

En natural born holmers produktion

# Port: Den jeg elsker...

et novellescenarie  
af Frederik Berg Olsen

København 2001

Thi jeg holder for, at det, vi lider her i tiden,  
ikke er værd at regne i sammenligning med  
den herlighed, som skal åbenbares for os.

Paulus' brev til Romerne, kap 8, 18.  
Understreget i min oldemors gamle bibel

## Forord

Velkommen til *Port: Den jeg elsker...* Paradoksalt nok handler scenariet mere om had end kærlighed. Hadet til et menneske. Men det er også en anderledes historie. Det er et forsøg på at skrive et rollespil med kun én hovedperson. Normalt er alle spillere hovedpersoner. Det er de ikke her. De øvrige tre spillere er bipersoner, med indgående kendskab til handlingen. Men hvorfor nu al den ballade, og hvorfor bare ikke køre scenariet på den almindelige måde? Svaret er at scenariet skal være intenst lige fra starten. Der er én bestemt historie der skal fortælles, og der er én spiller som i den grad skal sættes i centrum. Samtidig er det også en måde hvorpå man kan give en spiller en oplevelse vedkommende sent vil glemme.

## Et novellescenarie?

Dette scenarie er skrevet til novellescenariekonceptet på Orkon 2001. Der vil være en briefing om hvad det indebærer på selve kongressen. I øjeblikket er det tilstrækkeligt for dig at vide at novellescenariet kun varer halvanden time, og det giver mulighed for at fortælle nogle andre historier, end dem vi er vant til. Historier som ikke ville kunne fortælles på de obligatoriske seks timer. Novellescenariet er udforskningen af én ide, en ide som givetvis ikke ville virke godt over en længere periode. Der er ingen forstyrrende elementer - det er lige på og hårdt. Vi går (næsten) direkte til klimaks. Alle novellescenarier forholder sig til et bestemt tema. Dette scenarie forholder sig til ordet 'Port'. Porten skal i den her forbindelse forstås som udgangen eller overgangen fra denne verden til den næste.

## Synops

Scenariet handler om en gammel dame der lige er død. Hun er ikke selv klar over at hendes liv har taget en ende. Det er hendes mand, søn og veninde derimod. De har ventet, de har ventet længe. De er selv døde, og har længes efter hendes død. De har nemlig en plan. De har opholdt sig i lejligheden lige siden deres død, ventet på det øjeblik hvor deres kone, moder og veninde siger farvel til livet. De er alle optændt af had. De vil udnytte den situation at objektet for deres had, er uvidende om hendes død, til at gøre hendes sidste tid til et helvede, før hun drager til himmels. Når scenariet starter tror hun at det er hendes søns tolvårs fødselsdag; den dag hvor han døde. Inde i soveværelset ligger hendes lig. I det hun træder ind i soveværelset, vil hun blive mødt med synet af sit afsjælede legeme og den engel der vil føre hende videre. Her slutter scenariet.

## Metode

Scenarie skal spilles semi-live. Ikke noget med at sidde omkring et bord med dig for enden. Du skal være fluen på væggen, kun træde til for forklare, hjælpe, samt afvikle de faste scener o.l.

Som jeg nævnte i forordet, er der en hovedperson i scenariet; de øvrige er bipersoner. Disse bipersoner bliver spillet af tre spillere, som så har hver deres rolle. Rollerne skifter ikke i scenariet. Du skal bruge disse spiller-bipersoner til at styre handlingen i den retning scenariet foreskriver. Eller rettere, det er meningen at spiller-bipersonerne skal styre handlingen for dig. Hemmeligheden er nemlig at vores hovedperson ikke er klar over at de øvrige spillere er bipersoner. Denne illusion skal bibeholdes, da den er central for scenariets afvikling.

Metodisk set er scenariet forholdsvist hårdt. Det drejer sig basicly om at køre psykisk terror på den ene spiller. Det kan blive meget ubehageligt for den det går ud over. Det skal du have i baghovedet, uden dog at fortælle spilleren det.

