

Vasen

Et scenarie af Mikkel Bækgaard

Foromtale

Vasen nr. 30, Jammerbugt Kommune, tæt ved Limfjorden.

Zenia er død, men det er der ingen, der ved – knap nok hende selv. Kun 13 år gammel. Det usigelige er sket herude. Dag efter dag går, hvor ingen griber ind.

Hun vil have hjælp. Skriger, men ingen hører hende.

Ikke før en pensioneret socialrådgiver for første gang i sit liv får kontakt til det hinsides ...

Vi er i det inddæmmede land ud til Limfjorden. På Vasen, som den gamle dæmning kaldes. Herude ligger kommunens billigste huse, hvor haverne rummer bilvrag, hullede joller og åleruser viklet ind i orange fiskebøjer.

En socialrealistisk spøgelseshistorie for fire spillere og en spilleleder, der udspiller sig i små separate kapitler, hvor mellemregningerne er op til spillerne. Her spiller de en række forskellige roller i og omkring en familie, hvor det forfærdelige er sket – men uden at selve gerningen bliver beskrevet i detaljer.

Vasen er inspireret af virkelighedens rædsler i Tønder, Mou, Amstetten og andre udkantsteder, hvor gerninger er begået bag nedrullede gardiner og langt fra myndighedernes søgelys.

Genre: Socialrealistisk drama med gyserelementer

Antal spillere: Fire

System: Systemløst

Spillertyper: Er du mere til underspil og hentydninger end blod og gru, er dette scenarie noget for dig. Forvent selv at skulle skabe sammenhænge, uden de nødvendigvis kommer frem i lyset.

Spilledertyper: Du skal holde styr på fortællingen og de på én gang åbne og lukkede rammer. Bipersoner og drama tager spillerne sig af. Du leverer stemningen, klippertymen og følelsen af den tunge tragedie.

Om forfatteren: Mikkel Bækgaard tager i dette scenarie tilbage til sin fødeegn i Nordjylland. Han tog som barn på fisketure ude på Vasen, hvor han hørte historier om Den Gamle Gedde og frygtede det dybe vand i de kolde kanaler. Sidst Mikkel skrev om Nordjylland, var det i *Løgstor*, hvor et mord på den anden side Limfjorden skulle opklares. I år bliver det mørkere og endnu mere alvorligt.

Indhold

Foromtale	2
Indledning	3
Personerne på Vasen	5
At spille scenariet	6
Første kapitel	9
Andet kapitel	12
Tredje kapitel	15
Fjerde kapitel	18
Femte kapitel	22

Bilag

5 oversigter over kapitler
Rolleoplæg
'Inden spillet går i gang'

Tekst, idé, personer og layout
Mikkel Bækgaard

Korrektur
Line Hvid

Spiltestet af
Luisa Carbonelli
Morten Hougaard
Nina Runa Essendrop
Tobias Demediuk Bindslet

Anders Frost Bertelsen
Andreas Lieberoth Wadum
Marie Wolfsberg Oscilowski
Simon Steen Hansen

Tak til Klaus Meier Olsen for gennemgribende og kritiske kommentarer til scenarieteksten og for at rydde op i alle tillægsordene.

En særlig tak til Line for at lytte og komme med brugbare kommentarer, selvom hun ikke ved ret meget om rollespil – og for at være der for mig.

Indledning

Vasen er en socialrealistisk spøgelseshistorie for fire spillere og en spiller. Scenariet udspiller sig i fem kapitler, hvor mellemregningerne er op til spillerne.

Settingen er det flade inddæmmede land ud til Limfjorden i Nordjylland, og her spiller man en række forskellige roller i og omkring en familie, hvor det mest forfærdelige er sket. Men uden at selve gerningen bliver beskrevet i detaljer.

...

Zenia, en trettenårig pige, er død og vågner op i et limbo mellem liv og død. Der er sket hende noget forfærdeligt, men hun ved ikke hvad. Hun føler kun smerte og angst. Ellers er alt tomt og sort. Hun er et genfærd og vil vide, hvad der er sket. Hun vil i kontakt med de levendes verden. Hun vil have hjælp. Hun vil have fred.

Men ingen ved, hvem Zenia er, og myndighederne kender intet til hende. Hun eksisterer ikke officielt, og ingen taler om hende. Men noget er sket, og hun ved, at hun hører til ude på Vasen, som området ud mod fjorden kaldes. Hun ved også, at hun på en eller anden måde er forbundet til en hvidevaremekaniker og hans familie.

...

Afdøde Zenia er den røde tråd igennem scenariet. Spørgsmålet om, hvem hun er, og hvad der er sket, er drivkraften i spillet – også selvom de to spørgsmål aldrig entydigt bliver besvaret.

Scenariet starter, da den pensionerede socialrådgiver og amatørøkkultist Britta for første gang i sit liv får kontakt til det hinsides. Kontakten sætter Zenias ånd løs, og gennem hendes øjne og scenariets fem kapitler får spillerne en antydning af de hemmeligheder, der er i hvidevaremandens familie.

I denne familie er noget helt galt. Også selvom overfladen kun indeholder små krusninger: Den niårige Sonny har haft samtaler med skolepsykologen, og storesøster Tenna på seksten er sendt på efterskole på kommunens regning. Men de sociale myndigheder har kun set de overfladiske tegn. De har ikke indset, hvad der i virkeligheden foregår. De aner intet om Zenia og heller intet om de gæster, der ofte kommer i huset for at nyde godt af Hvidevaremandens gæstfrihed.

De fem kapitler

Scenariet udspiller sig i fem kapitler, hvor forskellige roller er i centrum for historien. Tidsmæssigt foregår scenariet i februar måned i ugen op til og i vinterferien.

Hvert kapitel består af en række relativt veldefinerede scener, og scenariet har derfor en temmelig fast struktur. *Vasen* handler således ikke om at improvisere en fortælling frem, men derimod om at påvirke detaljerne og udfylde de mange tomme pladser, der er i historien. Spillernes frihed ligger derfor i at farve de situationer, der opstår undervejs, og i at skabe sammenhæng mellem de mange uforklarede elementer.

...

Første kapitel fungerer som en introduktion til både tema, Zenia og familien ude på Vasen. Her får den førtidspensionerede socialrådgiver Britta kontakt til Zenias ånd. Samtidig afleverer Brittias datter Lone sin vaskemaskine til reparation hos hvidevaremanden.

...

Andet kapitel introducerer hvidevaremandens familie, og de første hints til de uhyggelige begivenheder bliver givet. Her spiser hvidevaremanden, hans kone Kate og sønnen Sonny aftensmad sammen i trykket tavshed.

Senere får familien besøg af en par, der har taget pizza med, hvilket de altid gør, når de kommer på besøg. Manden går med Jørgen over i værkstedet, men må gå igen med uforrettet sag. Det, han plejer at komme efter, kan han ikke længere få.

...

Tredje kapitel har fokus på drengen Sonny og hans syn på verden. Sonny er den eneste, der direkte taler om Zenia. Han lever sig ind i eventyrhistorier om en prinsesse ved navn Zenia, der er fanget i et tårn og jaget af Den Gamle Gedde, som lever i de våde afvandingskanaler ude på Vasen.

Sonny er på fisketur ude ved kanalerne, da han møder to drenge, der gerne vil tale med ham. De læser i pornoblade og har hørt rygter om, at Sonny har en søster, der er mere end villig. Senere møder Sonny den lille fireårige pige Elena, der er blevet væk fra en fastelavnstest, iklædt et prinsessekostume.

...

I **fjerde kapitel** henter Jørgen sin datter Tenna på efterskolen for at hun kan holde vinterferie derhjemme – mod hendes vilje. Hun kommer hjem til Vasen og oplever her stilheden i huset og de rutiner, hun ellers har været væk fra.

...

Femte kapitel er relativt åbent og bygger videre på de ting, der er sket i de tidligere kapitler.

Britta får igen kontakt til Zenias ånd, men den forsvinder pludseligt igen - og får kun ganske få oplysninger ud af den. Britta bliver nu nødt til at gøre noget, hvis hun vil forhindre yderligere tragedier – hvad der desværre ikke lykkes hende.

Parret fra andet kapitel vender tilbage til hvidevaremandens hjem. De har hørt at Tenna er kommet hjem, og de har atter taget pizza med. Og denne gang vil de ikke gå igen med uforrettet sag.

Scenariet slutter med, at det dukker et lig op i kanalen.

Brugen af roller

Igennem de fem kapitler er forskellige personer i fokus, og de enkelte roller bliver udbygget med nye vinkler, efterhånden som spillet skrider frem. Der er ingen entydig sandhed i scenariet, men de forskellige scener og den enkeltes fortolkning af rollerne bygger langsomt en bagvedliggende fortælling op.

Spillerne skiftes til at spille Zenias ånd, mens de øvrige spillere har en række andre roller. I starten af scenariet kan Zenia ikke kommunikere med omverdenen, men efterhånden som spillet skrider frem, kan hun tale til Sonny og påvirke ham gennem den eventyrverden, han lever sig ind i.

Ingen af spillerne har en fast rolle gennem hele scenariet, og hovedpersonerne skifter spillere gennem scenariet. I starten af hvert kapitel udleveres nye personbeskrivelser, og således får alle spillerne lejlighed til f.eks. at spille hvidevaremanden og hans niårige søn Sonny.

Tema og stemning

Vasen handler om seksuelt misbrug: Om de hemmeligheder og den berøringsangst, der omgiver det. Men også om konsekvenserne for dem, der lever midt i det. Og om hvor svært det er for myndighederne at opdage og gøre noget ved det.

I scenariet går socialrealisme hånd i hånd med en overnaturlig spøgelseshistorie. Den uhyggelige historie om Zenias skæbne spiller sammen med hverdagsscenerne i hvidevaremandens familie. Og efterhånden, som scenariet udspringer sig, bliver det mere og mere klart, at det uhyggelige ikke ligger i spøgelseshistorien, men derimod i de ting, der er foregået i virkeligheden.

...

Det usagte er et centralt element i *Vasen*. Scenariet kredser om gerninger og begivenheder, der aldrig bliver udspringet eller beskrevet, men gennem antydninger sættes spillernes fantasi i gang. Ideen med scenariet er nemlig, at tanken om en gerning ofte er mere uhyggelig end de præcise detaljer. Scenariet bruger således antydningens kunst, tvetydige detaljer og spillernes indre billeder som et aktivt værktøj.

...

Stemningen i *Vasen* er knugende, trist og uforløst. De enkelte scener er langsomme, og med en konstant undertekst af usagte detaljer.

Setting

Scenariet udspringer sig omkring et område kaldet Vasen, der ligger på det flade inddæmmede land ud til Limfjorden – syd for den lille by Brovst i Jammerbugt Kommune i Nordjylland.

Vasen er navnet på en vej, der går fra en rundkørsel lige uden for Brovst, over fladt land til landsbyen Torslev på en bakke tre kilometer væk. Vejen går helt ligeud med spredte huse, en bro over en kanal og et udsyn til de marker, der herfra strækker sig et par kilometer ud til Limfjorden.

Omtrent midt mellem Brovst og Torlev, i Vasen nr.30, lidt inde af en grusvej bag nogle træer ligger et nedlagt landbrug med en gruset gårdsplads og et par gamle faldefærdige længer. Herude har 'Vasen Hvide Vare Service' til huse, og her bor hvidevaremanden Jørgen og hans familie.

...

Området er gammel fjordbund, som er blevet inddæmmet og drænet, og består nu af marker, landbrug og enkelte beboelseshuse, der kan erhverves for billige penge. Kanaler gennemstrømmer området for at sikre, at vandet fra den gamle fjordbund ikke ender på markerne.

Vasen er en gammel dæmning, der engang førte over det lave vand. Længere ude – ved fjorden – findes en nyere dæmning med en pumpestation og et gammelt udsigtstårn, hvor man kan holde øje med de mange vadefugle i området. Tårnet er omkring seks meter højt og består af et rum øverst oppe, hvor væggene er beklædt med fugletavler og små lokums-poetiske betragtninger er skrevet med tusch.

Der er bygget en vej på dæmningen, så man let kan køre langs fjorden og få adgang til de små joller og fiskebåde, der ligger fortøjret her.

De mange kanaler, der alle fører ud til pumpestationen, er dybe og med masser af mørkt vand, som ikke afslører, hvad der gemmer sig i dybet. De er 3-4 meter brede, med siv i kanten og et rigt liv af fisk – fra skaller, over ørreder til gedder.

Alle kanalerne mødes tæt på fjorden, og det er herude, at Den Gamle Gedde bor, siges det.

To særlige steder:

Værkstedet og fugletårnet

Jørgens værksted og fugletårnet ude ved Limfjorden har en særlig plads i dette scenarie. Disse to steder kan Zenias ånd ikke komme ind. Der er ganske enkelt noget, der holder hende ude.

Det betyder, at man ikke må spille scener, der foregår i Jørgens værksted. Hvis nogle karakterer går derind, klippes scenen og genoptages, når de går ud igen.

Også i fugletårnet må Zenias ånd blive uden for, hvis nogen går derind. Her må man dog godt spille scener.

Personerne på Vasen

Zenia

Der er uklart, hvem Zenia egentlig er. Måske er hun Hvidevaremandens hemmelige datter, der aldrig er blevet registreret af myndighederne og hele sit liv har levet skjult. Måske er hun blevet bortført og holdt fanget. Måske er hun et produkt af Sonnys fantasi og en projektion af ting, som han selv eller hans storesøster er blevet udsat for.

Hvidevaremanden - Jørgen

Jørgen er hvidevaremekaniker og -sælger og driver sin forretning fra sin bopæl. Han er flyttet til Vasen for fire år siden sammen med sin kone Kate. Han har Tenna fra et tidligere forhold og har siden fået Sonny med Kate.

Jørgen har sit værksted i en længe i det nedlagte landbrug, som han bor i. Han lader dog hverken kunder eller familiedømmede komme ind i sit værksted – her skal han kunne være i fred, siger han. Men af og til inviterer han dog nogle af sine gæster derind – især hvis de har taget pizza med.

Kate - hvidevaremandes kone

Jørgen og Kate har været gift i ti år, og sammen har de sønnen Sonny. Kate arbejdede tidligere som organist, men siden hun og Jørgen flyttede til Vasen har hun ikke haft job. Hun savner inderligt at arbejde, men kan ikke finde noget i nærheden – og Jørgen vil ikke have, at hun pendler.

Hvor meget Kate kender til de ting, der er foregået bag de nedrullede gardiner, er et åbent spørgsmål. Måske er hun direkte involveret i dem, måske accepterer hun dem stiltiende, eller også kender hun intet til det.

