.

AGNETES MINDER

Du kan ikke sove. Her er så mørkt. Her er så stille og så mange lyde på én gang.

Sådan var det ikke i den store by. Der var der aldrig helt mørkt. Der kom der altid lidt lys ind ad vinduet, ind fra gaden. Der var lygter og biler og mennesker. Der var der altid lyde.

Nu ligger du her, langt fra dengang. Nu er det anderledes. Nu er det dit nye liv. Dit nye liv i mørket, langt fra alt det du kendte så godt.

Du tænker så meget. På alt det, du savner. På alle dem, du ikke ser mere. På dem, der er taget fra dig, fordi du nu skulle bo her.

Du er Agnete. Du er hendes minder om det, der var. Du er en syvåriges pige, der er alene på sit værelse langt fra væk alt det, der engang gjorde hende tryk - og som savner det hele.

Far og Mor, der ikke er der

Du er også Far og Mor, der ikke er her. De er væk, hvorfor vides ikke. Du er de tegn, der har efterladt. Tomme dyner, duften af dem, kaffekoppen på bordet. Du er dem, der ikke svarer, når Agnete kalder. Dem, der er et helt andet sted denne nat.

AGNETES FORNUFT

Du kan ikke sove. Der er så mørkt. Også uden for vinduet.

Du ved jo godt, at der ikke er noget derude. Det er bare skoven. Det er vinden og træerne. Det er ingenting. Ingen Ting.

Du er den store, den der ved bedre end at være bange. Du er hende, der skal være vågen, fordi du skal passe på Lillebror. Du ved godt, at det er dig, der skal lytte efter ham, lytte til hans søvn. Til hans hosten. Mor og Far er alt for langt væk.

Lige nu er der helt stille. Også fra det andet værelse.

Du er Agnete. Du er hendes fornuft. Fornuftens stemme, der tydeligt siger, at der ikke er noget at være bange for. Du er en syvårig pige, der godt ved, at det er noget frygteligt pjat at ligge der og lytte til alle lydene.

Huset, der er så nyt - og alligevel så gammelt

Du er også huset, som Agnete bor i - som hun næsten lige er flyttet ind i. Du er væggene, vinduerne, lydene. Du er alt det, der ikke er udenfor. Du er det nye hus, der samtidig er så gammelt. Du er det hus, der måske kan gøre Agnete ekstra bange ... eller som kan passe på hende.

ROLLER TIL RESTEN AF SCENARIET



AGNETES ANGST

**Skoven er uforståelig ... og dragende.
Biperson: Thorvald**

Du har flere roller i dette scenarie og skifter mellem dem.

Du spiller Agnetes uforklarlige angst og har ansvaret for at beskrive skoven som både uforståelig og dragende på én gang.

Du skal også spille naboen Thorvald, en mystisk mand uden ben, der kan fortælle historier om Kulfanden.

Som Thorvald er det meget vigtigt, at du fortæller om Kulfanden til Agnete.

STIKORD

Agnete

Hader alt det nye. Kan ikke forklare hvorfor. Der er noget derude. Det næsten taler til dig.

Skoven er fremmed og uhyggelig - men også lidt dragende i alt det farlige. Hold hende ude af skoven, men træk hende også derind.

Thorvald

Mystisk mand uden ben. Skal fortælle om Kulfanden.

Holder Kulfandens hjerte fanget i sin brændeovn. Thorvald er bange for HAM, og vil heller ikke miste HAM.

AGNETE

Den uforklarlige angst

Alt er så nyt og så fremmed for dig. Der er så meget, du ikke forstår i alt det nye. Skoven er mørk, vinduerne i huset er sorte. Du ved godt, at du ikke bør være bange, men det er du. Når nogen spørger hvorfor, så kan du ikke svare.

Du er sikker på, at der gemmer sig så meget derude. Det taler til dig, det hvisker, og nogle gange er det næsten, som om der er nogen, der råber.

Du kan ikke lide det her. Hverken i huset eller i skoven. Når du er i huset, vil du ud - du vil væk, et andet sted hen. Når du er derude, vil du ind. Ind i huset - tilbage til det du kender, men som du overhovedet ikke kender alligevel.

Og mest af alt vil du hjem. Væk herfra. Tilbage til den store by. Tilbage til alle dem, du kender, og som du savner.

Skoven er uforståelig ... og dragende

Skoven er et farligt sted, så mørkt, så uigennemtrængeligt. Du kan ikke se derind, ej forstå, hvad der gemmer sig. Det er det, der er det foruroligende ved skoven - det, der skræmmer og får sveden frem.

Det er også skoven, som får dig til at tøve, til at være bange i din egen leg. Men måske også er det også det, der drager dig.

Det er det ukendte nye, rædslerne og farerne, der venter bag hvert et træ, bag hvert et hjørne. Måske endda inde i det nye hus, som jo egentlig er så gammelt.

Tips til spilleren

Du repræsenterer det uforståelige ved skoven. Fortæl om det mørke, skræmmende og ukendte.

Spil både Agnetes uforklarlige angst for det ukendte og beskriv skoven for hende, når de andre spiller hende - hvordan tager den sig ud?

Mal i mol med tåge, mørke og skygger. Forsøg at holde Agnete ude fra skoven. Men træk hende også derind, til mørket omslutter hende og rædslerne forsøger at overtage hendes væsen. Prik til hendes nysgerrighed og få skygebillederne til at leve i hendes fantasi

BIPERSON THORVALD

Du ser dem komme fra første dag, flytte ind i huset. Betragter dem fra afstand. Fra dit lille faldefærdige hus lidt oppe ad vejen. Fra dit liv uden ben. Fra dit liv fyldt med historier, varsler, anekdoter og vilde løgne. Fra dit liv med HAM, med KULFANDEN. Med HAM, der byggede deres hus og boede der dengang for længe siden. Med HAM den hjerteløse, der nu bor i skoven så kold så kold.

HAM, hvis forkullede hjerte, du tog og siden har holdt fanget i brændeovnen.