Din opgave er at starte scenariet og afslutte det. Hvad der kommer ind imellem, skal du overlade til bipersonerne at skabe. Det du skal gøre er at hjælpe dem med det; d.v.s. at beskrive deres handlinger i det omfang det er nødvendigt, besvare spørgsmål, samt at holde i trådene, og hjælpe dem med at styre handlingen. Det er vigtigt at du forstår at de er dine allierede i at fortælle historien og føre den mod dets mål. Det er også vigtigt at du holder øje med tiden. Scenariet skal kun vare omkring halvanden time til to timer. Derfor skal du huske et ur, så du nogenlunde har check på hvor lang tid der er tilbage.

Rent praktisk vil jeg foreslå dig at du udleverer karakterarkene en ad gangen til spillerne. Først til Maries spiller, dernæst til de øvrige tre spillere (som skal spille bipersoner). Fortæl alle spillerne at de er vigtigt at hemmeligheder holdes hemmelige indtil spillet starter. Foreslå derefter at I holder et halv times pause, hvor de hver især kan tænke over deres roller. Dette gælder naturligvis ikke de tre bipersoner, som i stedet skal tale sammen.

Når I når til vejs ende er der kun tilbage at udlægge scenariet for spilleren, afsløre alle hemmeligheder samt få talt sig ud af scenariet.

## Marie, vores hovedperson

Først må vi lige lære den levende Marie at kende. For mange år siden døde først hendes elskede søn i et 'uheld', og siden hendes mand og veninde i et biluheld. Sådan forholder det sig ikke i virkeligheden. Hendes mand slog bevidst sønnen ihjel, i et forsøg på at knække Marie psykisk. Det lykkedes ham ikke. Hun så det som et uheld, selvom det var ganske tydeligt hvad der var sket. Da hendes mand og veninde døde, så hun det igen det som et hændeligt uheld, selvom det var lidt påfaldende at de to skulle køre rundt sammen. I lang tid var hun tynget af sorg og kom sig aldrig rigtig over det, og måske var det derfor hun aldrig giftede sig igen.

Marie blev ældre og ældre, og måske en smule senil, selvom hun aldrig selv rigtig blev klar over det. Der er ikke en dråbe ondskab i Marie, hun ser det gode i alle mennesker, man kunne kalde hende naiv eller godtroende, eller måske bare et godt kristenmenneske.

Men Marie er død. Den Marie vi stifter bekendskab med er et spøgelse. Hun er ikke selv klar over at hun er et spøgelse, men tror at hun stadig er levende. Denne tro skal hun helst blive i under hele scenariet, selvom der givet vil være ting der vil virke paradoksale. Det er meningen. Fx er hun påfaldende meget ældre end hendes søn og at hendes mand er yngre end hende(hvad han ikke var før) - på den anden side, så er det jo også sådan hun husker dem. Hendes hukommelse er heller ikke på toppen. Selvom hendes mand døde for længst, har hun fortrængt dette. For hende er hun tilbage til dengang hvor alle levede. Man kan sige at hun 'lever' i en lykkelig svunden tid - uden dog at erkende at den er svunden og knap så lykkelig

Når scenariet starter er hun lige død. Hun tror at det er hendes søns tolvårs fødselsdag, hvilket understøttes af bipersonerne. Fx leger sønnen med den ambulance hun gav til ham. Hendes sjæl eller spøgelse sidder inde i stuen, sammen med spøgelse af hendes mand, søn og veninde. Hun vil tro at de er ligeså levende som hun er. I de levendes verden ser man kun de levende, i de dodes verden de døde.

## De andre

Der er tre andre personer i scenariet. Maries mand, Vagn, hendes søn, August, og hendes veninde Karen. Disse tre personer har rottet sig sammen mod hende. Alle tre er spøgelser og døde nogenlunde omkring samme tidspunkt. Dette tidspunkt har jeg med vilje undladt at præcisere, da det ikke er vigtigt for historien. Selve scenariets handling udspiller sig i nutidens København, Østerbro, mere præcist.