Sonny

Jørgen og Kates søn Sonny er ni år. Han er en meget ensom dreng, der ingen venner har, og som har massive problemer i skolen. Han bruger det meste af sin fritid på at fiske i kanalerne, hvor han samtidig fortæller sig selv historier om en mystisk Prinsesse Zenia og Den Gamle Gedde, der jager hende.

Sonny har haft en række samtaler med skolepsykologen på Brovst Skole: Om at hans historier ikke er virkelige, og at han skal holde op med at tale om Zenia.

Tenna

Tenna er Jørgens sekstenårige datter fra et tidligere forhold. Ligesom Sonny har hun problemer i skolen, og med støtte fra kommunen er hun blevet sendt på efterskole for at hun kan få luftforandring.

Tenna ønsker inderligt at blive på efterskolen i vinterferien, men sætter sig ikke imod, da hendes far kommer og henter hende.

Britta

Britta er en førtidspensioneret socialrådgiver, der lider af sklerose. Langsomt bliver hendes fysik dårlige og dårligere, og det har kostet hende evnen til at passe sit arbejde.

Til gengæld har Britta en anden evne: Hun har altid kunne fornemme det overnaturlige, men da hun får kontakt til Zenias ånd, er det første gang, hun direkte får en afdød i tale.

Lone

Brittas datter Lone er skolesygeplejerske og hjælper ofte sin mor, som hun besøger dagligt sammen med sin dreng, Karl. Lone er skeptisk overfor sin mors åndelige evner, men får sin skepsis udfordret, da moren kan fortælle om sin kontakt til Zenia.

Bjarne og Bodil

Bjarne og Bodil er to såkaldte husvenner, der af og til kommer forbi hos hvidevaremanden. Af og til tager de også pizza med som en lille taknemmelighed for Jørgens gæstfrihed.

Simon og Malthe

To 12-13-årige drenge, der har hørt rygter om, at Tenna er vild i varmen. De har fundet en stak pornoblade hos Simons morfar Verner, som de ligger og læser i ude i Fugletårnet.

Verner

Simons morfar, der driver en minkfarm ude på Vasen, og som ofte sidder i sin gamle togvogn og drikker øl. Han kommer også af og til forbi hos Jørgen og nyder godt af hans selskab og gæstfrihed.

Elena

En fireårig pige, som Sonny møder iført prinsessekostume ude ved pumpestationen. Hun er blevet væk fra en fastelavnsfest.

At spille scenariet

Vasen er et oplevelsesscenarie, hvor spillerne udspiller fortællingen gennem deres skiftende roller og de relativt fastlagte scener. Det centrale i *Vasen* er spillernes egne forestillinger og fortolkninger, og ikke at de skal finde på historien undervejs.

Spillerne vil bruge en del kræfter på at få de enkelte elementer til at give mening i deres eget hoved. Derfor er deres rolle at spille de enkelte scener så godt og interessant som muligt, men uden, at de skal tænke for meget fremad.

Som spilleleder er det dig, der skaber rammerne, sætter scenerne og sikrer et flow i spillet. Og samtidig er dig, der er ansvarlig for at improvisere nye scener frem, hvis det er nødvendigt. Lad spillerne slappe af, og giv dem tid til at spille scenerne uden de behøver koncentrere sig om at finde på, hvad der skal ske om lidt. Det er derfor din rolle som spilleleder at få de enkelte scener bundet sammen og skabe sammenhænge.

Uddeling af roller i hvert kapitel

De fleste roller i scenariet spilles af spillerne, men i enkelte tilfælde er det dig som spilleleder, der spiller dem. Det fremgår i de enkelte kapitler, hvilke roller, der skal spilles af hvem.

I starten af hvert kapitel får spillerne udleveret skriftlige rolleoplæg, der passer til kapitlet. Også selvom en rolle går igen i flere kapitler, er der et nyt skriftligt rolleoplæg til hvert kapitel. Det betyder, at rollerne bliver udbygget i løbet af scenariet, og at hver spiller får sit eget perspektiv på en rolle i det enkelte afsnit.

Enkelte bipersonsbeskrivelser uddeles først midt i et kapitel, og enkelte bipersoner har ikke noget skriftligt oplæg. Her skal du blot fortælle spilleren om rollen mundtligt – her gør det ikke noget, at de andre spillere hører din beskrivelse.

Femte kapitel er undtagelse fra de andre kapitler, idet spillerne ikke får udleveret nye rollebeskrivelser. I kan i stedet spille de roller, der har været introduceret. Og her vælger I selv, hvem der skal spille dem.

Zenias rolle

Zenia har en særlig rolle igennem scenariet. Hendes angst er drivkraften fra scenariet, og i løbet af spillet kan hun kommunikere mere og mere med de levendes verden.

Det er vigtigt, at Zenia får plads i de enkelte kapitler – men det er også vigtigt, at hun ikke kommer til at fylde for meget.

...

I **første kapitel** interagerer Zenia med omverdenen gennem sin kontakt til Britta.

I **andet kapitel** er Zenia til stede i huset på Vasen, men kan ikke kommunikere med nogen. Hendes spiller kan kun tale ud i rummet, uden nogen hører hende. Til sidst kan hun dog ganske svagt komme i kontakt med Sonny.

I **tredje kapitel** kan Zenia kommunikere med Sonnys underbevidsthed. Han tror, det er prinsessen fra historierne, der taler til ham.

I **fjerde kapitel** spilles Zenia og Sonny af den samme spiller, der dermed kan bruge Sonny som en repræsentant for Zenias ønsker. Samtidig begynder Zenia at kunne påvirke ting fysisk.

Der er ingen, der spiller Zenia i **femte kapitel**.

Gode råd og huskeregler

For at få scenariet til at fungere bedst muligt, findes der en række råd og huskeregler, I bør være opmærksomme på. Ved at have dem i mente, er I sikre på at spille i samme retning og i samme takt.

Gennemgå gerne rådene, inden spillet går i gang, og skriv dem eventuelt op på tavlen. Du finder også en kort oversigt over huskereglerne i bilaget '*Inden spillet går i gang*'.

Der er ingen entydig sandhed

Der er ingen, der ved præcis, hvad der er sket med Zenia. Og der er heller ingen, der ved præcis, hvad der er foregået i hvidevaremandens hus.

Disse spørgsmål bliver ikke besvaret entydigt i scenariet, og spillernes fortolkninger af scenariet er lige så sande som dine. Formålet med scenariet er ikke at nå frem til en bestemt opfattelse af begivenhederne.

Undlad at tale om, hvad der foregår

I bør så vidt muligt under selve spillet ikke tale for meget om, hvad der foregår bag kulisserne. Lad i stedet spillerne have deres egne forestillinger og indre billeder.

Det gælder også i selve fiktionen. De fleste scener bør helst spilles, uden at rollerne taler om gerningerne.

For Zenias vedkommende gælder det, at hun kan sige ting højt, som andre roller ikke kan. Men da hun er en trettenårig pige, vil hun sandsynligvis have sin egen måde at udtrykke sig på. Og samtidig er hun så rædselsslagen, at hun måske ikke tør sætte præcise ord på de ting, hun finder ud af.

Ingen hemmeligheder i personbeskrivelserne - men overraskelser undervejs i spillet

De enkelte personbeskrivelser indeholder ikke hemmeligheder, som spillerne skal sidde og gemme på. De fleste hemmeligheder ligger i det usagte og i de mange tomme pladser, som aldrig bliver forklaret – hverken i personbeskrivelserne eller i denne scenarietekst.

Spillerne skal i stedet være opmærksomme på, at hver karakter rummer hemmeligheder og overraskelser, som kommer frem i løbet af spillet – uden at de nødvendigvis står beskrevet i rollebeskrivelserne.

Ingen ejer rollerne

Da rollerne skifter spillere undervejs i scenariet, er der ingen, der 'ejer' rollerne. En rolles version af virkeligheden kan ændre sig fra et kapitel til et andet, alt efter hvem der spiller den.

Spillerne skal dog ikke være bange for at træffe beslutninger og føre rollen i en bestemt retning. Den næste spiller skal naturligvis spille videre på, hvad der er foregået tidligere – men med sin egen vinkel på rollen.

Scenariet udspiller sig i konkrete scener

Det er de enkelte scener, der er kernen i *Vasen*. Det betyder, at I ikke skal bruge tid på at diskutere, hvad der er sket mellem to scener.

Ofte vil der være sammenhænge mellem to scener, der aldrig kommer frem i lyset, men i stedet ligger åbent under spillet. Det betyder, at en rolles intentioner kan være uklare og først bliver tydelige for spilleren selv i løbet af scenen.

Det er spillelederen, der sætter scener og improviserer

Det er i altovervejende grad dig som spilleleder, der sætter de enkelte scener i scenariet. Det er ligeledes dig, der har hovedansvaret for at improvisere. Spillerne har frihed inden for de enkelte scener, men de store linjer er dit ansvar.

Dermed ikke sagt, at spillerne ikke kan komme med forslag til scener, hvis de har gode ideer.

Inden spillet går i gang

Inden I starter med at spille, er det vigtigt, at du klæder spillerne godt på til scenariet. Det gør du primært ved at fortælle lidt om scenariets stemning og tema: At det er trist socialrealistisk drama, hvor det usagte er i højsædet.

Fortæl gerne, at det handler om uhyrlige gerninger, men undlad at sætte alt for mange konkrete ord på. Sig ikke, at scenariet handler om seksuelt misbrug – det ved spillerne sandsynligvis godt i forvejen, og desuden forstærker det spillets præmis, at du ikke nævner det.

Brug også tid på at forklare de ovenstående huskereglere til spillerne.

Du finder også en oversigt, der kort præsenterer de vigtigste ting, du bør gennemgå, på bilaget '*Inden spillet går i gang*'.

Opvarmning

Det kan være en god ide at lave en række opvarmningsøvelser, hvor I får jer spillet varme og samtidig bliver fortrolige med hinanden.

Her kan I bruge klassiske sjove dramaøvelser som at hoppe rundt på gulvet eller lave forskellige fortællelege – men det kan også være en ide at øve jer lidt på spillestilen og de huskereglere, der gælder for dette scenarie.

Her er et par forslag til øvelser:

- » Lad spillerne hoppe, råbe og omfavne hinanden
- » Spil giv-gaven-videre, hvor man giver en fiktiv gave til en anden spiller, der højt skal sige "tak, sådan en yyy har jeg altid ønsket mig". Spillerne definerer gaven ud fra deres kropssprog, når de overrækker den, og den anden spiller sætter ord på.
- » Lad spillerne fortælle om engang, hvor de blev virkelig bange
- » Spillerne skiftes til at beskrive dele af et gerningssted – hvad finder politiet?
- » Lad spillerne spille et vennepar, der mødes efter lang tid. Der er noget fra deres fælles fortid, der nager dem, men spillerne ved ikke hvad, og de må ikke sige det direkte i løbet af scenen. Lad der opstå mening igennem spillet.
- » Lad spillerne fortælle om deres egen oplevelse med en forbudt følelse.

Første kapitel

Ugen op til vinterferien

Overblik

Zenia vågner rædselsslagen op i mørket mellem liv og død. Hun kan høre nogen kalde.

Den førtidspensionerede Britta gør klar til at kontakte åndeverdenen, og hun får kontakt for første gang i sit liv. Samtidig afleverer hendes datter Lone sin vaske-maskine til reparation ude hos 'Vasen Hvide Vare Service'. Her vil drengen Sonny gerne lege med Lones dreng, Karl.

Da Lone senere kommer på besøg hos Britta, bliver Britta forstyrret i sin ånde-seance, og Zenias ånd slipper løs – uden at Britta kan få kontakt til hende igen.

...

Første kapitel skal først og fremmest præsentere scenariets stemning og tematik for spillerne. Fokus er især på Britta og hendes datter Lone, der bliver indgangsvinklen til at få Zenia og familien på Vasen introduceret.

Zenias rolle

Zenias spiller har i dette første kapitel en klar opgave: Hun skal præsentere scenariets hovedkonflikt og rette Brittats opmærksomhed mod hvidevaremanden og hans familie.

Kapitlet indledes med en prolog, hvor Zenia får lov til at tale højt om, hvor bange hun er. Men når selve kapitlet går i gang kan Zenia kun kommunikere til Britta gennem det ouija-bræt, som Britta har stillet op på sit stuebord. Det betyder i praksis, at Zenia kun kan formulere sig i små ord og ganske korte sætninger.

Da Zenias ånd slipper løs, er hun ikke længere i stand til at styre glasset på ouija-brættet, men kan i stedet lave små fysiske forandringer i huset. Det kan f.eks. være at tegne i dug på en rude eller vælte ting i køkkenet.

Rollefordeling

Spiller 1: Zenia, Karl (ingen rolleark)

Spiller 2: Lone

Spiller 3: Britta

Spiller 4: Jørgen, Sonny

Scener i første kapitel

Beskrivelse af Vasen, Sonny fisker, Zenia er bange

Start scenariet med en beskrivelse af Vasen og det inddæmmede land. Fortæl om de flade marker, om Vasen og de våde kanaler. Fortæl om dæmningen, pumpestationen og fugletårnet. Ved fugletårnet møder man Sonny, der fisker i den dybe kanal ved siden af. Lad spilleren beskrive ham ganske kort. Hvordan ser han ud? Hvad laver han?

Klip til Zenia, der er fanget mellem liv og død. Stil spørgsmål til hende: Hvor er du? Hvordan har du det? Hvem er du? Lad hende komme med antydninger af vand, rædsler og mørke.

Start med Britta, der sidder klar ved sit bord. Klip derefter til Lone, der er på vej ind til hvidevaremanden. Og klip så frem og tilbage, som det passer.

Britta får kontakt

Britta får kontakt til Zenias ånd, og den gamle socialrådgiver finder ud af, at Zenia er en 13-årig pige. Hun finder også ud af, at Zenia bange, og at hun har en relation til hvidevaremanden længere ned af vejen. Ikke mere end det.

...

Britta sidder ved bordet i stuen. Hun er alene og har en række kort spredt ud over bordet og et særligt ouija-bræt. Her står også et gammelt glas, hun om lidt skal puste i.

Hele dagen har Britta kunne mærke noget særligt. Noget er i gærde, og hun ved, at i aften vil hun få kontakt – for første gang i sit liv.

Spørg ind til hendes følelser og forventninger, inden hun rigtigt går i gang med sin påkaldelse. Hvad er det, hun regner med, der skal ske? Hvordan vil hun have det med at få kontakt? Er hun bange?

Ritualet starter med, at hun puster i glasset. Herefter venter hun et øjeblik.

...

Byg scenen og stemningen langsomt op. Det er svært for en ånd at have kontakt til den menneskelige verden, og Zenias svar skal helst kun være kryptiske antydninger.