Det er HAM, der tager ting. HAM, der tager alt fra folk, der er bange for ham. Ligesom HAN tog alt fra dig engang. Ligesom du var bange for HAM. Derfor måtte du tage HANS sorte hjerte og komme det i ovnen, hvor ilden skal holdes i skak, så det ikke slipper ud og fortærer og tager alting.

Og her må ikke det dø ud, for så har du intet.

Du er Thorvald, naboen i det mystiske hus. Du har ingen ben og kører på sådan en scooter med fire hjul. Du har krykker og kunstige proteser. Det er forskelligt, hvad du siger om hvordan du mistede benene. Ofte har du en vild historie, for ingen tror alligevel helt på, hvad du siger. Du fortæller kun sjældent, at du engang havde kone og børn, der alle døde på én gang i en ulykke. Og endnu mere sjældent fortæller du, hvorfor hverken de eller ulykken fremgår nogen steder af alle de officielle papirer.

Du er Thorvald, og du er ensom, meget ensom - ligesom hende den nye pige ovre i Kulfandens hus. Du vil gerne have en ven. Gerne fortælle hende alle historierne. Og især historierne om Kulfanden, HAM der har taget det hele. For det er jo HAM, der tog dine ben, var det ikke? HAM, der tog DEM fra dig. Også de ting, du aldrig har haft, dem tog HAN.

Du vil advare hende. Hun må ikke tage HAM fra dig ... Og HAN må ikke tage mere fra dig.

Tips til spilleren

Som Thorvald har du en meget vigtig opgave. Du skal introducere Kulfanden for de andre og for Agnete. Du skal fortælle om hjertet, som du siger, du har i din brændeovn - her holder du ilden i skak og hjertet fanget. Den må ikke gå ud. Hver gang du er ude, er du bange for, at ilden skal dø.

Introducer gerne Thorvald kort i den allerførste scene, hvor han holder øje med den nye familie. Måske siger du endda kort goddag. Men den første gang, du for alvor møder Agnete i scenariet, er du i skoven. Du har samlet brænde - måske endda trækul fra kulsvierpladsen. Med din elscooter, som nu er kørt fast i mudderet. Du skal hjem snart - ellers går ilden ud derhjemme.

Som spiller ved du ikke meget om Kulfanden, men det er helt ok. Du skal bygge videre på tanken om ham - improvisere. Antyde ting. Lad endelig være med at fortælle for meget. Lad i stedet Agnetes fantasi arbejde. At skabe Kulfanden er jeres fælles opgave som spillere

Du skal: Fortælle Agnete om Kulfanden.

AGNETES TRYGHED

**Skoven er uforudsigelig
... og dragende og smuk.**

Bipersoner: Katten Roxie, Mor og Far

Du har flere roller i dette kapitel og skifter mellem dem. Du spiller Agnetes behov for tryghed og har samtidig til opgave at beskrive skoven som både et uforudsigeligt og dragende sted - som en slags modsætning til trygheden.

Du er også familiens kat Roxie, der er helt din egen og nemt forsvinder ud på egen hånd.

Endelig er du også Mor og Far, der er helt uberegnelige og forældreagtige og skifter humør hele tiden. De opfordrer til frihed og eventyr det ene øjeblik og er alt for bestemmende og pylrede det andet.

STIKORD

Agnete

Utryk ved den nye verden.

Behov for tryghed og det velkendte - men drømmer også at kunne lægge angsten på hylden og turde at være nysgerrig og undersøgende.

Skoven er et nyt sted - utrygt - men også smukt og dragende. Skoven trækker i dig, selvom du ikke rigtigt tør.

Katten Roxie

Sin egen herre. Nysgerrig, eventyrlysten. Noget kalder måske inde i mørket.

Far og Mor

Vil så gerne eventyret, vil så gerne vise Agnete det hele. Både entusiastiske og det helt modsatte.

Uberegnelige og bekymrede. Skifter humør og holdninger hele tiden.

AGNETE

Behovet for tryghed

Det hele er så nyt, og du aner ikke, hvor du skal hen. Hvad er det for en ny verden? Hvad er det for et hus, for en skov og for nye mennesker, der måske er herude?

Du hader alt det nye, og i glimt er det alligevel spændende. Nogen gange kan du, hvis du virkelig prøver, godt lægge al dit behov for det trygge på hylden og bare gå på eventyr. Eller det ville du ønske, at du kunne. At du kunne være sådan en, der var nysgerrig og fræk og åbenmundet. At du turde gøre ting uden at tænke for meget over det.

Du ved godt, at du kan. At du kan smide ængsteligheden, gøre noget uden at være bange. Men det er slet ikke så let, som det lyder.

Skoven er uforudsigelig ... og dragende og smuk

Skoven og det nye er et smukt sted, et spændende sted.

Nok er det svært at se derind, at forstå, hvad der gemmer sig. Men det er det, som er skønheden ved det. Det ukendte, det nye - oplevelserne, som venter bag hvert et træ, bag hvert et hjørne. Alt det, som slet ikke er, som det ser ud - alt det, som ændrer sig hele tiden.

Til spilleren

Du repræsenterer Agnete, når hun er ængstelig og bange for alt det nye. Du er hende, der søger tryghed, hellere vil prøve det forudsigelige. Du vil være i det, du kender; være ved Mor og Far, være ved Lillebror.

Men du er også hende, der gerne ville, at det kunne være anderledes. Du repræsenterer også det dragende ved Agnetes nye verden - den nærmest forbudte verden. Fortæl om skønheden og eventyret. Mal med smukke farver, men også lidt med kaotiske og til tider skræmmende farver. Træk og skub Agnete derind. Prik til hendes nysgerrighed, selvom hun er bange for at forfølge den.

BIPERSON

KATTEN ROXIE

Du er Agnetes kat, Roxie. Eller rettere: Du er din egen. Ingen bestemmer over dig. Du smyger dig, spinder og mjaver, når du har brug for det. Ellers er du ligeglad. Mest af alt tager du på eventyr i skoven, løber væk, når du vil. Du er din egen herre, en rigtig udendørs skovkat.