**Manden, Vagn**, er en ond satan. Han blev nødt til at gifte sig med Marie, efter han havde gjort hende gravid. Dette er kernen til hans had. Langsom eskalerede hadet, og endte med at han slog sønnen ihjel på hans tolvårs fødselsdag. En længere affære med Maries veninde, Karen, endte i et biluheld. Begge døde; det var ikke lang tid efter sønnens død. Så var den historie ikke længere. Siden den dag har han ventet i Maries lejlighed på at hun skulle dø, så han endelig kunne få hævn på hende. For ham er Marie årsagen til al hans 'ulykke'.

**Sønnen, August**, blev slået ihjel på sin tolvårs fødselsdag med den ambulance hans mor gav ham. Tragisk, javist, men han bærer ikke nag mod sin far. Faren har fået ham overbevist om at det var hans mors skyld, og han er ligeså optændt af had mod hende som sin far. For ham er det morens skyld, at Vagn blev nødt til at slå ham ihjel. Ulogisk...ja, men sådan tænker mennesker nu engang.

**Veninden, Karen**, havde mens hun levede en affære med Vagn, Maries mand. Marie og Karen var veninder helt tilbage fra folkeskolen af. Misundelse gjorde at hendes forhold til Marie ændredes. Igen er det Vagn der står i centrum. Hun ville have ham, og 'fik' ham sådan set også i kraft af deres affære. At affæren blev afbrudt før tid af et biluheld et par uger efter sønnens død.

## Lejligheden

Ligner en typisk ældre dames lejlighed. Stuen er fyldt med billeder, gammelt porcelæn og andre nipsting. Ved vinduet står et gammelt spisebord, dækket op til fødselsdagsfest m. lagkage og kaffe. Derudover er der et drengeværelse, urørt siden knægtens død, et soveværelse, et muggent toilet uden bad, og et fint lille køkken. Lejligheden lugter af gammelt menneske. Selvom scenariets udspiller sig i nutiden, er inventaret gammelt, bortset fra et ret moderne TV-apparat, og nyere Familiejournaler.

## De faste scener:

*Det følgende er en gennemgang af de scener du, som spilleleder skal have styr på, samt styre. Det er egentlig ikke så meget scener, men måske mere stemningsbilleder, og det er da også sådan de skal formidles.*

## Første scene

*Dette er åbningsscenen. Spillerne har læst deres karakterer, og dem der spiller bipersoner har talt sammen om hvordan de vil løse opgaven. Du skal læse/genfortælle følgende scene:*

"Østerbro. 2. sal. Det gamle bornholmerurs visere bevæger sig uendeligt langsom frem. Det er eftermiddag. Nede på gaden kører linie 14 sin vante gang forbi vinduet.

En ældre dame sidder ved et lille kaffebord foran vinduet, omkranset af billeder fra en yngre og lykkeligere tid. Vores blik fæstnes et øjeblik ved bryllupsbilledet. Lykkelige. Blikket bevæger sig videre. Et sommerhus, måske på Bornholm; ja, helt sikkert på Bornholm. Et lille sommerhus foran en mindre høj, hvor en knægt glad klatrer i træerne, mens han vinker til fotografen.

Vores vue bliver brat afbrudt af en spruttende kaffemaskine - kaffen er snart klar. En klirren af kaffekopper, der bliver sat på en smuk metalbakke, og båret ind til den ældre dame af en lidt yngre kvinde.

Den ældre dame smiler til sin mand overfor. August er lige blevet tolv år."