Krydsklipning mellem Britta og Lone

Du kan med held krydsklippe mellem scenen med Brittias kontakt og scenen, hvor Lone afleverer sin vaskemaskine. Dermed bygger du en spænding og sammenhæng op mellem Zenia og hvidevaremandens familie. Samtidig holder du alle spillerne til ilden her i starten af scenariet.

Hvor bor Britta?

Britta bor ude på Vasen – omkring en halv kilometer længere ude af vejen end hvidevaremanden.

Vigtige informationer fra Zenia

Det er vigtigt, at Zenia-spilleren får formidlet tre vigtige informationer: At Zenia er 13 år, at noget forfærdeligt er sket hende, og at hun har noget med hvidevaremanden at gøre.

Hvordan påkalder man en ånd?

Det er ikke vigtigt, hvad Britta helt konkret gør for at påkalde ånder. Men hun har et særligt ouija-bræt stillet frem. Det er et bræt med felter med bogstaver og enkelte ord som 'ja' og 'nej' på.

Man starter med at lukke øjnene og puste i et glas, som man herefter vender på hovedet ned på brættet. Så spørger man: 'Er det nogen ånder til stede?' Hvis det er tilfældet, vil ånden være fanget i glasset og kan derfor bevæge det hen over brættet og svare på spørgsmål. Enten ved at svare 'ja' eller 'nej' eller stave sig igennem simple svar.

Lone afleverer sin vaskemaskine

Lone skal aflevere sin vaskemaskine til reparation hos hvidevaremanden. Mens hun bakser med sin vaskemaskine ude på gårdspladsen gemmer Sonny sig bag noget skrammel. Han burde egentlig hente sin far, men glemmer det – for han vil hellere lege med Lones dreng Karl, hvis han kan få lov.

Denne scene skal primært præsentere stedet og antyde mystikken bag facaden. Scenen lægger desuden op til tredje kapitel, hvor Sonnys lege og eventyrunivers er i centrum.

...

Scenen starter med, at Lone kører ind ad den lille grusvej ude fra afsfaltvejen og ind på gårdspladsen. Her bakser hun med at få vaskemaskinen ud af sin bil, men umiddelbart kommer ingen og hjælper hende. Lones seks-årige dreng Karl sidder på bagsædet og er utålmodig.

Sonny gemmer sig bag de mange ødelagte hvidevarer, der ligger spredt ud over gårdspladsen. Han vil gerne i kontakt med Karl og lege med ham.

Efter et stykke tid kommer Jørgen ud fra sit værksted og kan hjælpe Lone.

Når vaskemaskinen er afleveret, kan Lone køre igen – hun skal ud til sin mor, Britta, der bor lige i nærheden. Måske vil Karl have lov til at blive og lege lidt, mens Lone er ude ved sin mor – hvis det sker, kan hun hente ham på vej tilbage.

Lone besøger Britta

Brittas kontakt til Zenias ånd bliver afbrudt, da Lone kommer forbi. Mor og datter kan nu tale om Brittas mystiske oplevelse. Lone erfarer også, at hun lige har været henne ved den hvidevaremand, som ånden har omtalt.

Britta bliver forskrækket, da Lone træder ind. Hvis hun atter vender sin opmærksomhed mod sit bord, opdager hun at glasset er væltet. Ånden er sluppet fri.

Lad de to kvinder tale sammen om det, der lige er sket. Agter Britta at finde ud af, hvem Zenia er? Hvad mener Lone om det hele?

De får dog ikke muligheden for at undersøge sagen nærmere allerede i dette kapitel. Det må de vente med til femte kapitel

Lone henter Sonny

Hvis Karl er blevet hos Sonny for at lege, skal Lone hente ham igen.

Spil da en kort scene, hvor hun kører tilbage til hvidevaremanden. Spil på hendes angst for det, som hendes mor netop har fortalt.

Lad Sonny-spilleren spille Karl i denne scene. Så kan spilleren bruge sin viden fra Sonny til at fortælle et par enkelte ting om deres leg. Måske en kort bemærkning om prinsesse Zenia. Men undlad at gå for meget i detaljer.

Karl - birolle

Lad Zenia-spilleren spille Karl i denne scene. Karl er en lille dreng på seks år, der sidder i bilen og er utålmodig. Han vil gerne ud – især da han får øje på Sonny, der gemmer sig bag de gamle vaskemaskiner.

Vasen nr. 30

Hvidevaremandens hjem og værksted ligger for enden af en lille grusvej, der fører ind fra Vasen til et nedlagt landbrug. På gårdspladsen er der grus og bunker af gamle hvidevarer og reservedele. I den ene længe har Jørgen sit værksted, som andre end ham selv kun sjældent får adgang til.

Zenia er væk

Zenias ånd er sluppet ud, og Britta kan ikke få kontakt til hende igen. Hun kan stadig fornemme åndens tilstedeværelse og smerte, men den kan ikke indfanges i glasset. Hvis spilleren ikke har nået at give alle informationer, kan hun give dem på andre måder. Måske står der skrevet noget i dug på vinduet, eller ting begynder at falde ud fra reolerne.

Andet

kapitel

Ugen op til vinterferien

Overblik

Andet kapitel præsenterer dagligdagen hos hvidevaremanden og kommer med de første klare hints til de ting, der foregår bag kulissen.

...

Zenia befinder sig i stuen hos hvidevaremanden. Hun kan se alt, hvad der foregår, og hun kan tale ud i rummet – men ingen kan høre hende.

Familien spiser middag i næsten stilhed. En socialrådgiver fra kommunen ringer for at spørge, om Jørgens datter Tenna må blive på sin efterskole i vinterferien.

Senere kommer et par såkaldte husvenner på besøg. De har taget pizza med, som de altid gør, når de kigger forbi. Det kommer af og til på besøg, men denne gang er noget forandret. Det er tydeligt, at Jørgen ikke kan tilbyde det, som gæsterne plejer at komme efter.

Senere, oppe på sit værelse, kan Sonny mærke Zenias tilstedeværelse.

Zenias rolle

Zenia er sluppet løs og kan nu flakke rundt i de levendes verden – men uden at nogen kan se eller høre hende. Hun er til stede i alle scenerne, men kan ikke interagere med personerne i dem. I stedet kan hun tale til de andre spillere, stille spørgsmål ud i rummet og kommentere på det, der sker.

Hendes rolle er i dette kapitel at være den usynlige iagttager, der ikke kan gribe ind eller kommunikere med sin omverden. Dermed bliver Zenia en kontrast til alt det usagte, og hendes tilstedeværelse giver spillet et foruroligende skær. Husk dog, at hun ikke skal fylde alt for meget, men være et ildevarslende element, der kommenterer de andres spil.

Derudover oplever Zenia en stigende angst, hvis hun nærmer sig Jørgens værksted ude i laden. Hun kan ikke komme herind, hvis hun prøver – noget holder hende tilbage.

Rollefordeling

Spiller 1: Jørgen

Spiller 2: Zenia, husven (rolleark udleveres midtvejs i kapitlet)

Spiller 3: Sonny, husven (rolleark udleveres midtvejs i kapitlet)

Spiller 4: Kate

Ingen scener i værkstedet

I dette scenarie er der en regel om, at ingen scener må udspille sig i værkstedet. Hvis personer går derind, spiller man ikke, hvad der sker.

Scener i andet kapitel

Zenia i huset

Andet Kapitel åbner med, at Zenia er til stede i hvidevaremandens hus. Lad hende fortælle om, hvad hun ser. Hvad er det for et sted? Hvordan ser her ud?

Hun starter i stuen. Ser familien sidde ved bordet. Lad hende bevæge sig rundt i huset. Lad hende besøge et par rum. Hvordan er de i huset? Hvad med gårdspladsen? Og hvordan føles det ovre ved værkstedet?

Aftensmad med et telefonopkald

Jørgen, Kate og Sonny sidder omkring aftensmaden. Der er hakkebøf, sovs og kartofler på tallerkenerne. De er snart færdige med at spise.

Lad gerne scenen starte med lidt tavshed. Giv spillerne tid til at mærke stemningen, og lad dem langsomt begynde at tale sammen.

...

Herefter ringer telefonen. Det er Birgitte Jensen, en socialrådgiver fra Jammerbugt Kommune. Hun ringer, fordi Tenna - Jørgens 16-årige datter - har ringet til hende og spurgt, om hun må blive på skolen i vinterferien i næste uge. Det kan Birgitte dog ikke beslutte – Tenna er jo trods alt ikke tvangsbragt på skolen, så beslutningen er Jørgens.

Birgitte Jensen - spillelederstyret birolle

Birgitte er socialrådgiver og sagsbehandler for Tenna, der er sendt på efterskole på kommunens regning. Argumentet var, at Tenna mistrivedes i skolen i Brovst og derfor havde brug for luftforandring.

Birgitte er kortfattet, venlig og professionel. Hun tager Jørgens holdninger og beslutninger til efterretning.

Tenna - birolle

Hvis Jørgen vælger at ringe til Tenna, kan du lade en af de andre spillere spille hende. Undlad at forklare spilleren baggrunden for, at hun er på efterskole – det burde være antydnet kraftigt nok.

Besøg af husvenner

I denne scene kommer to husvenner uanmeldt på besøg – en mand og en kvinde. De kommer for at besøge Jørgen og Kate, men har en klar forventning om også at skulle besøge en anden. Og som betaling har de en pizza med til Jørgen.

...

Denne scene en af nøglescenerne i scenariet. Det er her, det for alvor bliver tydeligt, at noget er helt forkert hos hvidevaremanden – også selvom der ikke på noget tidspunkt bliver sagt, hvad gæsterne egentlig kommer for.

Det er en svær scene, fordi den balancerer på at antyde og tydeliggøre, hvad der foregår – og især fordi ingen af rolleoplæggene direkte forklarer, hvad gæsternes ærinde er.

Scenen er relativ åben, og den kan udvikle sig i flere forskellige retninger, alt efter om husvennerne bare kører igen, eller om Jørgen tilbyder dem andre ting.

...

Brug gerne tid på at bygge scenen op. Der skal være plads til hyggelige fraser, eventuel snak om pizzaen og andre høfligheder. Men der skal samtidig hele tiden ligge en undertekst af, at der er noget helt andet på spil end blot et hyggeligt visit.

På et tidspunkt vil Jørgen og den mandlige gæst gå over i værkstedet, mens kvinden bliver og drikker kaffe med Kate. Her er det oplagt at spille kvindernes samtale, mens mændenes snak foregår uden for spillet. Genoptag da scenerne med mændene, når de atter kommer ud fra værkstedet – og hvor manden har fået at vide, at han ikke kan få det, han ønsker.

Klip også gerne til Sonny, der sidder på sit værelse og holder øje med indgangsdøren til værkstedet fra vinduet på sit værelse.

Kate og Jørgen i sengen

Efter husvennernes besøg er det oplagt med en scene, hvor Kate og Jørgen er på vej i seng. Hvad snakker de om? Hvordan er stemningen imellem dem?

Zenia får kontakt med Sonny

Andet kapitel slutter med en scene, hvor Sonny er på sit værelse. Spørg ind til, hvad han tænker. Spørg, hvad han drømmer om. Spørg ind til Prinsesse Zenia, og om Sonny savner Tenna.

Zenia er også til stede i rummet. Lad hende tale til Sonny, men uden at han hører hende. Men pludselig sker der noget, når han taler om prinsessen. Pludselig kan hun berøre hans hår eller hans ansigt. Pludselig kan han mærke et eller andet. Han fornemmer en svag kontakt.

Lad kontakten mellem Zenia og Sonny vare lidt, inden du klipper scenen.

Udlever rollebeskrivelse af husvennerne

Zenia-spilleren og Sonny-spilleren spiller de to husvenner, der kommer på besøg. Udlever derfor de to rollebeskrivelser til dem, lige før scenen går i gang.

Sonny og Zenia

I denne scene glider Zenia og Sonny lidt i baggrunden, men det er oplagt at klippe til dem i ny og næ.

Sonny elsker nemlig pizza og håber, at gæsterne vil give ham den, de har med. Men hvordan har Sonny det ellers med gæsterne? Er han bange? Eller synes han, det er spændende?

Og hvad med Zenia? Hvad siger hun ud i rummet om gæsterne?

Ved kvinderne, hvad der foregår?

Det er et åbent spørgsmål, hvor meget de to kvinder i scenen ved om, hvad der reelt foregår ovre i værkstedet. Måske ved Kate det hele, måske deltager hun sågar i det af og til. Eller også er hun helt uvidende om det.

Det samme gælder for kvinden i bilen.

Tredje kapitel

Ugen op til vinterferien

Overblik

I tredje kapitel er Sonny i fokus. Hans perverterede eventyrverden kommer her til at stå i skarp kontrast til den virkelige verden, hvor han først møder et par drenge, der læser pornoblade – og hvor han bagefter finder en lille pige, klædt ud som prinsesse, og som er blevet væk fra en fastelavnsfest.

Samtidig har Zenia fået kontakt til Sonny. Hun har opdaget, at hun kan tale til ham gennem den eventyrverden, han leger i. Derfor prøver hun nu at få Sonny til hjælpe hende med at finde svar.

...

Sonny er på fisketur i kanalerne tæt ved pumpestationen og fugletårnet. Her møder han de to knægte Malthe og Simon. De to drenge kender godt til Sonny og har hørt rygter om hans søster Tenna. Hende vil de gerne i kontakt med, og derfor lader de Sonny kigge med i deres blade.

Senere møder Sonny den lille pige Elena, der er blevet væk fra en fastelavnsfest. Hun er klædt ud som prinsesse og vil gerne have Sonnys hjælp til at komme hjem. Men hvordan forholder Sonny sig til at møde en lille pige, der minder ham om prinsessen i sine perverterede fortællinger?

Zenias rolle

Zenias rolle er i dette kapitel, at være den der taler til Sonny og påvirker hans interaktion med den virkelige verden. Hun kan få ham til at gøre ting, han ellers ikke ville have gjort.

Hun har opdaget, at hun kan kommunikere med Sonny – men kun gennem hans eventyrverden. Alt, hvad hun siger til ham, er en del af det eventyr, han leger i. Derfor optræder Zenia i dette kapitel som en stemme, der kan tale til Sonnys eventyrverden, stille spørgsmål til det og forsøge at skabe koblinger mellem eventyret og den virkelige verden.

Men Zenia er også bange for Sonnys fortællinger, som hun nu er en del af.