Du plejer ellers at være doven. Ligge dagen lang i vinduet i lejligheden i den store by. Men nu er du fri, tæt på skoven, fuglesang og mus i stride strømme. Og tæt på det, der kalder på dig inde fra mørket.

Til spilleren

Du er katten, der ofte bliver væk eller ofte er på vej ind i skoven. Du er målrettet i din søgen, når Agnete prøver at følge efter dig. I den nye verden er du uforudsigelig - det ene øjeblik nysgerrig og kælen, det næste øjeblik på vej væk eller hvæsende og aggressiv.

Som katten Roxie har du en meget vigtig opgave. Du skal søge mod skoven, og måske trække Agnete med, hvis hun er tøvende overfor at udforske de nye omgivelser.

Hvis du møder Thorvald, er du øvrigt underligt tiltrukket af ham, og smyger dig omkring ham, som kun katte kan.

BIPERSON FAR OG MOR

Et gammelt hus fyldt med historier og med plads til eventyr. Og fyldt med farer.

En skov med mørke, lys og endnu flere eventyr. En dragende fortælling om noget, der engang var herude. Om Kulfanden, HAM, der byggede huset. I elsker de gode historier - det har I altid gjort. For det er jo netop bare historier.

Men mest af alt var det på tide med forandring. På tide med luft og lys og skoven tæt på. Det ville være godt for jer. For Lillebror, der har brug for den friske luft. Det er godt for hans hoste. Det meste handler om Lillebror. Sådan er det altså bare. Altså når det ikke handler om jer selv.

I er ængstelige, bekymrede, opmuntrende, irriterende, bedrevidende, fraværende, sure, søde, vrede og alt for stille. Det hele på én gang. Sådan er det med forældre.

I er klar på at udforske, på at se det spændende i alt det nye. Her er der ikke nogen fornuftens stemme over jer. I vil bare have Agnete til at falde til, til at opdage det hele. Altså når ikke er det helt modsatte.

Til spilleren

I dette scenarie er Mor og Far klar på eventyr det ene øjeblik og alt, alt for omklamrende og bekymrede det næste. Som alle voksne er de helt uforståelige og totalt uberegnelige.

Måske er de for meget. Måske presser de og pylrer? Måske er de helt ude i hampen i, hvor meget de presser på for at Agnete skal tage det hele til sig - og på at hun ikke skal komme til skade og blive beskidt og passe på sig selv og Lillebror.

Som Mor og Far skal du være for meget af det gode, for entusiastiske om det nye sted. De er forældre set med et barns øjne, helt uforståelige og ikke til at stole på. De er ubekymrede og vil have Agnete til at omfavne eventyret ved at bo tæt på træerne, skoven og alle de gamle historier. Som om det handler mere om dem selv og deres drømme, end om hendes ønsker.

AGNETES ENSOMHED

Skoven er ensomhed uden krav

Biperson: Luna

Du har flere roller i dette kapitel og skifter mellem dem. Du spiller Agnetes savn og ensomhed. Samtidig har du til opgave at beskrive skoven som et ensomt sted - men også som et ensomt sted, hvor ikke er nogen krav. Ensomhed på godt og ondt.

Du spiller også Luna, en pige jævnaldrende med Agnete, der holder til i skoven, og som kan blive Agnetes nye ven. Hun er en slags modsætning til ensomheden - en der kan vise Agnete den nye verden. Og som kan skabe ekstra meget ensomhed, hvis Agnete mister hende.

STIKORD

Agnete

Savner sin gamle verden

Vil ikke græde - vil virkelig ikke

Håber også, at det hele kan ændre sig.

I skoven kan hun blive væk, blive glemt, blive endnu mere ensom

I skoven kan man også være helt alene uden krav

Luna

Pige i skoven - kender den ud og ind

Er ikke bange for noget - næsten ikke noget

Kan vise Agnete skoven

AGNETE

Savnet af det, der var

Du savner alt det, der var - alt det, du har forladt. Du er alene nu. Du er revet væk fra alle dine bånd. Nu er du bare Agnete, en ensom pige på syv år, den mest ensomme alder.

Du vil ikke græde over det. Det vil du simpelthen ikke. Når man er syv år, så græder man ikke. I hvert fald ikke, når andre ser det.

Men om natten i det nye hus og i skoven kan det være anderledes.

Du håber også på, at det hele måske kan ændre sig. At du engang igen kan blive glad - glad, som du var engang. Engang for længe, længe siden. Dengang dit liv endnu ikke var blevet taget fra dig.

Du ved bare ikke, hvordan det skal ske. Nogen skal hjælpe dig.

Skoven er ensomhed uden krav

I skoven er man alene, væk fra alt det man kender. Du kan forsvinde, og ingen kan finde dig. Skoven er stilhed. Dine råb forsvinder i skoven. Dine pligter forsvinder også. Her er der ingen krav. Ingen, der har brug for dig.

At gå i skoven er som at forlade alle dem man kender - alle dem man elsker. Men når man er alene, kan alt jo være ligemeget. Så er det bare at lade sig synke ned i skovbunden. Bare at være helt fri.

Til spilleren

Du repræsenterer fortiden og Agnetes savn. Du er hendes ensomhed, hendes frygt for at blive forladt og glemt. Du er bange for skoven, for at blive væk, for ikke at blive set igen, hvis du kommer for langt væk. Men du er også trangen til bare at forsvinde ind i alt det nye uden at se sig tilbage.

Tegn skoven op i grå nuancer af ensomhed - men også med enkelte farvetoner af håb om, at alting kan ændre sig. Måske er skoven både forglemmelsen og indgangen til et nyt liv.

Spil både på Agnetes frygt for at være forladt og hendes trang til at slippe væk fra det hele.

BIPERSON LUNA

Du er Luna, hende der kan blive Agnetes bedste ven - måske hendes eneste ven. I hvert fald for en kort stund.