## Sidste scene:

*Denne scene er den allersidste, og er afslutningen på scenariet. Det er her Marie, vores hovedperson erkender at hun er død og hendes himmelfærd.*

Der står en engel og venter inde i soveværelset. I det Marie træder ind i rummet, åbenbarer der sig en port bag engelen til paradiset. Engelen kigger ned på liget af hende, ser op på hende igen, rækker hænderne ud mod hende for at signalere at det er tid til at forlade denne verden, og træde ind i den næste, evige verden. Hun bevæger sig hen imod engelen, tager imod de udstrakte arme, ser tilbage på døråbningen, hvor bipersonernes sande ansigter viser sig. Sønnen August, er mærket af at være blevet slået ihjel, og de andre af at være blevet dræbt i et trafikuheld. Hun ser over på engelen igen, og bevæger sig ind i lyset, ind i porten, ind til frelsen og det evige liv.

## Bipersonernes scener

*Følgende er en kort skitsering af de scener jeg på forhånd har lagt ud til spiller-bipersonerne. Det er spillerne der skal tage initiativ til dem, selvom du har det overordnede ansvar for at spillet forløber som det skal. Det er meningen at spiller-bipersonerne selv skal finde ud af hvornår de skal udspilles, og hvad der præcist skal ske. De er beregnede som inspiration til hvad man kan finde på at gøre mod Marie. Det er ikke nødvendigt at alle scener skal udspilles.*

## Vagn og Karens affære

*Bemærk at en af disse scener er ret voldsom (sex-scenen), og derfor bedst vil fungere forholdsvist tæt på slutningen. Disse scener er samtidig den definitive afsløring af deres affære ("sådan har vi gjort mange gange, mange gange").*

- Vagn og Karen knepper foran Marie, mens August hepper.
- Veninden kommer ind med hendes smykker/vielsesring på. Kan e.v.t. kombineres med sex-scenen.
- Marie skal flytte, da Karen skal flytte ind i stedet for. Marie sættes på gaden.

## Løgne, Løgne, Løgne

*Disse scener er med for at afsløre spiller-bipersonernes had til Marie.*

- Opdigte løgne om hende
- Fjerne troen på at hun er vellidt
- Ingen kan lide hendes mad
- Sige at hun var dårlig i sengen

## Den elskede August

*Disse scener centrerer sig omkring Maries forhold til sønnen August.*

- Vagn truer med at slå August ihjel (igen).
- August ødelægger den bil han har fået som gave (en ambulance).
- August benægter sin mor: "Du er ikke min mor..."

## Ydmygelse

*Dette er den fysiske dimension af bipersonernes had til Marie.*

- Ødelægge hendes fotografier
- Ødelægge hendes tøj/brænde hendes sko
- Ødelægge hendes briller
- Hælde kaffe ud over hendes kjole
- Klippe hende skaldet
- Tage tøjet af hende
- Grine af hende
- Tvinge hende til at spise noget hun ikke kan li'
- Puste røg i hovedet på hende
- Kalde hende grimme ting (fx om hendes fysiske forfald)

## Kære spillere

Velkommen til *Port: Den jeg elsker...*

Dette er et anderledes rollespil. Anderledes i kraft af at der er *en* hovedperson i scenariet. Hovedpersonen er jeres fælles fjende, mor, kone og veninde. I hader hende. På den måde er I mine værktøjer til at fortælle netop den historie jeg gerne vil have fortalt. Med andre ord skal I bidrage til at bringe handlingen et bestemt sted hen.

Om lidt vil jeres spilleleder sige at I skal holde en halv times pause, hvor i hver især kan tænke over jeres roller. I skal naturligvis tale sammen i stedet for.

Det der skal til at ske er at I skal spille bipersoner i en andens historie. Der er fire personer i scenariet, I skal spille tre af dem. Den sidste er jeres fælles fjende og hende i skal rotte jer sammen imod. Nu vil I måske synes at det er uretfærdigt at I skal spille bipersoner i en andens fortælling. Men se det på den her måde: I *er* fortællingen, og jeres roller er egentlig de vigtigste. Uden jer *er* der ingen fortælling.