Rollefordeling

Spiller 1: Simon

Spiller 2: Sonny

Spiller 3: Zenia

Spiller 4: Malthe, Elena (ingen rolleark)

Eventyrverden og virkeligheden

Sonnys eventyr omhandler den forsvundne prinsesse Zenia, der er fanget i tårnet, men som nu er væk. Samtidig prøver Sonny på at fange Den Gamle Gedde, der svømmer i kanalerne og vil æde prinsessen. Sonny tror, at han må finde en ny prinsesse, som kan lokke Geden frem – ellers kommer Zenia aldrig tilbage, tænker han. Men eventyrene handler også om det seksuelle – om hvad man gør ved prinsessen i tårnet, og hvad Gedden vil gøre ved hende.

Det er ikke vigtigt, præcist hvordan Sonnys eventyrverden er skruet sammen. Kapitlet handler primært om virkeligheden. Eventyret er blot et filter, han lægger på de ting, han oplever – for at han kan forstå dem og for at få dem til at give mening.

Fokus er derfor i tredje akt på, hvordan Sonny agerer med de personer, han møder, og hvad han kan finde på at gøre ved dem.

Scener i tredje kapitel

Sonny fisker ved kanalbredden

Sonny er på fisketur ved den store kanal helt ude ved pumpestationen og fugletårnet. Her har han fanget en fisk, som han står og taler til. Zenia taler også til ham. Sonny ved ikke, at to drenge holder øje med ham fra fugletårnet.

...

Start kapitlet med Zenia. Hun har fået kontakt til Sonny og er prinsessen i hans eventyr. Lad hende fortælle om dette eventyr. Lad hende fortælle lidt om prinsessen og måske også lidt om den Gamle Gedde i kanalerne.

Klip herefter til Sonny. Lad ham fortælle om prinsessen og Gedden. Skift herefter perspektiv til virkeligheden. Han står med en stor slimet fisk, som han har fanget og smidt i græsset. Den ligger og vrider sig.

...

Spil scenen så længe den giver mening. Pres gerne Sonny-spilleren til at fordreje sit eventyr og få de ulækre seksuelle toner frem. Det kan du gøre ved selv at komme med kommentarer til ham. Ved at antyde ting, han tidligere har oplevet.

Pres også Zenia til at spørge om ting. Pres hende til både at være bange og søgende.

Klip til Malthe og Simon, der gemmer sig bag et par gamle olietønder, når det passer.

Sonny møder Malthe og Simon

Sonny møder de to drenge Malthe og Simon, der gerne vil i kontakt med hans storesøster.

...

De to 12-13-årige drenge holder øje med Sonny fra fugletårnet. De vil gerne snakke med ham, for de har hørt, at hans søster skulle være vild i varmen, og sådan en liderlig kælling vil de gerne prøve.

Simon og Malthe gemmer sig i tårnet for at læse i de gamle pornoblade, de har fundet hos Simons morfar. De har lånt morfaren Puch Maxi og er kørt ud til tårnet for at være i fred, men de blev forstyrret, da Sonny dukkede op nedenfor og begyndte at tale og fiske. Nu har de holdt øje med ham og hørt alt, hvad han har sagt.

...

Lad scenen være et møde mellem de tre drenge, hvor det seksuelle er i højsædet. Malthe og Simon er en flok tidlige pupertetsdrenge, der tror, de gennem Sonny kan få kontakt med det modsatte køn. Og samtidig er Sonny en dreng, der har et forskruet syn på verden.

Sørg for at de tre drenge gejler hinanden op. Sonny bliver sikkert glad for at få opmærksomhed og kan samtidig få de to andre til at spærre øjnene op. Snakken mellem drengene skal helst hele tiden skifte mellem at handle om Sonnys søster, Tenna, og Sonnys eventyr med prinsessen og Den Gamle Gedde.

Hvis Sonny ikke ønsker at tale med drengene, kan du få Zenia til at presse på. Hun fornemmer klart, at der er noget med de her drenge, som kan bruges til noget.

...

Scenen kan let udvikle sig til at blive regulær mobning af Sonny. Dette er fint nok, men det skal bygges op. Det er meget vigtigt, at drengene viser Sonny regulær interesse i starten, så Sonny bliver tryk ved drengene og åbner op omkring sit verdenssyn. Senere er det fint, hvis der opstår konflikt mellem ham og de to andre drenge.

Hvis det hele er ved at eskalere, kan du lade drengene blive forstyrret af Simons morfar Verner, der kommer i sin bil for at lede efter drengene og sin knallert.

Sonnys verdenssyn

Hvis spilleren ikke selv fanger det, er det vigtigt, at du hjælper ham lidt på vej: Sonnys verdensbillede er ikke som andre børns. Han tror, at eventyr indeholder mærkelige seksuelle under- og overtoner. Han tror, at de ting, der er sket i sin fars hjem er normale. Han kender ikke til grænserne for det normale.

Måske kommer dette især til udtryk i mødet med drengene.

Zenia og fugletårnet

Zenia kan ikke komme ind i fugletårnet. Der er noget, der holder hende tilbage. Derfor kan hun ikke tale til Sonny, hvis han går herop.

Sonny vil også opdage, at det er som om Zenia er væk, hvis han går op i tårnet.

Drengene bliver afbrudt

Kontakten melle Sonny og de to drenge bliver afbrudt, da Simons morfar, Verner, dukker op. Han er vred på dem og vil have sin knallert tilbage nu. Drengene må køre tilbage med knallerten eller stikke af.

Tlbage står Sonny. Pornobladene ligger der stadig.

Elena i prinsessekostume

Et stykke tid efter, de to store drenge er skredet, møder Sonny en lille fireårig pige, der er iklædt et prinsessekostume. Hun vil gerne have Sonny til at hjælpe sig – hun fryser, og hun vil hjem.

Men hvordan reagerer Sonny, da han møder en lille pige klædt ud som prinsesse? Tror han, det er Zenia? Og hvad vil han gøre ved hende? Vil han beskytte og hjælpe hende? Eller vil gøre ting ved hende, som han tror, man gør ved små piger?

Og hvordan reagerer Zenias ånd på den lille pige?

Denne skal scene skal stå i kontrast til den forrige scene, hvor Sonny var den lille underdog – og i denne scene er det ham, der er den 'store'.

...

Scenen starter med, at Sonny hører klynken henne fra grøften. Her opdager han en lille pige, der sidder i græsset og fryser. Hun er iklædt et fastelavns-prinsessekostume. Elena, som piger hedder, er bange, og hun vil gerne have hjælp. Hun er afkræftet og svag.

Måske tager han hende op i tårnet. Måske taler han om Prinsesse Zenia. Måske viser han hende pornobladene. Måske vil han endda give hende til Den Gamle Gedde.

Du kan afslutte scenen, ved at Sonny hjælper pigen hjem til sin familie, der bor ikke så langt væk. Eller måske møder de en hjælpsom voksen ude på dæmningen, der gerne vil hjælpe. Det kan være pigens mor eller alternativt Lone.

Verner - spillederstyret biperson

Verner er Simons morfar, der har en minkfarm ude på Vasen, hvor han bruger meget af sin tid. Ved minkfarmen har han blandt et par gamle togvogne, hvor han kan sidde og ryge cigaretter, drikke øl og gøre, hvad der passer ham, i fred.

Han har ladet Simon og hans ven låne sin gamle puch maxi, men ved ikke, at de har fundet hans pornoblade.

Sonny kan genkende Verner, der af og til har været på besøg hjemme hos far.

Elena - biperson uden rolleark

Elena er en fireårig pige, der har været til fastelavnsfest og derfor er klædt ud som prinsesse. Hun er stukket af fra festen og er blevet væk. Nu fryser hun og vil gerne hjem – men hun er samtidig også nysgerrig efter at lege med Sonny.

Hendes familie bor ikke så langt væk, men hun kan ikke selv finde hjem.

Lad Malthe-spilleren spille Elena.

Må jeg se din navle - eksempel fra spiltest

Sonny spurgte på et tidspunkt, om han måtte se pigens navle. Det måtte hun godt og trak op i sin kjole. Men pludselig blev hun forvirret, for Sonny kiggede ikke på hendes navle – eller rettere: Sonny kiggede på det, han troede var pigens navle, men som sad længere nede.

Fjerde

kapitel

Vinterferien

Overblik

I fjerde kapitel er Tenna, Jørgens 16-årige datter, i fokus. Jørgen har hentet hende på efterskolen mod hendes vilje. Nu skal Tenna tilbringe sin vinterferie på Vasen, samtidig med, at tingene bliver mere og mere mærkelige og knugende derude

Derudover får familien besøg af Verner, der kommer med røgede ål og kigger langt efter Tenna – og senere af socialrådgiveren Birgitte, der vil undersøge Tennas ve og vel.

Og endelig ønsker Zenia virkelig at vide, hvad der er ude i værkstedet.

...

Fjerde kapitel skal bygge spænding op mod den endelige tragedie. Tennas hjemkomst skal give historien en ny drejning og bygge op mod klimaks i femte kapitel. Tenna er bange for sit hjem, og den angst skal gennemsyre kapitlet.

Det er Tenna, der er den klare hovedperson i dette kapitel, og det er hende, de fleste scener handler om. Dog har også Sonny en stor rolle, idet hans samtaler med Tenna og hans kontakt med Zenia også er vigtig.

...

Dette kapitel består både af et par fast definerede scener og et par mere åbne scener, der kan spilles, når det passer ind. Det er også oplagt selv at finde på relevante scener i dette kapitel, alt efter hvordan spillet udvikler sig.

Vær dog opmærksom på, at spillet ikke går i tomgang i dette kapitel. Det er vigtigt, at hver scene indeholder drama og fremdrift i historien.

Zenias rolle

Zenias angst er taget til, og hun ved, at noget frygteligt er på vej. Samtidig stiger hendes trang til at vide, hvad der er foregået med hende. I dette kapitel vil hun forsøge at påvirke Sonny til at være sin forlængede arm – den der skal hjælpe hende med at finde svar. Samtidig kan hun nu påvirke ting fysisk og f.eks. vælte ting eller puste lys ud.

Zenia-spilleren spiller også Sonny i dette kapitel. Sonny er den eneste, som Zenia kan tale til, og det sker gennem hans eventyrverden. Spilleren skal ikke spille scener mellem Zenia og Sonny, men kun scener, hvor Sonny møder andre. Og i disse scener kan Sonny tale om sin eventyrverden og dermed komme med hints og advarsler til f.eks. Tenna. Derudover kan Zenia bruge Sonny til at f.eks. at forsøge at komme ind i det værksted, som hun fornemmer, noget er helt galt med.

Spilleren kan dog også bruge Zenia til at kommentere på begivenhederne på samme måde som i andet kapitel.

Rollefordeling

Spiller 1: Tenna

Spiller 2: Jørgen

Spiller 3: Kate

Spiller 4: Sonny, Zenia

Scener i fjerde kapitel

Jørgen og Tenna holder ude på dæmningen

Jørgen er på vej hjem med Tenna. Men inden han kører helt hjem, gør han holdt ude på dæmningen ved fjorden, tæt på fugletårnet og pumpestationen. Her møder de Verner på sin knallert, der lover at komme forbi senere med en stak røgede ål.

Denne scene skal vise tavsheden og spændingen mellem Tenna og Jørgen, samtidig med at den lægger op de ting, som Tenna sandsynligvis har i vente.

...

Jørgen har stoppet bilen ude på dæmningen, og der er nu tavst i bilen. De må gerne sidde lidt stilhed, men sørg for at de to begynder taler sammen. Det er ikke så vigtigt, hvad de to taler om, men derimod, at Tennas angst er tydelig, og at der foregår noget usagt mellem dem.

Efter et par akavede minutter hører man lyden af en knallert, og snart efter dukker Verner op på sin puch maxi. Han stopper knallerten og smalltalker lidt med Jørgen. Verner har været på fjorden for at tømme ruser og har fanget en god gang ål i dem – de ligger i fiskekassen bag på knallerten. Han er nu på vej hjem. Han hilser også pænt på Tenna og kommenterer, at det da er dejligt at se, at hun er hjemme.

Verner tilbyder at komme forbi senere med et par røgede ål til Jørgen.

Tenna kommer hjem

Tenna og Jørgen kører ind på gårdspladsen. Kate og Sonny tager imod.

Dvæl et øjeblik ved Tennas hjemkomst. Hvordan har hun det, da hun træder ud af bilen? Hvordan tager Kate i mod hende? Bliver hun modtaget med kaffe og fastelavnsboller – eller med kulde og ligegyldighed? Og hvad med Sonny?

Spil også gerne en aftensmadscene senere. Det kan være en slags gentagelse af scenen fra andet kapitel – bare med Tenna som ny deltager.

Tenna og Sonny - Tenna og Kate

Lad der være plads til et par scener, hvor Tenna både kan tale alene med sin lillebror og sin stedmor, Kate.

Måske kommer Sonny ind til Tenna og vil fortælle om prinsesse Zenia. Måske er det Tenna, der kommer ind på Sonnys værelse. Spil på ømheden mellem de to halvssøskende og den fortrolighed, de har. Måske begynder Sonny at spørge ind til ting hos Tenna (Zenia prøver jo at påvirke ham), og hvordan reagerer hun på det?

Lad der ligeledes være en scene mellem Kate og Tenna. Hvordan er stemningen mellem dem? Øm og kærlig, eller fjern og fjendtlig?

Er Zenia til stede?

Måske er Zenia også til stede i denne scene og sidder på bagsædet af bilen. Hun kan eventuelt indlede scenen på samme måde, som hun har indledt de andre kapitler: Med at tale ud i luften, vise at hun bange og ved at vise sin bekymring for Tenna, der er på vej hjem.

Hvis du oplever, at det er tydeligt nok, hvad Tennas hjemkomst skal sætte i gang, så undlad at bruge Zenia i denne scene – i så fald vil hun blot forstyrre.

Verner - spillederstyret biperson

Spil gerne Verner lige ud af landevejen. Han er venlig og imødekomende, men også lidt for glad for, at Tenna er vendt hjem.

Seksuelle undertoner mellem Tenna og Sonny?

Måske er der – udover ømheden – også en mærkelig seksuel undertone mellem de to søskende. Hvis du ønsker at antyde dette, kan du sætte en scene, hvor Sonny kommer nøgen ind på Tennas værelse for at snakke – og hvordan reagerer hun på det?

Eller du kan sætte en scene, hvor de ligger nøgne sammen under dynen og snakker.

Verner kommer med røgede ål

Et par dage inde i vinterferien kommer Verner som lovet forbi med røgede ål. Han taler både med børnene og Jørgen, inden han kører igen.

...

Tenna og Sonny er hjemme – det er jo ferie – og Jørgen arbejder i sit værksted, da Verner kører ind på gårdspladsen på sin knallert. Kate er også hjemme og byder ham måske på en kop kaffe.