Det ved du selvfølgelig ikke den dag, en ny pige pludselig dukker op og skal bo i Kulfandens hus. I det hus, hvor du plejer at lave huler og have gemmesteder, fordi der ikke bor nogen.

Du bor måske på den anden side af skoven. På den anden side af moserne. Det er ikke så vigtigt. Du er ikke glad for, at nogen kommer hjem til dig, hvor så end dit hjem er - hvis du da har et hjem. Du vil hellere være i skoven. Eller i det det hus, hvor pigen nu er flyttet ind. Det er her, du hører til.

I er fremmede, men måske drages I imod hinanden med det samme. Eller måske er I skeptiske, tilbageholdende og generte. I starten ved I jo ikke, at I skal blive bedste veninder - og slet ikke, at I snart skal skilles igen. Måske er du sur, fordi hun har taget dit hus. Eller fordi hun kan trænge ind i din skov.

Du er fræk og kæk og svarer igen. Du kan begå dig blandt træerne og i lysningerne. Der er ikke nogen, der gør dig noget. Du har også boet herude ved skoven altid, har bygget huler og blevet væk mange gange. Du kan måske passe på Agnete. Du er alt, det som hun ikke er, når I er i skoven.

Du er ikke bange for noget. Ikke engang for kulsvierpladsen. Det siger du i hvert fald altid. Men måske er du allerinderst inde bange for én ting. Den ting tør du ikke tænke på - og slet ikke tale om.

Til spilleren

Som Luna har du en meget vigtig opgave. Du skal række ud efter Agnete, give hende et glimt af lys og håb midt i hendes ensomhed. Du må gerne omfavne hende fuldt og helt, trække Agnete med i et stormende venskab, som kun syvårige piger kan have det.

Giv Agnete mere og mere håb, gør alting mere og mere lyst. Jo mere fantastisk venskabet er, jo værre kan det senere gå.

AGNETES ANSVAR

Skoven er frihed fra forventninger

Biperson: Lillebror

Du har flere roller og funktioner, som du skifter mellem. Du spiller Agnetes ansvarsfølelse og frustrationen over, at hun ikke længere ved, hvad hendes ansvar egentlig er. Du skal også beskrive skoven som et sted, som nok er fremmed, men som også er et sted væk fra ansvaret og bekymringer. Det er et sted med frihed.

Du spiller også Lillebror, der er syg og hoster, og som får det værre og værre. Du skal spille på hans trang til trøst, omsorg og til at høre om Agnetes eventyr i skoven. Du skal sørge for, at han og Agnete bliver tæt knyttet.

STIKORD

Agnete

Hvad er dit ansvar egentlig?

Hvad forventes der af dig?

Skoven er fremmed og skræmmende - men alligevel et fristed, væk fra forventningerne

Lillebror

4 år, syg

Vil have Agnetes omsorg - men vil også høre om hendes eventyr

Knyt Agnete tæt til ham

AGNETE

Det svære ansvar

Det hele plejede at være så enkelt, så fasttømret. Sådan var det i byen, sådan er det ikke mere. Nu er det hele nyt, forandret. Og hvad betyder det så for dig? For den du er? For alt det, du skal?

Men hvordan virker det hele herude? Er du en stor pige nu? Og hvordan er det, at man er en stor pige, når alt omkring dig pludselig er forandret? Hvad skal du gøre? Hvad skal du sige? Hvad vil Mor og Far have, at du gør? Hvordan passer du bedst på dem? Og på Lillebror? Der er så meget, du gerne vil gøre - så meget, du forventes at forstå.

Men nu er det pludselig din opgave selv at finde ud af det. Engang var det let at forstå. Sådan er det ikke mere. Nu skal du selv finde din rolle, selv finde din plads.

Skoven er frihed fra forventninger

Skoven er så fremmed. Ligesom huset er det. Ligesom det nye liv på Tinghusevej.

Du hader det fremmede. Det fremmede er ting, du ikke forstår. Det er forventninger, du ikke kan håndtere. Krav, som ingen har fortalt dig om.

Men det er også et sted, hvor du ikke har været før, hvor du måske kan gøre alting, som du selv vil. Hvor de ikke forventer noget af dig. Hvor du kan være Agnete, helt som du gerne vil, og hvor det ikke handler om Mor og Far og Lillebror og alle deres forventninger til hvordan du skal være og lege og opføre dig og tage på eventyr.

Til spilleren

Du repræsenterer ansvarsfølelsen og den tunge byrde, den kan være. Men også byrden ved ikke at vide, hvad dit ansvar egentlig er. Hvilken rolle skal du spille i det nye liv?

Du er også skoven - skoven som et sted, hvor alting er nyt og uden forventninger. Et sted, man selv kan definere. Skoven er mørk, fremmed og uigennemtrængelig som et lærred, der endnu ikke er tegnet på. Men også et sted, hvor man svigter ved at tage hen. Et sted, man søger, når man er ligeglad med andre.

BIPERSON

LILLEBROR

Du kommer så sjældent ud. Kan ikke holde til det. Hoster for meget. Nogen gange er det noget sort noget, der kommer op. Især efter I er flyttet ind i det nye hus.

Du er mest bare i huset. Det er næsten, som om noget holder dig fast derinde. Du vil bare så gerne have, at Agnete er hos dig. Hun skal passe på dig, ikke lege ude i skoven.

Men du vil også så gerne høre hendes historier. Høre om hendes leg. Høre om alt det, som du ikke kan. Høre om skoven og alt det nye - også selvom du ved, at så er hun væk fra dig. Og så bliver du ked af det og endnu mere bange.

Du er fire år, drømmer om eventyr. Du er som Tvebak, der drømmer om sin Jonathan. Men du kan ikke ret meget. Du er svag og syg og fanget i huset.

Til spilleren

Som Lillebror har du en meget vigtig opgave. Du skal være med til at tegne Agnetes forhold til ham, give ham en rolle og plads; få hende til at bekymre sig om ham, mærke sit ansvar, som hun måske slet ikke kan håndtere.