I løbet af de næste par timer kommer i til at gøre en række handlinger, der er så onde, forbitrede og fyldt med had og disrespect overfor mennesket. Men sådan er de roller I skal spille. Bagefter når scenariet er slut, er det vigtigt at I lige får talt ud om de ting I har gjort mod vores hovedperson.

## Forløbet

Scenariet handler om en gammel dame, Marie, der lige er død. Hun er ikke selv klar over at hendes liv har taget en ende. Det er I derimod. I har ventet, I har ventet *længe*. I er selv døde, og har længes efter hendes død. I har nemlig en plan. I har opholdt sig i hendes lejlighed lige siden I døde. Her har I ventet på det øjeblik hvor jeres kone, moder og veninde, siger farvel til livet. I er alle optændt af had. I skal udnytte det faktum, at objektet for jeres had er uvidende om sin død, til at gøre hendes sidste tid til et helvede.

Når scenariet starter tror hun at det er hendes søns tolvårs fødselsdag; den dag hvor han døde, slået ihjel af sin egen far. Inde i soveværelset ligger hendes lig. I det hun træder ind i hendes soveværelse, vil hun blive mødt med synet af sit afsjælede legeme og en engel der vil føre hende til himmelen. Det er jeres pligt at sørge for at hun ikke opdager hendes lig, før tiden er moden og jeres spilleleder lader hende se det. Det er her scenariet slutter.

I har nu et par timer, før englen kommer og henter hende. Disse timer har I til at hævne jer på hende, gøre hendes indbildte liv til et helvede. I må ikke afsløre at hun er død, dette skal hun selv opdage, ultimativt ved at gå ind i soveværelset.

## Rent praktisk

For det første skal scenariet spilles semi-live. Det er vigtigt fordi I i løbet af scenariet, skal kunne samtale uden I bliver opdaget/afsløret, men også fordi visse scener fordrer det.

På de følgende ark er jeres tre roller præsenteret. I skal selv finde ud af, hvem der skal spille hvem. Rollerne har hver deres særkende, og kræver forskelligt af deres spillere.

Derudover har jeg givet jer et ark papir med en række scener, som er til for at inspirere jeg til hvad i kan gøre ved jeres modspiller. Derfor er det også vigtigt at I holder tæt kontakt med jeres spilleleder og hinanden. Samtidigt må I på intet tidspunkt, mens scenariet spilles, lade jeres modspiller vide, at I er bipersoner. Det er *meget* vigtigt. Pågældende spiller skal føle at han/hun er centrum for fortællingen, uden at vide hvorfor.

I skal aftale hvordan i bedst får hende ned med nakken. Det eneste i skal sørge for, er at hun ikke går ind i soveværelset hvor hendes lig ligger, før jeres spilleleder skønner det rigtigt. Under alle omstændigheder skal det være *hendes* beslutning. Når hun ser liget, så indser hun at hun er død, og så har i ikke længere magt over hende. Her slutter scenariet.

## Lejligheden

Ligner en typisk ældre dames lejlighed. Stuen er fyldt med billeder, gammelt porcelæn og andre nipsting. Ved vinduet står et gammelt spisebord, dækket op til fødselsdagsfest m. lagkage og kaffe. Derudover er der et drengeværelse, urørt siden knægtens død, et soveværelse, et muggent toilet uden bad, og et fint lille køkken. Lejligheden lugter af gammelt menneske. Selvom scenariets udspiller sig i nutiden, er inventaret gammelt, bortset fra et ret moderne TV-apparat, og nyere Familiejournaler.

## Ægtemanden, Vagn

**Manden, Vagn**, er en ond satan. Han blev nødt til at gifte sig med Marie, efter han havde gjort hende gravid. Dette er kernen til hans had. Langsom eskalerede hadet, og endte med at han slog sønnen ihjel på hans tolvårs fødselsdag, med den gave, en ambulance, som sønnen havde fået af Marie. En længere affære med Maries veninde, Karen, endte i et biluheld. Begge døde. Dette skete ikke længere efter sønnens død. Så var den historie ikke længere. Siden den dag har han ventet sammen med sønnen og Karen i Maries lejlighed på at hun skulle dø, så han endelig kunne få hævn på hende. For ham er Marie årsagen til al hans 'ulykke'.