Verner er høflig og venlig, og han hyggesnakker med dem alle. Især Tenna viser han en særlig opmærksomhed og spørger en masse ind til hendes skole. Han er glad for, at hun er hjemme, og er meget interesseret i, om hun bliver på Vasen, eller om hun skal tilbage på skolen.

Lad dog Verner trække Jørgen til side på et tidspunkt – og måske går de over i værkstedet.

Da Verner kører igen, siger han pænt farvel til alle. Måske lover han Sonny, at han vil komme tilbage en af dagene med en pizza til ham.

...

Hvordan reagerer de forskellige personer på Verners besøg? Tenna kan måske læse mellem linierne. Og hvad med Kate? Kan hun lide ham eller ej?

Det er op til dig, hvor 'klam' Verner skal være. Hvis det skal være meget underspillet og udelukkende foregå i spillernes fantasi, siger han intet om pizza. Men hvis du vil gøre det tydeligt, at der kommer flere forskellige husvenner på besøg, så bør du være mere eksplicit.

Besøg af socialrådgiveren

Socialrådgiveren Birgitte Jensen kommer forbi. Hun er bekymret for Tenna, der ønskede at blive på sin efterskole. Birgitte skal lave en forundersøgelse for at afdække, om en større §50-undersøgelse skal sættes i gang for at afdække Tennas trivsel og forholdene i hjemmet.

Denne scene skal vise systemet afmagt bag de gode intentioner og samtidig presse Tenna lidt. Klapper hun helt i, eller vil hun rent faktisk sige nogle ting til socialrådgiveren? Samtidig skal besøget også presse Jørgen - for hvor længe går der, før myndighederne opdager, hvad der egentlig foregår i hans hjem?

...

Starte eventuelt scenen med, at Kate henter Tenna på værelset. Lad Tenna og socialrådgiveren tale lidt sammen, før Jørgen kommer ud fra sit værksted og opdager, at der er besøg.

Birgitte Jensen - spillelederstyret biperson

Birgitte er venlig og imødekomme, men vil i første omgang primært tale med Tenna. Hun vil høre til hendes trivsel, og om der er noget, hun er bange for. Hun vil dog også tale lidt med Jørgen og Kate for at høre, om der har været noget særligt at bemærke om hende. Birgitte tror grundlæggende, at Tennas problemer og angst skyldes forhold i skolen – og ikke forhold i hjemmet.

Sonny henter Jørgen - eksempel fra spilstest

Da Birgitte sad alene og talte med Tenna, var Sonny den pligtopfyldende søn. Denne gang huskede han, at han skulle hente sin far, når der var gæster. Og derfor skyndte han sig over til værkstedet for at få fat i Jørgen.

Zenia og socialrådgiveren

Måske vil Zenia i denne scene prøve at henlede Birgittes opmærksomhed på ting. Det kan ske ved, at Zenia nu kan påvirke elementer fysisk.

Værkstedet - mulig afslutning på kapitlet

Zenia prøver at overtale Sonny til at undersøge det værksted, hun ikke selv kan komme ind i. Langsomt sniger han sig derhen i ly af natten.

...

En passende afslutning på fjerde kapitel er, at Sonny – eventuelt i selskab med Tenna – undersøger værkstedet. Zenia ønsker at finde ud af, hvad der er derinde, men kan ikke selv komme derind.

Lad det være en uhyggelig scene, hvor de langsomt kommer ind i værkstedet. Få de andre spillere til at hjælpe med at beskrive, hvad man ser. Byg uhyggen langsomt op, mens der af og til kommer lyde udefra.

Måske finder man noget derinde, som ikke bør være der. Lad det kun være en antydning, for i samme øjeblik, noget vigtigt dukker op, smækker døren ind til værkstedet, og nogen kommer ind. Klip scenen her, og lad spændingen hænge i luften.

Andre afslutninger på kapitlet

Hvis Sonny ikke sniger sig ind i værkstedet, er der andre måder, du kan slutte kapitlet på. Det kan f.eks. være ved at Jørgen tager en alvorlig snak med Tenna om, at hun skal være sød – især når der kommer gæster. Eller ved at Sonny's fortællinger til Tenna bliver så udtalte, at Zenias lig ude i kanalen begynder at rive sig løs.

...

Det er vigtigt, at kapitlet får en dramatisk afslutning. Du kan beskrive, hvordan ruderne begynder at klirre, mens Jørgen har en uhyggelig snak med Tenna. Eller at lysene blaftrer så meget, når Sonny fortæller om Zenia, at Tenna måske begynder at tro på historierne.

Den dramatiske afslutning på fjerde kapitel sætter noget i gang i åndeverdenen, således at Zenias lig på bunden af den store kanal begynder at rive sig løs og langsomt bevæge sig op mod overfladen (se næste kapitel).

Regelbrud

Denne scene bryder reglen om, at man ikke må spille scener, der udspiller sig i værkstedet.

Hvis du ønsker at værkstedet skal være helt ude af spillet, kan du i stedet klippe scenen i det øjeblik, hvor Sonny åbner døren og går ind. Byg da i stedet spændingen op, mens han sniger sig over gårdspladsen.

Femte kapitel

Vinterferien

Overblik

Noget er på vej op til overfladen af kanalen ude ved pumpestationen. Britta får igen kontakt til Zenias ånd, men kun et kort øjeblik, så er ånden væk. Men det er nu tydeligt for Britta, at noget frygteligt foregår hos hvidevaremanden.

Husvennerne kommer tilbage, og tingene strammer til, mens tragedien nærmer sig sit klimaks. Samtidig må Britta erkende, at der ikke er noget, hun kan gøre: Myndigheder kan ikke reagere på en løs mistanke, og politiet skal også have en konkret begrundet anmeldelse for at kunne gribe ind. Det er først, da nogen opdager liget i kanalen, at myndighederne kan gøre noget – og da er det alligevel for sent.

...

Dette kapitel er – modsat de foregående kapitler – temmelig åbent i sin struktur. Hvad der sker, afhænger af, hvordan spillet har formet sig, og hvilke elementer, der har været i fokus. Derfor indeholder dette kapitel ikke en slavisk rækkefølge af scener, men derimod en række forslag og ideer til scener, du kan bruge, som du vil.

Omdrejningspunktet er, at Zenias ånd forsvinder, og kapitlet foregår i to spor: Det ene følger Britta, der vil forsøge at gøre en forskel. Det andet følger Jørgens familie, hvor især Sonny er bange, fordi Zenia atter er forsvundet,

...

Kapitlet slutter så mørkt og trist som muligt. Tragedien er uundgåelig, og et nyt overgreb bliver begået ude på Vasen. Samtidig må Britta indse, at hun intet kan gøre for at hjælpe – og hvis hun kan, er det alligevel for sent.

Scenariet slutter, da nogen opdager liget i kanalen. Spørgsmålet er nu, om man nogensinde finder ud af, hvem den døde er, og hvad der er sket hende.

Zenias rolle

Der er ingen fast spiller, der spiller Zenia i dette kapitel. I starten af kapitlet dukker hendes lig op til overfladen ude i kanalen, og i samme nu forsvinder hendes ånd. I resten af scenariet er hendes ånd ikke længere til stede.

Rollefordeling

Modsat de andre kapitler, er der i dette kapitel ikke skrevne karakteroplæg. Spillerne vælger i stedet at spille de roller, de vil, ud fra de tidligere oplæg.

I åbningsscenen, hvor Britta kortvarigt får kontakt, er det spillerne i fællesskab, der giver input til, hvad Zenia gør.

Scener i femte kapitel

Noget er på vej op til overfladen

Et lig river sig løs fra kanalens bund og er på vej op til overfladen. Zenia er derude. Det er hende, der er på vej mod lyset.

Start kapitlet med en stemningsrapport ude fra den store kanal ved pumpestationen. Lad spillerne på skift beskrive det kolde, mørke vand. Lad dem beskrive det, der er på vej op gennem vandet. Få dem til at fortælle, hvad der sker.

Lad også spillerne på skift være Zenia. Hvad tænker hun lige nu? Hvor er hun? Hvad skal der ske?

Pludselig kan Zenia høre nogen, der kalder langt væk. Men samtidig kan hun også mærke Den Gamle Gedde, der svømmer nede ved bunden af kanalen. Den vil have hende ned til sig.

...

Vend tilbage til kanalen flere gange i løbet af kapitlet. Lad ligets vej mod overfladen være en drivkraft for stemningen. Til sidst i kapitlet kommer det op til overfladen og flyder rundt.

Britta får atter kontakt

Britta får igen kontakt til Zenia. Men kun et kort øjeblik, så er hun helt væk, og Britta kan ikke længere mærke åndens tilstedeværelse.

Scenen skal uddybe de oplysninger, som Britta fik i første kapitel. Denne gang med mere konkrete informationer, som hun kan reagere på. Det skal gerne blive tydeligt, at der er nogle, som er i fare udover Zenia.

...

Britta sidder ved sit bord i stuen med sit ouija-bræt foran sig. Hun har den sidste uges tid forgæves forsøgt igen at få kontakt med Zenias ånd. Men trods den manglende kontakt, har hun hele tiden mærket Zenias tilstedeværelse – og nu kan hun mærke, at noget er helt galt. Smerterne er taget til i alle hendes led, og hun kan knap nok gå.

Pludselig er kontakten der igen, og glasset bevæger sig.

Lad de andre spillere skiftes til at spille Zenia i korte intervaller. Lad dem beskrive, hvad hun gør ved glasset. Giv også plads til, at Zenia kan gøre andet end blot at bevæge glasset. Måske vælter bøgerne ud af reolerne. Måske slår skabene i køkkenet op og i.

Sørg for, at Zenia får givet nogle brugbare informationer videre, før hun forsvinder.

...

Kontakten varer kun ganske kort, for pludselig forsvinder den helt – og denne gang kan Britta ikke længere mærke Zenia. Der er sket noget, det er helt tydeligt.

Herefter er der helt stille i rummet. Zenia er væk. Lysene blaffer ikke mere. Britta sidder forpustet tilbage. Kroppen gør stadig ondt, og hun er udmattet – men den trykkende tilstedeværelse af en ånd er væk.

Er Lone til stede?

Det er muligt, at også Lone er til stede i denne scene. Hun sidder – måske en smule skeptisk – overfor Britta og ser på hende. Men hvordan reagerer hun på det, hun ser? Og hvad vil de to kvinder gøre, når kontakten bliver brudt? Er de enige om, at der skal gøres noget? Og i så fald hvad?

Zenia er bange

Det er vigtigt, spillerne tydeligt formidler, hvor bange Zenia er. Også at hun er mere bange end i den første kontakt med Britta. Du må gerne sige ting direkte til spillerne for at opildne dem. Og sørg for, at Zenia giver nogle konkrete informationer videre: At hun frygter det værste for Tenna og Sonny. At nogen skal hjælpe dem.

Hvad vil Britta gøre?

Spørgsmålet er nu, hvad Britta vil gøre? Hun har en klar fornemmelse, at noget er helt galt ude ved hvidevaremanden. Men hun har kun oplysningerne fra det hinsides – og hvem vil lytte til dem?

Hvis hun prøver at kontakte de sociale myndigheder, vil hun ikke få meget succes. De skal bruge konkrete mistanker og observationer. Desuden har de tavshedspligt og kan ikke fortælle om forholdene i en konkret familie. Hvis hun får kontakt med nogle af sine gamle kolleger vil de måske fortælle, at der er indledt en såkaldt §50-undersøgelse af familien, men at man venter på resultaterne af den, før man overvejer eventuelle tiltag. Hvis man mener, der foreligger noget direkte ulovligt, er det en sag for politiet.

Hos politiet er man heller ikke specielt lydhør overfor Britta. Hun kan indgive en anmeldelse, men får svært ved at få den taget alvorligt. Hun har ingen konkrete beviser. For at politiet kan gøre noget, skal der beviser og vidner på bordet – og Britta er ikke noget vidne.

Den eneste mulighed for Britta synes at være, at hun selv må dukke op ude ved hvidevaremanden.

Lone henter sin vaskemaskine

Lones vaskemaskine er blevet færdigrepareret og kan nu afhentes. Her er det oplagt, at hun tager sin mor med.

Scenen kan udvikle sig dramatisk, hvis Britta går direkte til sagens kerne derude. For hvordan reagerer Jørgen på, at en gammel dame pludselig dukker op med diverse beskyldninger?

Måske smider han hende ud. Måske benægter han alt. Eller måske går han til andre yderligheder. Det er dog vigtigt, at Britta ikke opnår noget med sit besøg. Børnene skal ikke tage med hende eller blive reddet. Hun må gå igen med uforrettet sag.

Sonny er forladt

Zenia er forsvundet igen, og Sonny er nu alene tilbage. Han sidder på sit værelse og er bange. Prinsessen er væk. Hvad vil han gøre? Og hvad vil han sige til Tenna?

Spørg ind til den sidste kontakt, som Sonny har haft med Zenia. Hvad sagde hun til ham? Hvad skete der? Skete der ting fysisk? Og hvordan reagerede Sonny?

...

Sørg også for, at der er en scene eller to, hvor Sonny og Tenna er alene. Her kan Sonny fortælle hende om Zenia, der er forsvundet igen. Og Tenna kan fortælle om sin angst.

For Tenna er bange. Det er, som om hun ved, at der snart skal ske noget. Men vil hun bare vente passivt, eller vil hun forsøge at gøre noget?

Spørgsmål til Britta og Lone

Mens Britta og Lone diskuterer, hvad de skal gøre, kan du samtidig stille spørgsmål til Britta og Lone:

Du kan spørge til Brittias fortid som socialrådgiver. Hvordan var det? Gjorde hun en forskel dengang? Hvad ville hun ønske, hun havde gjort anderledes? Minder Zenia hende om ting, hun tidligere har arbejdet med?

Samtidig kan du spørge Lone til Lones arbejde som skolesygeplejerske. Om hun gør en forskel? Om hun ønsker at gøre ting anderledes? Men også om hun husker de rutineundersøgelser, som Sonny har været til hos hende. Har der været noget at bemærke?

Er Karl med?

Hvis Karl blev og legede i første kapitel, er det en mulighed, at han er med igen. Hvordan reagerer han på at skulle tilbage til Sonny?

Husvenner og Verner vender tilbage

De to husvenner og Verner dukker op igen – og også denne gang har de pizza med. De har en klar forventning om, at de med Tenna's hjemkomst igen kan få det, de plejer at komme efter.

Vennernes besøg kan være scenariets klimaks. Det skal være klart, at nu er det alvor. Nu skal Jørgen gøre noget.