Du skal være ham, der både er fascineret af alt det derude, han ikke selv kan komme ud til. Og samtidig være ham, der er bange for det. Ham, der skubber og trækker i Agnete på én og samme tid. Ham, der giver hende ondt i hjertet af at svigte. Ham, hun bliver nødt til at tage sig af og passe på.

Det må du meget gerne byde ind med i løbet af spillet. Foreslå gerne scener, eller fortæl om, hvordan Lillebror gerne vil med - eller vil have, at Agnete er der for ham. Giv dem plads til at hygge sig sammen, til at fjerne, kramme og være søskende.

INSTRUKTIONER TIL BIPERSONER

INSTRUKTIONER TIL BIPERSONER - FØRSTE AKT

Klip ud

1 Lægen på besøg

Du er lægen, seriøs og kold. Du skal tilse Lillebror, lytte på hans hoste. Der er ikke megen leg i dig. Du er ikke sjov. Men leg og sjov har heller ingen plads - ikke når du kan se, at der kulstøv i hans lunger.

INSTRUKTIONER TIL BIPERSONER - ANDEN AKT

Klip ud

2 Roxie, katten - er der ikke

Du er Roxie, katten, der ikke er vendt hjem. Ingen ved, hvor du er. Du er tegnene på katten, der ikke er der. Hvad kan man se i huset, der minder om ham? Hvordan plejer det at være?

4 Thorvald - Ilden er ved at dø ud

Ilden er ved at dø ud. Brændet er væk, brændt op i ovnen, kurven er tom. Ikke mere kul, ikke mere træ. Men det skal gå stærkt. Måske kan hun hjælpe dig.

6 Luna - Skal flytte

Det er slut. Desværre. Du kan ikke være Agnetes ven mere. Du skal flytte langt væk. Forlade skoven og Agnete. Det må du fortælle hende. Men er du ked af det? Eller glæder du dig til alt det nye? I hvert fald er det svært at det få sagt.

8 Roxie - Katten er død

Du er Roxie, katten. Du er død og ligger ved Thorvalds hus. Men hvor ligger du? Hvordan ser det ud? Hvad mon der er sket? Hentyd det uden at fortælle ting direkte. Du kan jo kun ligge passivt, nu du er død, og de døde kan jo ikke tale direkte.

10 Lægen - Vil indlægge Lillebror

Du er lægen, der lytter på de sorte lunger. Du skal måle støvet. Kulstøvet. Det, der farver hosten sort. Men er det ikke også, som om det drysser lidt fra dig? Kunne det faktisk være dig, der bringer støvet ind i huset?

3 Mor og Far - Travl morgen

“Kom nu op, Agnete! Det er tredje gang, vi siger det. NU! Du kommer for sent i skole”

Du er alt andet end en eventyrlysten Mor og Far. Ikke plads til leg og sjov. Ikke tid til eventyr. Du er en effektiv Mor og Far.

“Ud af døren NUUUU!”

5 Thorvald - Ilden er død

Ilden er død, der er blevet så koldt. Måske slipper hjertet ud. Det er så frygteligt. Hun må hjælpe dig.

7 Thorvald - Katten er død

Du skal vise Agnete noget. Lige uden for dit hus ligger noget, hun desværre skal se. Det er katten, den er død. Hvad er det, der er sket med den? Du ved, at det er HANS værk. HAN tager alting fra folk.

9 Lillebror - Vil have Agnete

Du har fået det værre. Du er bange og syg og svag. Du vil have Agnete. Ikke Mor og Far. Ikke dem denne gang. Hun skal være hos dig, fortælle historier. Fortælle at det hele nok skal gå. Hvad skal der ske? Det skal hun fortælle dig? Love at passe på dig. For altid?

INSTRUKTIONER TIL KULFANDEN

Klip ud - udlever når det er relevant fra anden akt - flest i tredje

10 Kulfanden - i Agnetes tanker

Du er Kulfanden, ham der er i Agnetes tanker. Hvordan dukker han op? Hvad tænker hun om ham?

12 Kulfanden - hans hvisken

Du er Kulfanden, en snert af en stemme i vinden. Du hvisker med toner af røg og støv. Bare en anelse. Kun lige akkurat, så Agnete hører det - og så hun måske ikke helt hører det alligevel.

14 Kulfanden - tegn i kul og røg

Du er Kulfanden, ham med et hjerte af det sorteste kul. Du er tegnene på ham. Tegn i kul og ild og i røg.

16 Kulfanden - ham der er derude

Du er Kulfanden, ham der er i skoven. Ham, der er i mosen, i træerne, i jorden. Ham, der er et sted derude, hvis bare man leder længe nok.

18 Kulfanden - manifesterer sig

Du er Kulfanden, ham der står foran Agnete. Ham, der er en skikkelse. Men hvordan ser han ud? Hvad kan han gøre?

11 Kulfanden - De små antydninger

Du er Kulfanden, ham der er derude et sted. Du er de helt små antydninger. Raslen i vinden, et snert af røg i luften.

13 Kulfanden - ham der tager

Du er Kulfanden, ham der tager og tager. Men hvad er det, han tager? Og hvad er det, han har taget allerede? Var det ham, der kaldte og tog Agnete væk fra den store by?

15 Kulfanden - ham der er på vej

Du er Kulfanden, ham der er på vej. Ham, der knager i skoven og buldrer og brager. Ham der vælter det hele.

17 Kulfanden - vil have sit hus

Du er Kulfanden, ham der vil ind. Ham, der rusker og river og råber og brøler. Ham, der hamrer og banker og flår.

19 Kulfanden - vil have sit hjerte

Du er Kulfanden, ham der vil have sit hjerte tilbage. Du er den hjerteløse.