## Sønnen, August

**August** blev slået ihjel på sin tolvårs fødselsdag af sin far med den gave han havde fået af sin mor. Tragisk, javist, men han bærer ikke nag mod sin far. Faren har fået ham overbevist om, at det var hans mors skyld, og han er ligeså optændt af had mod hende som sin far. For ham er det morens skyld, at Vagn blev nødt til at slå ham ihjel. Ulogisk... ja, men sådan tænker mennesker nu engang.

## Veninden, Karen

**Karen**, er Maries bedste veninde. De har kendt hinanden lige siden barndommen. I lang tid var alt fro og gammen, men da Marie blev gift med Vagn, skete der noget. I længere tid havde Karen været forelsket i Vagn, og misundelsen gjorde at forholdet ændrede sig fuldstændigt. Karen ville have ham, al venskab forsvandt til fordel for hadet. Vagn og Karen begyndte at have en affære, en affære som endte i deres død. Han ville ikke gå fra hende, så hun blev nødt til at slå ham ihjel. Hvis hun ikke kunne få ham, så måtte ingen. Du hader deres søn, men du hader mere din Marie. Det er hendes skyld, at du ikke kunne få ham. Skilsmisse var ikke noget man tog let på dengang. Et biluheld et par uger efter sønnens tolvårs fødselsdag og død.

## Målet jeres had - Marie, historiens hovedperson

Først må vi lige lære den levende Marie at kende. For mange år siden døde først hendes elskede søn i et 'uheld', og siden hendes mand og veninde i et biluheld. Sådan forholder det sig ikke i virkeligheden. Hendes mand slog bevidst sønnen ihjel, i et forsøg på at knække Marie psykisk. Det lykkedes ham ikke. Hun så det som et uheld, hvilket det egentlig også var maskeret som. Da hendes mand og veninde døde, så hun igen det som et hændeligt uheld. Hun blev meget ked af det, og kom sig aldrig. Hun giftede sig ikke igen. Marie blev ældre og ældre, og måske en smule senil, selvom hun aldrig selv rigtig blev klar over det. Der er ikke en dråbe ondskab i Marie, hun ser det gode i alle mennesker, man kunne kalde hende naiv eller godtroende, eller måske bare et godt kristenmenneske.

Men Marie er død. Den Marie vi stifter bekendskab med er et spøgelse. Hun er ikke selv klar over at hun er et spøgelse, men tror at hun stadig er levende. Denne tro skal hun helst blive i under hele scenariet, selvom der givet vil være ting der vil virke paradoksale. Det er meningen. Fx er hun påfaldende meget ældre end hendes søn og at hendes mand er yngre end hende (hvad han ikke var før) - på den anden side, så er det jo også sådan hun husker dem. Hendes hukommelse er heller ikke på toppen. Selvom hendes mand døde for længst, har hun fortrængt dette. For hende er hun tilbage til dengang hvor alle levede. Man kan sige at hun 'lever' i en lykkelig svunden tid - uden dog at erkende at den er svunden.

Når scenariet starter er hun lige død. Hun tror at det er hendes søns tolvårs fødselsdag, hvilket skal understøttes af jer. Fx leger August med den ambulance hun gav til ham. Hendes sjæl eller spøgelse sidder inde i stuen, sammen med spøgelse af hendes mand, søn og veninde. Hun vil tro at de er ligeså levende som hun er. I de levendes verden ser man kun de levende, i de dodes verden de døde.