Måske bliver det dramatisk med en skrigende Tenna, der bliver slæbt med ud i værkstedet – eller måske roligt og underspillet, hvor Tenna bliver geledet ind i pick-up-trucken, der kører ud mod fugletårnet.

Alternativt kan det være Sonny, gæsterne kommer for at besøge.

Klimaks

Der er mange potentielle måder, hvorpå scenariet kan opnå sit klimaks. Det er dog vigtigt, at scenariet ender som en tragedie. Børnene kan ikke reddes – og hvis de kunne, er de stadig mærket for livet – og Britta må erkende, at hun ikke kan gribe ind.

...

Husk, at klimakset ikke bare skal være voldsomt. Det skal også indeholde et følelsesmæssigt drama. Jørgen skal gerne træffe et aktivt valg om at tilfjedsstille sine gæster. Det vil også være oplagt, hvis børnene selv træffer valg. At de ikke forstår konsekvenserne af deres handlinger og måske frivilligt går med til gæsternes ærinde. Måske ofrer det ene barn sig endda for det andet.

Husk også, at du ikke nødvendigvis skal sætte alle elementer og scener i spil. Det er måske slet ikke nødvendigvis, at husvennerne kommer igen. Måske sørger Jørgen selv for det nødvendige drama.

...

Slut dramaet, inden tingene går for vidt og bliver for eksplicitte. Lad slutningen have et skær af antiklimaks, hvor vi forstår gerningerne indirekte. Klip, når en bil kører ud mod fugletårnet, eller når en dør lukker sig til værkstedet.

Liget dukker frem

Zenias lig er dukket op til overfladen ude ved pumpestationen. Beskriv, hvordan det ligger i overfladen og skulper rundt. Måske er det gemt i en sort plasticsæk – måske er hun bare helt nøgen og opløst.

Slut scenariet med liget i kanalen. Endnu har ingen set det.

Ideer til klimaksscener og slutninger

- Jørgen fortæller Sonny, at han ikke behøver at spise aftensmad, for om lidt kommer der gæster. Samtidig kan Tenna godt gå op og klæde om, så hun kan se anstændig ud.

- En af børnene (eller begge) sætter sig ind i husvennernes bil, der kører ud mod fugletårnet. Tilbage sidder Jørgen og Kate og spiser pizzaen.

- Husvennerne får lov til at vælge, om det er Sonny eller Tenna, der skal med dem. Måske lader de Jørgen om at vælge. Eller måske spørger de børnene selv, hvem der vil med.

Tenna ofrer sig - eksempel fra spiltest

Britta dukkede op hos hvidevaremanden, hvor hun højt proklamerede, at hun godt ved, hvad der foregår – og at politiet var på vej (hvad de ikke var). Men det nyttede ikke noget – heller ikke, da hun greb fat i Sonny og hviskede, at hun kender til Zenia.

Hun blev nødt til at køre igen – hun kunne intet gøre.

Herefter var Jørgen rasende på Sonny, over at han har talt med Britta om Zenia. Så nu skulle Sonny med over i værkstedet for at få sin straf. Men da de var midt på gårdspladsen kom Tenna ud. Hun sagde, at hun skulle bruge hjælp til sine lektier. Det kunne hun selv klare, sagde Jørgen. Men hun insisterede. Men Jørgen ville ind i sit værksted nu, sagde han. Til sidst tilbød Tenna, at hun kunne tage lektierne med derud. Så kunne han hjælpe hende derude. Det accepterede Jørgen, og Sonny slap for sin straf. I stedet gik Tenna med sin far ind i værkstedet.

Husvennerne kom ikke i spil i dette klimaks.

Klimaks i fugletårnet?

Hvis scenariet slutter med, at nogen tager ud til fugletårnet, kan du beskrive, hvordan liget ligger i kanalen, mens man ser tårnet udefra. Der holder en bil nedenfor, men endnu har ingen set liget – folkene i tårnet er for optaget af andre ting.

Oversigter og roller

Inden spillet går i gang

Vigtige information inden spilstart

- » Et trist socialrealistisk drama, hvor det usagte er i højsædet
- » Udspiller sig i Nordjylland
- » Handler om uhyggelige gerninger, men undlad at sætte alt for konkrete ord på det.

Om karaktererne

Præsenter hvidevaremandens familie ganske kort.

- » Jørgen har boet på Vasen i fire år. Har datteren Tenna fra et tidligere forhold. Er gift med Kate på 10. år - de har sønnen Sonny på ni.
- » Inden familien flyttede til Vasen boede de i Saltum længere nordpå i den daværende Pandrup Kommune.
- » Tenna går på efterskole på kommunens regning.
- » Sonny har gået til skolepsykolog.

Forslag til opvarmningsøvelser

- » Lad spillerne hoppe, råbe og omfavne hinanden
- » Spil giv-gaven-videre, hvor man giver en fiktiv gave til en anden spiller.
- » Lad spillerne fortælle om engang, hvor de blev virkelig bange
- » Spillerne skiftes til at beskrive dele af et gerningssted – hvad finder politiet?
- » Lad spillerne spille et vennepar, der mødes efter lang tid.
- » Lad spillerne fortælle om deres egen oplevelse med en forbudt følelse.

Huskeregler

Der er ingen entydig sandhed

Der er ingen, der ved præcis, hvad der er sket med Zenia. Og der er heller ingen, der ved præcis, hvad der foregår i Hvidevaremandens hus.

Undlad at tale om, hvad der foregår

I bør så vidt muligt under selve spillet undlade at tale for meget om, hvad der foregår bag kulissen. Lad i stedet spillerne have deres egne forestillinger og indre billeder.

Ingen hemmeligheder i personbeskrivelserne - men overraskelser undervejs i spillet

De enkelte personbeskrivelser indeholder ikke hemmeligheder, som spillerne skal sidde og gemme på. De fleste hemmeligheder ligger i det usagte og i de mange tomme pladser, som aldrig bliver forklaret – hverken i personbeskrivelserne eller i denne scenarietekst.

Ingen ejer rollerne

Da rollerne skifter spillere undervejs i scenariet, er der ingen, der 'ejer' rollerne. En rolles version af virkeligheden kan ændre sig fra et kapitel til et andet, alt efter hvem der spiller den.

Scenariet udspiller sig i konkrete scener

Det er de enkelte scener, der er kernen i *Vasen*. Det betyder, at I ikke skal bruge tid på at diskutere, hvad der er sket mellem to scener.

Det er spillelederen, der sætter scener og improviserer

Det er i altovervejende grad spillelederen, der sætter de enkelte scener i scenariet. Dermed ikke sagt, at spillerne ikke kan komme med forslag til scener, hvis de har gode ideer.

Kapitel 1

Ugen op til vinterferien

Britta og Lone i centrum

Beskrivelse af Vasen, Sonny fisker, Zenia er bange

Start scenariet med en beskrivelse af Vasen og det inddæmmede land. Præsenter Sonny, og klip til Zenia, der er fanget mellem liv og død.

Britta får kontakt

Britta får kontakt til Zenias ånd, og den gamle socialrådgiver finder ud af, at Zenia er en 13-årig pige. Hun finder også ud af, at Zenia bange, og at hun har en relation til hvidevaremanden længere nede ad vejen.

Lone afleverer sin vaskemaskine

Lone skal aflevere sin vaskemaskine til reparation hos hvidevaremanden. Mens hun bakser med sin vaskemaskine ude på gårdspladsen, gemmer Sonny sig bag noget skrammel. Han burde egentlig hente sin far, men glemmer det – for han vil hellere lege med Lones dreng Karl.

Lone besøger Britta

Brittas kontakt til Zenias ånd bliver afbrudt, da Lone kommer forbi. Mor og datter kan nu tale om Brittas mystiske oplevelse. Lone erfarer også, at hun lige har været henne ved den hvidevaremand, som ånden har omtalt.

Lone henter Sonny

Hvis Karl er blevet hos Sonny for at lege, skal Lone hente ham igen.

Rollefordeling

Spiller 1: Zenia, Karl (ingen rolleark)

Spiller 2: Lone

Spiller 3: Britta

Spiller 4: Jørgen, Sonny

Zenias rolle

I første kapitel interagerer Zenia med omverdenen gennem sin kontakt til Britta.

Kapitel 1

Zenia

Det gør så ondt.

Jeg skriger. Men jeg ser ingenting. Mærker ikke noget. Alt er sort, koldt og vådt.

Det er herude et sted. Ude ved kanalerne. Ved fugten, ved vandet, ved markerne. Ude ved Fjorden. På det flade land. På dæmningen. På Vasen.

Jeg er Zenia. Eller det tror jeg nok. Det navn siger mig noget. Jeg er 13 år, tror jeg. Jeg hører til herude på Vasen. Det ved jeg. Jeg hører ikke til andre steder.

Vaskemaskiner. Køleskabe.

Der er vådt i min mund. Det trænger ind i mig. Det kolde, sorte vand.

Nej, jeg vil ikke være i fred. Nogen skal høre mig. Hjælpe mig. Holde om mig.

Men hvor er jeg? Jeg vil væk. Jeg vil hjem. Jeg vil have fred!

Bare nogen ville høre mig

Noget hiver i mig. Noget vil have kontakt. Vil det gøre mig fortræd?

...

Du er Zenia. 13 år. Du er død og fanget i et sort mørke af kulde, rædsel og uvished. Alt, du kan føle nu, er smerte og angst.

Du vil have fred, men kan ikke få det. Ikke før nogen ser dig. Ikke før du ved, hvad der er sket med dig. Ikke før nogen ser din smerte og får den ud af mørket og frem i lyset.

...

En kvinde fra den levende verden har fået kontakt til dig. Hiver dig for en stund tilbage til verden. Du vil have hjælp, men er også bange. Hvem kan du stole på? Vil damen bag lysene hjælpe dig eller skade dig?

I dette første kapitel spiller du Zenias ånd, der fanget mellem liv og død. Din eneste forbindelse til de levendes verden er gennem den kvinde, som har fået kontakt til dig. Du kan ikke tale direkte til hende eller manifestere dig i rummet, men du kan skubbe til det glas, hun har kontakt til din ånd igennem. Du kan bevæge glasset rundt på en plade med 'ja', 'nej' og en række bogstaver. Her kan du stave dine svar. Men du kan også påvirke ting i rummet let og f.eks. skubbe til ting. Det kan være ved at smadre ting i køkkenet, skrive i duggen på en rude eller lignende.

Det er vigtigt for spillet, at det kommer frem, at du er Zenia, 13 år gammel, og at du kommer ude fra Vasen. Det skal gerne antydes kraftigt, at du har en relation til hvidevaresælgeren derude, men det kan du ikke sige direkte.

Til spilleren

Første kapitel introducerer Zenia og nogle af scenariets andre centrale personer.

Som, Zenia har du har ansvaret for, at et par centrale oplysninger kommer frem i lyset: At du hedder Zenia og er død. At du er 13 år gammel og rædselsslagen. Og at du husker noget med vaskemaskiner eller andre hvidevarer.

Kapitel 1

Britta

Førtidspensioneret socialrådgiver

Der er så koldt i aften. Og Britta er bange. Hun ryster mere end normalt, mens hun sidder der ved bordet i den lille stue og kigger på tingene foran sig. På de sorte lys, på dugen med de forskellige tegn. På det lille glas, som hun om lidt skal puste i, hvis hun da overhovedet kan finde kræfterne.

Det gør så ondt i kroppen i aften. Mere end det plejer. Det er, som om noget trænger helt ind og skubber til hvirvlerne og ribbenene. Og det er ikke bare sygdommen.

Hun vil egentlig helst lade være. Tør ikke se ind i den verden, der venter hende. Vil ikke kende til de sandheder, hun om lidt skal fortælles.

Men det er hendes pligt. Sådan skal det være.

...

Brittas datter, Lone, har altid rystet på hovedet over Brittas forsøg på at kontakte ånderne. Hun har nu godt vidst, at hendes mor havde en eller anden form for evne – at hun kan se ind i folk og fortælle dem ting. Men ligefrem at få kontakt til det hinsides; til spøgelser, ånder, genfærd eller hvad fanden man nu kalder dem? Det er lige godt for langt ude. Og Britta har jo heller aldrig sådan rigtig fået kontakt. Ikke sådan rigtigt med tydelige tegn.

Men Britta kan alligevel fornemme noget. Og det er blevet mere og mere tydeligt, efterhånden som sklerosen har tæret på hendes krop.

Og i aften er der noget. Det ved hun. Det er derfor, der er så koldt. Derfor hun er så bange. Nogen vil fortælle hende noget. Derfor gør det ekstra ondt.

...

Formodninger og pligt har altid været en del af Brittas liv. Ikke kun på det åndelige plan – men også i arbejdslivet. Når børn skulle fjernes fra forældrene. Når man frygtede det værste. Altid en formodning om, at det kunne gøre en forskel. Altid baseret på en formodning om, at noget var galt. Når man skulle træffe svære beslutninger fra kommunens side. Og på en moralsk pligt til at hjælpe andre.

Men ingen lytter til formodninger. Beslutninger skulle jo være rationelle, baseret på logiske argumenter og hårde fakta. Man kunne ikke gribe ind på mistanker alene. Der ikke noget, der hedder pligt. Der er noget, der hedder jura og regler, fik hun altid at vide.

Britta havde et godt hjerte, sagde socialchefen til hende til receptionen, da hun fik sin førtidspension. Men hun var også naiv og tossegod, havde han sagt med et kærligt grin. Britta ville gøre det så godt, at hun nogen gange næsten gjorde det skidt, grinede han. Og alle kollegerne grinede med.

Hun grinede ikke. Hun tænkte i stedet på alle dem, der aldrig fik hjælp. Alle dem, der aldrig blev set. Alle dem, systemet ikke kunne hjælpe af på grund af jura, regler og retssikkerhed. Og hun tænkte på, at hun nu ikke længere kunne gøre sin pligt.

Og nu var hun pludselig selv en klient i systemet. En sygdomsramt pensionist med hjemmehjælp, hjælpemidler og skiftende sagsbehandlere. En stakkels halvgammel kælling, der nu sidder ensom i sit hus ude på Vasen langt fra indkøb og social kontakt – og som kun kan vente på, at datteren Lone også i dag vil kigge forbi.

Hvordan påkalder man en ånd?

Det er ikke vigtigt, hvad Britta helt konkret gør for at påkalde ånder. Men hun har et særligt ouija-bræt stillet frem. Det er et bræt med felter med bogstaver og enkelte ord som 'ja' og 'nej' på.

Man starter med at lukke øjnene og puster herefter i et glas, man herefter vender på hovedet ned på brættet. Så spørger man lidt efter: 'Er det nogen ånder til stede?' Hvis det er tilfældet, vil ånden være fanget i glasset og kan derfor bevæge det hen over brættet og svare på spørgsmål. Enten ved at svare 'ja' eller 'nej' eller stave sig igennem simple svar.