OVERSIGTSARK

BRIEFING OG OPVARMNING

Grundkoncept

- * Psykologisk gyser set gennem et barns øjne.
- * Syvårige Agnete er flyttet fra byen til et hus i et skovkanten. Sammen med Mor, Far og Lillebror, der hoster.
- * Agnete er ensom og bange. Savner livet i byen.
- * Spillerne skal opbygge angsten for Kulfanden, den store modstander.
- * Spiller Agnete i fællesskab. Spiller også bipersonerne.
- * Spillerne beskriver og definerer omgivelserne.
- * Alt opleves gennem Agnetes øjne.
- * Ingen objektiv sandhed, heller ikke om Kulfanden.
- * Kan ende godt eller tragisk.

Setting og stemning

- * Tinghusevej snor sig langs skoven. Spredte huse. Skolen ligger på den anden side af skoven.
- * Huset er en gammel lade. Hovedhuset er væk.
- * Stemningen er dyster og 'larger than life'.
- * Voksne er mærkelige og karikerede. Svært at afgøre hvem man kan stole på.

Spillestil

- * Flydende skift mellem at spillerne beskriver og mere klassisk rollespil.
- * Du sætter tempo og flow og spørger ind til situationer og følelser.
- * Temaer og perspektiver i spillernes rolleoplæg. Fx at repræsentere Agnetes savn eller ensomhed - og fx 'Skoven som uforståelig' eller 'som dragende og smuk'.
- * Temaer og perspektiver er inspiration - ikke et klippefast udgangspunkt.
- * Oplæg til bipersoner i rolleark og sedler. Som udgangspunkt holder man fast i biroller - men de kan skifte spiller.
- * Spillerne er med til at beskrive omgivelserne - med inspiration fra billeder, du lægger frem.
- * Man kan også spille fraværet af ting.

At spille Agnete

- * Fælles projekt for spillerne at opbygge hendes karakter og angst - ikke at trække hende i forskellige retninger.
- * Alle kan byde ind med tanker og observationer - og de kan have en indre samtale mellem de forskellige perspektiver.
- * I de klassiske rollespilsscener spilles hun af én af spillerne. De andre kan kommentere. Man kan også skifte spiller.
- * At spille et barn betyder, at verden er uforståelig. Alt fortolkes på en særlig måde, så det giver mening hos hende. Opfører sig ikke uberegneligt.

At spille Kulfanden

- * Kulfanden er modstanderen, som spillerne skal bygge op og definere.
- * Der er ingen objektiv sandhed om Kulfanden.
- * Det er spillerne selv, der har ansvaret for at introducere Agnete til historierne om Kulfanden.
- * Kulfanden bliver mere og mere håndgribelig for Agnete.
- * Kulfanden kan være tilstede på mange måder. Som tegn i naturen, banken på vinduerne eller hvisken i vinden. Sågar som nogle af bipersonerne.
- * Du vil dele sedler med instruktioner og inspiration ud undervejs i spillet.
- * Hvordan Agnete kan konfrontere Kulfanden - og om det overhovedet er muligt - er noget spillerne etablerer.

OPVARMNING

Skolegården. Syvårig dreng på vej til frikvarter. Rollerne er:

- * **Ønsket om at være med blandt de seje drenge**
Biperson: Pigen, han er forelsket i.
- * **Drengens generthed**
Bipersoner: De store drenge.
- * **Drengens selvtillid**
Biperson: Hans eneste ven, den tavse og nørdede.
- * **Drengens trang til at slippe væk**
Biperson: Gårdvagten.

Alle stormer ud til frikvarter. Bekrivelse af skolegården og detaljer. Introducer gruppering og bipersoner. Brug spillernes perspektiver.

Scene med vennerne, de seje drenge, pigen og gårdvagten. True med INSPEKTØREN. Spørg til inspektøren: Hvad siger man om ham? Prøv at skifte spiller midt i scenerne.

Flugt fra eftersidning på inspektørens kontor. De andre agerer modstand, sætter udfordringer op.

PROLOG

Ca. 15 min

Agnete kan ikke sove. Introducere værelset, huset og Lillebror. Mor og Far er der ikke.

ROLLER I PROLOGEN

- * ***Agnetes angst***
Lillebror, der hoster
- * ***Agnetes ensomhed***
Det, der er uden for vinduet
- * ***Agnetes minder***
Far og Mor, der ikke er der
- * ***Agnetes fornuft***
Huset, der er så nyt - og alligevel så gammelt

AGNETE KAN IKKE SOVE

Kort beskrivelse: Nat og kulsort udenfor vinduerne. Agnete i sin seng, lysvågen, kan ikke sove. Stille og så alligevel ikke.

Hvad er det for et værelse? Uddel et par billeder.

Hvad tænker Agnete på. Fortælle om alt det Agnete savner.

Hvad er der udenfor vinduet? Lyde fra skoven, grene som banker mod ruden?

Fortælle mere om huset. Hvad er det for et hus? Hvad er det for lyde?

LILLEBROR HOSTER OG FAR OG MOR ER DER IKKE

Beskrive Lillebrors hosten. Vågner, kalder på Agnete eller Mor og Far.

Mor og Far ikke er der. Kommer ikke, når man kalder. Underligt stille i huset.

ROLLEOVERBLIK

Uddel rolleark efter prologen - inden første akt

AGNETES ANGST

Den uforklarlige angst
Skoven er uforståelig ... og dragende.
Biperson: Thorvald

Agnete

- * Hader alt det nye. Kan ikke forklare hvorfor. Der er noget derude. Det næsten taler til hende.
- * Skoven er fremmed og uhyggelig - men også lidt dragende i alt det farlige. Prøve at holde Agnete ude af skoven, men også trække hende derind.

Thorvald

- * Mystisk mand uden ben. Skal fortælle om Kulfanden.
- * Holder Kulfandens hjerte fanget i sin brændeovn. Han er bange for HAM, og vil heller ikke miste HAM.
- * Kører på elscooter.
- * Introducer ham kort, når familien flytter ind.
- * Første regulære møde er i skoven, hvor han er kørt fast.