Hun tror at det er August tolvårs fødselsdag. Fejlagtigt, naturligvis, men hun er jo både senil og død. Hendes senilitet udartede sig ved at hun lever i gamle dage, dengang hendes søn, mand og veninde ikke var døde. Det er nu lang tid siden de gik bort. Det er naturligvis paradoksalt at der er så stor forskel på hendes alder og jeres. Men, på den anden side, er der heller ikke nogle spejle i stuen, kun på toilettet og i soveværelset



## Bipersonernes scener

Følgende er en kort skitsering af de scener jeg gerne vil have at i spiller. Det er jer der skal tage initiativ til dem, selvom jeres spilleleder har det overordnede ansvar. Det er meningen I selv skal finde ud af hvornår scenerne skal udspilles, og hvad der præcist skal ske. Scenerne er beregnede som inspiration til, hvad I kan gøre mod Marie. Finder I på andre scener, står det jer frit for at bruge dem, så længe de fortsætter i scenariets ånd. Det er ikke nødvendigt at alle scener skal udspilles, det vigtigst er at scenariet bliver intenst, og det er det I skal sørge for.

### Vagn og Karens affære

Bemærk at denne scene er ret voldsom, og derfor bedst vil fungere forholdsvist tæt på slutningen. Disse scener er samtidig den definitive afsløring af deres affære ("sådan har vi gjort mange gange, mange gange").

- Vagn og Karen knepper foran Marie, mens August hepper.
- Veninden kommer ind med hendes smykker/vielsesring på. Kan e.v.t. kombineres med sex-scenen.
- Marie skal flytte, da Karen skal flytte ind i stedet for. Marie sættes på gaden.

### Løgne, Løgne, Løgne

Disse scener er med for at afsløre spillerbipersonernes had til Marie.

- Opdigte løgne om hende
- Fjerne troen på at hun er vellidt
- Ingen kan lide hendes mad
- Sige at hun var dårlig i sengen

### Den elskede August

Disse scener centrerer sig omkring Maries forhold til sønnen August.

- Vagn truer med at slå August ihjel (igen).
- August ødelægger den bil han har fået som gave (en ambulance).
- August benægter sin mor: "Du er ikke min mor..."

### Ydmygelse

Dette er den fysiske dimension af bipersonernes had til Marie.

- Ødelægge hendes fotografier
- Ødelægge hendes tøj/brænde hendes sko
- Ødelægge hendes briller
- Hælde kaffe ud over hendes kjole
- Klippe hende skaldet
- Tage tøjet af hende
- Grine af hende
- Tvinge hende til at spise noget hun ikke kan li'
- Puste røg i hovedet på hende
- Kalde hende grimme ting (fx om hendes fysiske forfald)

## Marie

I nd i mellem er det fantastisk at leve. Ens ledegigt er mindre slem end andre dage, og man har fået sig en ordentlig nats søvn. Jeg er jo ikke helt ung længere, og så må man tage sig til takke med hvad man kan få. Men August, han skal have alt det han vil have, og den Ambulance han så længe har ønsket sig, det er bare begyndelsen.

Nede på gade kører linie 14 som altid, Østerbro er nu smukkeste om foråret, Karen står og rummesterer i køkkenet med Madam Blå, og inde i stuen er Vagn kommet tilbage. Lagkage og det fine porcelæn. Det er jo kun en gang om året, at August har fødselsdag.

### **Din mand, Vagn**

Din elskede mand. Du kan stadig huske brylluppet som var det i går. Flot var du, stående der som hvid brud. Din far, stolt som en pave, over at hans lille pige, nu var blevet stor og gift med en mand man kunne stole på.

### **Din Søn, August**

I dag er det din søns tolvårs fødselsdag. Han skal nok klare sig godt, det skal Vagn nok sørge for. Du har købt en flot gave til ham, en ambulance som han har ønsket sig i lang tid. Han blev meget glad for bilen, og har ikke gjort andet end at lege med den siden han fik den.

### **Din Veninde, Karen**

I har snart kendt hinanden i en menneskealder. Du husker stadig hvordan i legede sammen, holdt the-selskaber med alle dukkerne som gæster.