Når seancen er færdig skal man knuse glasset. Vælter glasset eller knuser man det ikke, vil ånden slippe fri og måske hemsøge huset.

Til spilleren

Som Britta har du en nøglerolle i dette første kapitel. Det er dig, der skal have kontakt til en ånd, og den kontakt sætter scenariet i gang. Derfor er det vigtigt, at du som Britta er nysgerrig, selvom du er bange.

Kapitel 1

Lone

Skolesygeplejerske

'Vasen Hvide Vare Service' står der med store bogstaver på skiltet. Hun kender dem godt herude. Eller rettere, hun kender da lidt til dem, og man hører jo så meget. For eksempel er der noget med, at drengen Sonny herude fra har en masse problemer – at skolepsykologen har haft ham til en del samtaler. Det snakkede hun om i frokostpausen en dag.

Men i dag er Lone ikke på arbejde, så det vil hun ikke tænke på.

Lone når enden af den lange grusvej og kører ind på gårdspladsen. Herude har man vist set bedre tider, tænker hun, mens hun bremser og hører gruset mod under-vognen. Over alt ligger der rester af emhætter, vaskemaskinetromler og kogeplader. Oprydning er ikke noget, man dyrker alt for meget.

Men priserne er lave, tænker hun også, da hun kort efter står og bakser med at få vaskemaskinen ud af bagagerummet. Og så er det jo næsten lige ved siden af hendes mor, der insisterer på at blive boende herude trods sin sygdom. Så kan hun da aflevere maskinen, få den repareret og så forhåbentlig hente den igen på vej hjem fra et af sine daglige besøg hos sin mor – alt efter hvornår den nu kan være færdig.

Hun forbander at Jens er på langfart på de italienske motorveje, når hvidevarerne sætter ud. Det er fandeme typisk. Altid hende, der må gøre det hele.

I samme nu begynder Karl at pille ved bagdøren.

- Moar, jeg vil ud. Jeg gider ikke sidde her inde. Moar!

Lone snerrer irriteret af ham, men han stopper ikke.

For helvede, råber hun højt, da vaskemaskinen glider fra hende og rutsjer ned i gruset.

...

Det er hårdt at være Lone for tiden. Alle de ting, hun hele tiden skal ordne. Karl skal hentes i fritidsordningen, køres til fodbold, lege med kamerater, have nyt tøj. Jens skal have mad, omsorg og sex, når han så endelig er hjemme og ikke kører Europa tyndt.

Og så er der selvfølgelig også Lones mor, Britta. Gammel insisterende socialrådgiver, der nu er på førtidspension. Ramt af sklerose og en krop, der langsomt går i forfald. Hun skal have mere og mere hjælp, og næsten hver dag kører Lone fra sit rækkehus inde i Brovst ud til sin mor i huset på Vasen uden for byen.

Hun elsker virkelig sin mor. Alligevel Lone har dog altid rystet på hovedet af sin mors mærkelige formodninger. Men efterhånden som sygdommen har taget til, må Lone indrømme, at der ofte er noget om de ting, som hun kan se ved folk. Hun har altså en en særlig evne. Kontakt til det hinsides og ånderne er nok lidt for meget at kalde det. Men det er sgu lidt uhyggeligt, det er det altså. Men altså også bare noget pjat.

Til spilleren

Som Lone har du en vigtig funktion i dette første kapitel. Igennem dit besøg hos 'Vasen Hvide Vare Service' får I præsenteret den familie, som dette scenarie handler om. Det er vigtigt, at du under besøget giver plads til, at Karl kan komme i spil. Han har nemlig også en funktion.

Du har også en vigtig rolle senere i kapitlet, hvor du besøger din mor. Her fungerer du som den, din mor kan betro sig til.

Kapitel 1

Jørgen

Hvidevaremekaniker og -forhandler

Jørgen ved godt, at folk inde i Brovst synes, han er mærkelig. Men han er ligeglad. De kommer jo alligevel her ud på Vasen med deres hvidevarer. Ud til Vasen Hvide Vare Service. For at få dem lavet, for at skrotte dem, eller for at bytte dem. Han har, hvad de har brug for: Billige priser og reservedele. Hvad mere kan de ønske sig? Han passer jo bare sig selv. Gør, hvad de beder ham om.

Når Jørgen står i værkstedet i sine blå overalls, kan han ikke altid høre, om der kommer kunder ude på gårdspladsen. Sådan er det bare. Nogen gange må folk vente lidt. Eller også må Sonny hente ham. Jørgen har sagt til Sonny, at han skal hente ham, når der kommer kunder.

Men Sonny gør aldrig, som der bliver sagt. Forbandede møgunge. Men har dog forstået, at han ikke har noget at gøre inde i værkstedet – at han skal vente udenfor, når han kalder på Jørgen. Ligesom at kunderne heller ikke har noget at gøre herinde. Det er Jørgens sted. Ingen andres.

Heldigvis taler Sonny heller ikke mere om Zenia. Det har han forstået. Hun findes ikke. Ikke mere.

Til spilleren

I dette kapitel spiller du to forskellige roller: Jørgen og hans søn Sonny. Det centrale i kapitlet er disse to rollers sammenspil med kunderne – ikke deres interne forhold, som bliver uddybet i senere kapitler.

Der kan forekomme situationer, hvor de begge er til stede samtidig, men her vælger du bare, hvem af dem, du vil spille. Det er dog vigtig, at du får præsenteret begge personer og vist nogle af deres hemmelighedsfulde sider.

Sonny

9 år, skoleelev

Der kommer en bil ned ad indkørslen. Man skal altid gemme sig, når der kommer en bil. Det har Zenia fortalt ham. Man ved ikke, hvem det er, der kommer. Man ved ikke, hvad de vil. Men Far siger, at man skal hente ham, hvis han er ovre i værkstedet. Det skal man altså. Han siger også, at man ikke må tale om Zenia.

Gruset skraber mod bunden af bilen. Den kører lige om lidt ind på gårdspladsen. Sonny er krøbet om bag en bunke af rustne dimser – han ved ikke helt, hvad det er. Har aldrig tænkt over, hvad det egentlig er. Det er noget til alle fars vaskemaskiner. Dem han reparerer. Så folk kan få rent tøj. Det er vigtigt med rent tøj.

Men Sonnys tøj er ikke rent. Heller ikke, når han er nede i skolen, og ingen vil lege med ham. Derfor kan han meget bedre lide at fiske ude i kanalerne. Sonny elsker at fiske. Herude kan han gøre som det passer ham. Herude kan han tale om Prinsesse

Zenia, om Den Gamle Gedde i kanalen og om det farlige fugletårn. Herude kan han være ligeglad med, at de alle sammen siger, at han ikke må tale om det.

Inde i bilen er der en dame. Han har set hende før. Det er hende sygeplejersken henne fra skolen, som de store drenge siger rører ved deres tissemand. Hende kan han ikke lide. Hun spørger om mærkelige ting. Men der også en dreng i bilen. Lidt yngre end Sonny. Måske han vil lege. Sonny vil gerne vise ham sin fiskestang og kanalerne. Måske han kan få lov til at blive lidt.

Sonny glemmer helt, at han skal hente sin far.

Kapitel 2

Ugen op til vinterferien

Dagligdag hos hvidevaremanden

Prolog - Zenia i ved huset

Lad hende fortælle om, hvad hun ser. Hvad er det for et sted? Hvordan ser her ud?

Aftensmad med et telefonopkald

Jørgen, Kate og Sonny sidder omkring aftensmaden.

Telefonen ringer. Der er en dame fra kommunen. Tenna – Jørgens sekstenårige datter – vil gerne blive på sin efterskole i vinterferien.

Besøg af husvenner

To husvenner kommer uanmeldt på besøg – en mand og en kvinde. De kommer for at besøge Jørgen og Kate, men har en klar forventning om også at skulle besøge en anden. Og som betaling har de en pizza med.

Kate og Jørgen i sengen

Hvad snakker de om? Hvordan er stemningen imellem dem?

Zenia får kontakt med Sonny

Sonny er på sit værelse, da Zenia får kontakt til ham - men kun ganske let.

Rollefordeling

Spiller 1: Jørgen

Spiller 2: Zenia, husven (rolleark udleveres midtvejs i kapitlet)

Spiller 3: Sonny, husven (rolleark udleveres midtvejs i kapitlet)

Spiller 4: Kate

Zenias rolle

Zenia er til stede i alle scenerne, men kan ikke interagere med personerne i dem. I stedet kan hun tale til de andre spillere, stille spørgsmål ud i rummet og kommentere på det, der sker.

Kapitel 2

Zenia

Jeg er fri, men alligevel fanget. Jeg hænger fast, selvom jeg kan bevæge mig frit. Jeg fryser. Jeg er bange. Hvem var hun, hende kvinden, der så mig et kort øjeblik? Hvor skal jeg hen?

Jeg er ude på Vasen nu. Ude i huset, inde i i stuen. Men værkstedet kan jeg ikke komme ind i. Noget blokerer. Noget vil forhindre mig i at se, hvad der er. Jeg må derind.

De sidder ved et bord i en stue. Spiser mad. Kød, kartofler, sovs. Der er en mand og en kvinde og en dreng. De kan ikke se mig. De kan ikke høre mig. Lige meget, hvor meget jeg skriger, går frem og tilbage eller puster. Men de skal se mig. De skal høre mig. Fortælle mig, hvem jeg er.

...

Du er Zenia, 13 år gammel. Du er død, men bevæger dig alligevel rundt i de levendes verden, hvor ingen kan se eller høre dig. Din ånd er sluppet løs af kvinden, der fik kontakt til dig. Hun blev afbrudt, og du slap ud. Du aner ikke, om det var godt eller ej.

I dette andet kapitel kan du bevæge dig rundt i de levendes verden og se og høre alt, hvad der sker. Men du kan ikke komme i kontakt med den verden, du går rundt i. Du kan sige ting højt, forsøge at gøre noget – men ingen hører dig. Ikke andet end de andre spillere, der kan bruge dine input i deres spil. Men deres roller kan ikke høre dig.

Spil gerne din frustration ud. Prøv at interagere med de levendes verden. Lav gerne larm eller hvisk, afhængig af hvad der passer. Men vær ikke for meget. Lav hellere små ting, end noget som fylder det hele. Dit spil er et supplement til det, som de andre spillere leverer.

Til sidst i kapitlet opdager du, at du faktisk kan påvirke drengen bare en lille smule. Du kan få hans nakkehår til at rejse sig. Du kan puste ham let i ansigtet. Han kan mærke noget. Ikke meget, men bare lidt.

Til spilleren

Her i andet kapitel er familien på Vasen i centrum, og man spiller en hverdagsaften i familiens skød. Som Zenia er du den, der kan vise de andre spillere kontrasten mellem almindelighederne og angsten.

Senere i kapitlet får du også en birolle, som du skal spille i en enkelt scene. I denne scene kan du dog også klippe tilbage til Zenia, så du kan vise hendes reaktioner på, der sker.

Kapitel 2

Jørgen

Hvidevaremekaniker og -forhandler

Det er en dårlig sovs. Den er alt for salt. Og Jørgen hader dårlig sovs. Det har han sagt så tit. Alt for tit.

Han kigger over på Kate. Hun siger ikke noget, spiser bare med blikket rettet mod tallerkenen. Hun synes sikkert selv, det er en vidunderlig sovs. Sådan er hun nemlig. Hun kan aldrig hæve blikket og se bare lidt kritisk på sig selv.

Ja, hvorfor helvede giftede han sig egentlig med hende dengang? Ti år med ingenting, tænker han.

...

Jørgen ved godt selv, han er mærkelig mand. Men han er god nok inderst inde, det ved han. Ellers ville Kate jo ikke have giftet sig med ham og blevet hos ham igennem ti år. Og så ville hun jo heller ikke have født Sonny. Eller hvad med kvinderne før hende. Så ville han jo heller aldrig have fået Tenna.

Nok gør han mærkelige ting og er tit sur og gnaven. Men han er ok. Når bare han kan passe sig selv og gøre tingene på sin måde. Ellers ville der heller ikke komme så mange kunder herude. Ellers ville folk inde fra Brovst heller ikke komme herud med vaskemaskiner, tørretumblere og komfurer med alskens defekter.

For ikke at tale om de husvenner, der kommer forbi. De kan lide det, han tilbyder, og de får det bedste op i ham. Så bliver Jørgen glad og nogen gange endda charmerende. Så begynder han at tale, og nogen gange roser han endda Kate. Giver hende komplimenter og alt sådan noget – alt det, som ellers føles så svært.

Han er altså god nok. Det siger Kate også tit til ham, lige inden de skal sove, når han er deprimeret og bebrejder sig selv alle verdens ulykker. Nogen gange holder hun også om ham.

...

Der er blevet så stille i huset ude på Vasen. Ingen siger noget. Kate sidder der tavs og stirrer ned i sin sovs. Sonny smasker og venter bare på at stikke af ud til kanalerne med sin fiskestang og sine mærkelige historier. Og Jørgen selv? - han vil helst arbejde. Være i sit værksted, gøre det han er bedst til. Eller samle ruser ind ude på fjorden

Der mangler noget. Det ved de alle sammen. Tenna på efterskole er bare en del af det. Hvad fanden var det også for noget? Hvad fanden bildte kommunen sig ind bare sådan at diktere, at sådan skulle det være? Kan de virkelig det? Jørgen kører sgu snart op og henter hende hjem. Hun hører til herude – ikke sammen med sådan en flok hashrygende punkere og latterlige pædagoger.

Men der mangler også noget andet. Jørgen ryster næsten ved tanken. Og han får en smule åndenød. Han har ondt i maven.

Hvad fanden skal han sige, når husvennerne kommer? Når alt er helt stille? Når de skuffede må køre igen, fordi han ikke kan levere det, de ønsker sig? Hvad skal han tilbyde dem i stedet?

Til spilleren

I andet kapitel er Jørgen og hans familie i centrum. Her spiller I en dagligdagsaften i deres hjem ude på Vasen. Det er dog også en aften, der udvikler sig i en uforudset retning, og du vil opdage ting om Jørgen, der kun er antydnet i beskrivelsen af ham.

Kapitel 2

Kate

Arbejdsløs organist, mor til Sonny, 9 år, stedmor til Tenna, 16 år

Der er helt stille i stuen. Kate kigger ned på tallerkenen med hakkebøf og kartofler. Hun ved godt, det er en dårlig sovs. Hun ved godt, hvad Jørgen tænker. Ved godt, hvad han vil sige lige om lidt. Sådan har det været nu i ti år. Stilhed og alligevel alt for mange ord.