AGNETES TRYGHED

Behovet for tryghed
Skoven er uforudsigelig ... og dragende og smuk

Bipersoner: Katten Roxie, Far og Mor

Agnete

- * Utryg ved den nye verden.
- * Behov for tryghed og det velkendte - drømmer om at lægge angsten på hylden og turde at være nysgerrig og undersøgende.
- * Skoven er et nyt sted - utrygt - men også smukt og dragende. Skoven trækker i hende.

Katten Roxie

- * Sin egen herre. Nysgerrig, eventyrlysten. Noget kalder måske inde i mørket.

Far og Mor

- * Vil så gerne eventyret, vil så gerne vise Agnete det hele. Er både entusiastiske og det helt modsatte.
- * Uberegnelige og bekymrede. Skifter humør og holdninger hele tiden.

AGNETES ENSOMHED

Savnet af det, der var
Skoven er ensomhed uden krav.
Biperson: Luna

Agnete

- * Savner sin gamle verden
- * Vil ikke græde - vil virkelig ikke
- * Håber, at det hele kan ændre sig.
- * I skoven kan hun blive væk, blive glemt, blive endnu mere ensom
- * I skoven kan man også være helt alene uden krav

Luna

- * Pige i skoven - kender den ud og ind
- * Er ikke bange for noget - næsten ikke noget
- * Kan vise Agnete skoven.

AGNETES ANSVAR

Det svære ansvar
Skoven er frihed fra forventninger
Biperson: Lillebror

Agnete

- * Hvad er hendes ansvar egentlig?
- * Hvad forventes der af hende?
- * Skoven er fremmed og skræmmende - men alligevel et fristed, væk fra forventningerne

Lillebror

- * 4 år, syg
- * Vil have Agnetes omsorg - men vil også høre om hendes eventyr
- * Knyt Agnete tæt til ham

FØRSTE AKT - AGNETES NYE VERDEN

Ca. 1½ time. Etablering og eksposition.

DET VIGTIGSTE I FØRSTE AKT

- * Præsentere Agnetes nye verden med huset og skoven.
- * Præsentere Mor og Far og katten Roxie - og give Agnete et forhold til dem.
- * Møde Luna og blive venner med hende.
- * Beskrive huset og skoven og etablere vigtige locations.
- * Møde Thorvald og få ham til at introducere Kulfanden.
- * Etablere Agnetes forhold til Lillebror - og få hans sygdom på banen.

DET NYE HUS OG DET NYE LIV

Familien ankommer med flyttelæs

Kommer i bil. Første indtryk. Thorvald holder øje fra sit hus - siger måske goddag.

På opdagelse i huset

Undersøge huset. Værelser. Kælder med fyr og kul. Haven.

Hvordan var livet i den store by?

Minder om Agnetes gamle liv. De gamle venner.

De første nætter i huset

Tager Agnete huset til sig? Kan hun sove? Er hun bange?

At sove alene uden Lillebror.

Første skoledag

Scene ved morgenbordet. Køretur gennem skoven - hvad ser hun? Beskriv skoven.

Hvordan går skoledagen?

SKOVEN OG LUNA

Luna - en ny ven?

Hvordan mødes de? Lad det være op til spilleren.

Udforskning af skoven - både alene og med Luna

Beskrive steder i skoven med hjælp fra billeder. Etablere locations til brug i tredje akt.

Agnete alene i skoven

Måske er hun faret vild. Hvordan er det i skoven uden Luna?

Katten Roxie i skoven

Roxie går på eventyr, måske følger Agnete efter. Kan trække hende ud i skoven.

Kulsvierpladsen

Midt i skoven er der røg og jordbunker med ulmene kul. Tør de gå derhen?

LILLEBRORS SYGDOM

Lægen på besøg

Seddel til birolle: 'Lægen på besøg' (nr 1)

Lægen tilser Lillebror, kulstøv i lungerne. Hvad tænker Agnete om ham?

THORVALD OG KULFANDEN

Thorvald er kørt fast i skoven

Første reelle møde med Thorvald. Sidder fast i mudder langt ude i skoven. Brug for hjælp.

Besøg i Thorvalds hus - mere om Kulfanden

Langsomt opleve Thorvalds hjem. Buldrende varmt fra brændeovnen. Han kan fortælle om Kulfanden.

ANDEN AKT - ALT DET KULFANDEN TAGER

1-1½ time. Konfliktoptrapning og point of no return.

DET VIGTIGSTE I ANDEN AKT

- * At få uddybet historierne om Kulfanden og etablere og eskalere Agnetes angst for ham. Både ved at få Thorvald til at fortælle og ved at lade spillerne spille tegn på Kulfanden.
- * Agnete mister sine holdepunkter et efter et.
- * Katten bliver fundet død.
- * Luna skal flytte.
- * Lillebrors sygdom bliver værre, og han bliver indlagt på hospitalet.
- * Thorvald dør i en brand.

HVERDAGSLIVET - ÅBNING AF ANDEN AKT

Agnete kan ikke sove

Sedler til biroller: Katten, er der ikke (nr 1). Evt. også første seddel om Kulfanden (nr 10).

Agnete ligger i sengen. Minder om prologen, men nu med tanker om Kulfanden.

Travl morgen, katten er væk

Sedler til biroller: Far og Mor (nr 3)

Agnes skal op nu. Kan ikke finde Roxie. Mor og Far vil bare afsted.

Køretur gennem skoven mod skolen

I bil eller med bussen. Hvordan tager skoven sig ud? Ser hun efter katten?

THORVALD

Ilden er ved at dø ud - Thorvald skal bruge hjælp

Sedler til biroller: Thorvald - to varianter af sedlen (nr 4 og nr 5)

Måske hjælpe med at samle brænde. Bekymret Thorvald.

Ingen røg fra skorstenen

Hvor er Thorvald? Måske gå ind i huset for forsøge at redde ilden.

SKOVEN OG LUNA

Luna skal flytte

Sedler til biroller: Luna skal flytte (nr 6)

Lad evt. selv spilleren bestemme, hvornår Luna fortæller de dårlige nyheder.

KATTEN ER VÆK

Katten er død - ligger ved Thorvalds hus

Sedler til biroller: Thorvald (nr 7) og Roxie (nr 8)

Hvor ligger Roxie? Hvordan fortæller Thorvald det? Beskrive katten.

AGNETES ENSOMHED

Huset er helt tomt

Agnete kommer hjem til et tomt hus. Hvor er de andre? Måske er Lillebror der og sover.

LILLEBRORS SYGDOM

**Lillebror får det værre
- vil have Agnete til at fortælle**

Sedler til biroller: Lillebror vil have Agnete (nr 9)

Mor og Far dur ikke. Agnete skal fortælle, hvad der skal ske. Hun skal passe på ham. For altid?

Lægen vil indlægge Lillebror

Sedler til biroller: Lægen (nr 10)

Han vil tage Lillebror med. Hvad gør Agnete? Ser hun Kulfanden i lægen?

Lillebror på Hospitalet

Hvide kitler. Beskrive hospitalet og Lillebror i sengen, måske respirator.

THORVALD DØR - AFSLUTNING AF ANDEN AKT

Brand hos Thorvald

Kører forbi Thorvalds hus. Politi, gul tape, ambulance, bære. Thorvald er død af røgen. Ingen synlige brandskader på huset.

TREDJE AKT - KAMPEN MOD KULFANDEN

1 time. Desperation, klimaks og afslutning.

DET VIGTIGSTE I TREDJE AKT

- * Eskalere frygten for Kulfanden helt ud i desperation.
- * Agnete kæmper for at finde Kulfanden - eller også kæmper han for at finde hende.
- * Spillerne spiller Agnetes modstand.
- * Dramatisk konfrontation med Kulfanden.
- * Afrunding, der viser, hvad der nu sker med Agnete og Familien. Har hun lært noget af sit møde med sin uhyggelige modstander?

VIKEMIDDEL: LAD SPILLERNE VÆRE AGNETES MODSTAND

Små konkrete scener, hvor Agnete prøver at opnå noget eller komme videre. Fx gennem mosen eller gemme sig i skabet.

En spiller fortæller om, hvorfor det er svært, sætter modstand op. Hvad er ved at gå galt? Går noget galt?

INSTRUKTIONSSEDLER TIL KULFANDEN

Uddel instruktionsedler til Kulfanden (nr 10-19) - ikke alle på én gang. Brug dem til at eskalere.

HVORDAN KAN KULFANDEN OVERVINDES

- * Stoppe med at være bange for ham
- * Indfange eller ødelægge Kulfandens hjerte
- * Give Kulfanden sit hjerte tilbage
- * Finde sit mod
- * Ofre sig

AFMAGT: TILBAGE I HUSET

Angst og frustration. Hvad vil hun gøre? Tør hun gøre noget. Helt alene.

Fra afmagt til desperation.

DESPERATION: TÆTTERE PÅ KULFANDEN

Forsøge at finde og konfrontere Kulfanden? Eller måske vente på ham? Eller forsøge at gemme sig?

Flere mindre scener. Fx gennem skoven. Sætte modstand. Det er svært.

Kulfanden synes hele tiden tæt på.

KLIMAKS: KONFRONTATIONEN

Endelig ansigt til ansigt med Kulfanden - eller også gemmer han sig.

Hvordan tager han sig ud? Hvad gør hun? Hvad gør han? Modangreb? Flugt?

Husk stadig at bruge modstand.

Del gerne klimaks op i flere scener - måske flygte med hans hjerte og med Kulfanden i hælene.

Hvordan lugter han? Er der varmt?

AFRUNDING: HVAD NU?

Hvis Agnete overlever?

Hvad sker der herefter? Med Agnete? Og med Lillebror og Mor og Far. Får Lillebror det bedre?

Hvis Agnete dør

Klip, når alt bliver sort.

Eller zoom ud fra Agnetes perspektiv. Mor og Far finder hende måske død i skoven, kvalt af røg fra kulsvierpladsen. Eller måske finder de hende aldrig

FOROMTALE

KORT PITCH

Kulfanden tager alting fra en. Det siger naboen selv. Og når man er syv år, er den slags ganske virkeligt - især når Lillebror er syg, og man er ensom, bange og lige flyttet ind i huset ved skoven.

KULFANDEN PÅ TINGHUSEVEJ

Kulfandens hus ligger lige ved den store, mørke skov. Her er syvårige Agnete flyttet ind med sine forældre og lillebror, der hoster alt, alt for meget. Det er et sted fuld af eventyr, hvis man spørger Mor og Far.

Men for Agnete er det ikke et eventyr. Herude er alting skræmmende, fremmedartet og slet ikke noget, de voksne forstår. Og da den mystiske nabo kan fortælle historier om Kulfanden, bliver alting værre. For Kulfanden tager alting fra én - præcis som han tog alting fra naboen.

Kulfanden på Tinghusevej er en psykologisk gyser i børnehøjde. Syvårige Agnete er den altoverskyggende hovedperson. Spillerne er fælles om at spille hende og scenariets bipersoner, ligesom de er sammen om at udforske og opbygge den skræmmende verden, Agnete færdes i. Dermed henvender scenariet sig til spillere, der elsker sammen at bygge videre på de input, scenariet giver dem. Spillederen skal dog nok sørge for at holde fokus. Scenariet er nemlig både meget frit og meget stramt på samme tid.

Om det ender godt eller tragisk er ikke bestemt på forhånd. Det er spillerne også med til at bestemme.

OM FORFATTEREN

Mikkel Bækgaard er en af dansk rollespils mest erfarne forfattere. Her byder han ind med et mørkt eventyr inspireret af det hus og den skov, han selv for nylig er flyttet ud til - og som hans egen syvårige datter ikke altid værdsætter lige så meget, som han gør.

KORT INFO

Stikord: Børnegyser, ensomhed, spillerne som medfortællere

Antal af spillere og spilledere: 4 spillere + 1 spilleder

Samlet tidsforbrug: ca. 4-5 timer