Men hun gør det, så godt hun kan. Hun laver sovsen, som det forventes, opdrager Sonny, som hun mener, det skal gøres. Og hun er sød ved Jørgen. Det har han brug for – også selvom hun ofte hader ham og hans indelukkede sind med alle dets kringelkroge og hemmeligheder. Men selvfølgelig hader hun ham endnu mere, når han ikke er stille.

Kate kigger et øjeblik på Sonny. Ni år gammel, og siger ikke et kvæk. Stakkels dreng, tænker hun tit. Hvis bare hun vidste, hvad han egentlig tænker. Hvad der sker i hans lille mærkelige hoved. Det eneste hun ved er, at han om lidt vil skynde sig fra bordet og gå ud til kanalerne for at fiske. Det gør han hver aften – også selvom hun siger, at det er for koldt her om vinteren. Men Jørgen giver ham altid lov. Og når Jørgen siger ja, så argumenterer Kate ikke imod.

...

Kate ville for alt i verden ønske, at hun stadig havde sit arbejde. At sidde der i kirken med orglets toner brusende ud gennem de enorme piber – det var hendes måde at råbe på, hendes måde at få luft. Nu har hun bare klaveret, der ikke har været stemt i årevis, og hvor tre sorte tangenter ikke virker mere. Et sådant klaver kan man ikke råbe med. Allerhøjst klynke lidt i smug, når Jørgen ikke hører det.

Af og til tager Kate over til Torslev Kirke. Så sidder hun bare i rummet, kikker rundt og drømmer om orglet. En enkelt gang har hun fået lov til at prøve det – det var fantastisk. Nu drømmer hun i sine sorteste stunder om, at der sker noget med den unge organist, så Kate kan få hendes job – eller at den gamle hejre inde i Brovst Kirke snart bukker under.

Hvis da bare de aldrig var flyttet til Brovst, men var blevet boende i Saltum. Eller hvis da bare hun havde et kørekort og en bil, så hun kunne pendle. Men det ved hun godt, aldrig kommer til at ske.

Hvis det da bare var hende, som kommunen havde tvunget væk, og ikke Jørgens 16-årige datter fra et tidligere forhold. Tenna fik en tur på efterskole for at få lidt ro og nye omgivelser – det var sådan sagsbehandleren på kommunen sagde det. Men hvis de bare havde forstået, at det ikke var Tenna, der var problemet, så var alting måske anderledes.

...

Alt er lidt bedre, når der er gæster i huset. Husets venner får det bedste op i Jørgen. Så er han sød og venlig og giver Kate komplimenter. Også klap i røven og nogen gange mere til.

Men det har været så få gæster på det seneste. Alt er forandret, og der er så stille. Jørgen er mere og mere i værkstedet, og når der kommer nogen sender han dem hjem igen, med mindre de er kunder til værkstedet.

Og Sonny bruger mere og mere tid på sine fisketure og sine mærkelige fortællinger om prinsesse Zenia. Hun ville så gerne kunne forklare Sonny, at det bare er historier – noget, der roder rundt i hans hjerne. Men det kan hun ikke. Det kan han ikke indse – også selvom det var det, som skolepsykologen sagde til ham i de samtaler, hun havde med ham.

Til spilleren

I dette andet kapitel er familien ude på Vasen i centrum, og I spiller en hverdagsaften herude. Som spiller skal du igennem kapitlet finde ud af, hvem Kate er. I løbet af kapitlet vil du opdage nye ting om Jørgen og Kate – og her er det op til dig at vurdere, hvordan Kate har det med disse ting. Og det er op til dig at bestemme, hvad Kate egentlig ved.

Kapitel 2

Sonny

9 år, skoleelev

Brun sovs og kartofler og hakkebøf. Sonny hader det virkelig. Hvorfor skal de altid have sovs? Far vil jo heller ikke have det? Sonny vil hellere have pizza. Han elsker pizza. Og tit, når der kommer gæster til Far, så har de pizza med. Af og til får Sonny lov til at spise den, hvis Far ikke er sulten.

Sonny kigger rundt. Far stirrer ned i sin sovs. Det samme gør Mor. Der er blevet så stille på det sidste. Endnu mere stille, end der plejer at være. Det er efter, Sonny holdt op med tale om Prinsesse Zenia. Efter hende skolepsykologendamen fortalte ham, at det bare er noget Sonny finder på. Efter Far blev så rasende på ham, over at han altid fortæller sådan nogle løgnehistorier.

Men han savner Zenia. Og han savner Tenna. Bare hun snart kommer hjem. Bare hun snart har udstået den straf, som Far siger hun har fået, og at det er derfor hun er på den der skole.

Sonny pelejer for det meste at tage ud og fiske, så snart han muligheden – også om aftenen. Men i aften er der noget, der holder ham tilbage. Måske fordi han fryser, måske fordi der er noget andet i vejen, måske fordi han er bange for noget.

Til spilleren

Her i andet kapitel er Sonnys familie i centrum, og I spiller en hverdagsaften i familiens skød. Som Sonny er du ikke hovedpersonen i dette kapitel, men i små øjeblikke vil du få opmærksomhed, og du skal forholde dig til ting, der sker omkring dig.

Senere i kapitlet får du også en birolle, som du skal spille i en enkelt scene. I denne scene kan du dog også klippe tilbage til Sonny, så han også kan komme i spil i den scene.

Kapitel 2

Bjarne og Bodil

Venner af huset

Der dufter af dampende varm pizza i hele den lidt for gamle pickup-truck. Man bliver helt sulten ved duften, men pizzaen er ikke tiltænkt parret i bilen. Den er tiltænkt hvidevaremanden ude på Vasen. Aftalen er, at man tager pizza med, når man kommer derud.

Han ved ikke, at de to kommer i aften. Det er længe siden, de har været der, men det er ikke noget problem. Det er de sikre på. Hvidevaremanden bliver altid så glad, når de kommer.

Hvidevaremanden har noget ganske særligt at tilbyde, som ingen andre har. Han er dygtig, det er han. Og så det er oven i købet også altid hyggeligt at være på besøg derude.

For det meste får Bodil sig en kop kaffe med Kate, mens Bjarne og hvidevaremanden går en tur over på værkstedet. Der er jo altid noget, man lige kan se på derovre. Men af og til laver de også ting sammen alle fire.

Nogen gange spiser Hvidevaremanden sin pizza selv. Andre gange får den niårige knægt Sonny den. Han elsker virkelig pizza – det kan man se.

Til spillerne

Det er meget vigtigt, at I ikke konkret siger, hvad det er, I er kommet efter. Men I har været her før og ved, hvad hvidevaremanden har til jer. Om både manden og kvinden kender til det, er uvist og op til jer.

Kapitel 2

Bjarne og Bodil

Venner af huset

Der dufter af dampende varm pizza i hele den lidt for gamle pickup-truck. Man bliver helt sulten ved duften, men pizzaen er ikke tiltænkt parret i bilen. Den er tiltænkt hvidevaremanden ude på Vasen. Aftalen er, at man tager pizza med, når man kommer derud.

Han ved ikke, at de to kommer i aften. Det er længe siden, de har været der, men det er ikke noget problem. Det er de sikre på. Hvidevaremanden bliver altid så glad, når de kommer.

Hvidevaremanden har noget ganske særligt at tilbyde, som ingen andre har. Han er dygtig, det er han. Og så det er oven i købet også altid hyggeligt at være på besøg derude.

For det meste får Bodil sig en kop kaffe med Kate, mens Bjarne og hvidevaremanden går en tur over på værkstedet. Der er jo altid noget, man lige kan se på derovre. Men af og til laver de også ting sammen alle fire.

Nogen gange spiser Hvidevaremanden sin pizza selv. Andre gange får den niårige knægt Sonny den. Han elsker virkelig pizza – det kan man se.

Til spillerne

Det er meget vigtigt, at I ikke konkret siger, hvad det er, I er kommet efter. Men I har været her før og ved, hvad hvidevaremanden har til jer. Om både manden og kvinden kender til det, er uvist og op til jer.

Kapitel 3

Ugen op til vinterferien

Sonny leger og fisker ved kanalerne

Sonny fisker ved kanalbredden

Sonny er på fisketur ved den store kanal helt ude ved pumpestationen og fugletårnet. Her har han fanget en fisk, som han står og taler til. Zenia taler også til ham.

Sonny møder Malthe og Simon

Sonny møder de to drenge Malthe og Simon, der gerne vil i kontakt med hans storesøster.

Drengene bliver afbrudt

Kontakten melle Sonny og de to drenge bliver afbrudt, da Simons morfar, Verner, dukker op.

Elena i prinsessekostume

Sonny møder en lille fireårig pige, der er iklædt et prinsessekostume. Hun vil gerne have Sonny til at hjælpe sig – hun fryser og vil hjem.

Rollefordeling

Spiller 1: Simon

Spiller 2: Sonny

Spiller 3: Zenia

Spiller 4: Malthe, Elena (ingen rolleark)

Zenias rolle

Zenias kan tale til Sonny gennem hans eventyrverden og kan dermed påvirke hans interaktion med den virkelige verden. Hun kan få ham til at gøre ting, han ellers ikke ville have gjort.

Kapitel 3

Zenia

Der er nogen, der kalder. Er det hende igen? Er det kvinden, der kan få mig hjem? Nej, det er en anden. Det er den lille dreng. Han kalder på Zenia. På prinsessen. På monstret i kanalen.

Det er mig, der er prinsessen. Der er mig, der fanget i tårnet. Jeg er havfruen på kanalens bund. Jeg er hende, der skal gives til Den Gamle Gedde. Mig der skal ædes, flænses og skændes af de skarpe tænder og de stikkende øjne.

Det er mig, der er med i drengens eventyr. Der er mig, der er bange.

Er drengen min ven eller min fjende?

...

Du er Zenia, og du er død. 13 år gammel. Din sjæl flakker hvileløst rundt ude på Vasen uden kontakt til de levendes verden. Du aner ikke, hvem du er, eller hvorfor du er død. Men der er sket noget: Du har fået kontakt til den lille dreng. Han hedder Sonny. Han siger, du er en prinsesse. Eller måske er det omvendt: Måske er det dig, der har fortalt ham, at du er en prinsesse. Måske har du fortalt ham noget, dengang du var levende.

I dette tredje kapitel kan du tale til Sonny. Du kan tale til hans eventyrverden og få ham til at fortælle dig om den. I denne verden er du prinsesse Zenia, som sidder fanget i fugletårnet ude ved pumpestationen, og som skal ofres til Den Gamle Gedde, der lever i kanalerne herude på det flade land.

Men du kan også påvirke Sonny. Du kan få ham til at gøre ting i den virkelige verden, når du taler til ham som prinsessen. Han lytter til dig. Han vil gøre alt for dig, og han kan måske fortælle dig mere om, hvem du er.

Men husk, at du også er bange for hans historier og de rædsler, der er i dem.

Til spilleren

Sonny er i centrum i dette tredje kapitel. Han er på fisketur og lever sig ind i sin eventyrverden, hvor du er prinsessen. Men kapitlet udspiller sig ikke i eventyret – det udspiller sig i virkeligheden, hvor Sonny lægger sin egen fortolkning ned over den.

Som Zenia kan du påvirke Sonny meget, og du kan trække ham langt ud, hvis du vil – og det bør du gøre, for hans verden kan fortælle dig de ting, du gerne vil vide. Og samtidig skal du få ham til at vise, hvor forskruet og perverteret denne eventyrverden er. Hans eventyr er ikke lykkelige og pæne.

Husk i øvrigt, at du kun kan tale til Sonny, og han kan ikke se dig direkte. Du er mere en slags indre stemme, der taler til hans bevidsthed. Du kan ikke kommunikere med de andre personer, der optræder i dette kapitel. De kan hverken høre eller se dig.

Kapitel 3

Sonny

9 år, skoleelev

”Jeg synes, du kigger på mig med dine liderlige øjne. Du skal vist gives til prinsessen. Hun vil glæde sig til dig. Til alt det, du har at give. Hun vil gøre alt det, du befaler hende.”

Sonny kigger på den sprællende fisk, der ligger i græsset.

”Men prinsessen findes jo slet ikke,” siger Sonny med en pibende stemme, der skal lyde, som om den kommer fra fisken.

”Vel gør hun så. Din dumme fisk. Det er bare noget, de voksne siger,” svarer han med sin normale stemme med en lidt påtaget bastone.

”Hun bor bare herude nu,” fortsætter han og kigger sig rundt på kanalen, på sivene og de flade marker. Han griber sin kæp og begynder at slå løs på fisken.

...

Nogen gange er Zenia en havfrue. Andre gange er hun en lille fisk, der flygter fra Den Gamle Gedde. Og nogen gange igen er hun en rigtig prinsesse, der er fanget i fugletårnet ude ved pumpestationen. Der vrider hun sig og venter på at gøre sig til.

Det er Zenia selv, der har fortalt Sonny historierne, så selvfølgelig passer de. Men nu, hvor hun er forsvundet, må han selv digte videre på dem – ellers dør de jo, og så dør hun også.

Måske han skal finde en, der kan være den nye prinsesse.

...

Sonny er så frygtelig bange for det mørke vand i kanalen. Især herude ved pumpestationen. Her er det nærmest sort. Og herude lever Den Gamle Gedde. Den skulle være over to meter lang, er der nogen, der siger. Den har spist så meget fiskegrej, at den er for tung til at svømme helt op til overfladen. Og derfor kræver det overjordiske kræfter for at hive den op, hvis man skulle få den på krogen.

Men Sonny ved, at han bliver nødt til at fange den. Den ligger bare og venter på at vælte op fra vandet og æde prinsessen. Den skal fanges og dræbes og tortureres. Og han bliver måske nødt til at bruge prinsessen som madding. Han skal vise, at han er den snedigste. Men nu hvor prinsessen er forsvundet, må han måske finde en anden prinsesse.

Til spilleren

Som Sonny er du hovedpersonen i dette kapitel. Scenerne drejer sig alle om dig, din eventyrverden og om, hvordan du møder personer i den rigtige verden. Din eventyrverden er ikke i direkte fokus, men ligger hele tiden i dit bagehoved og farver den måde, du forstår den virkelige verden på.

Det er vigtigt, at du viser, hvor forskruet Sonny er. Hans eventyr er ikke lykkelige og pæne. De er perverterede og mørke. Og i den virkelige verden kommer Sonny også til at gøre forskruede og onde ting ved andre. Også selvom han mest af alt drømmer om nogen at lege med, men ødelægger det gang på gang.

Simon

13 år

Simon fniser og kigger med sit skælmske smil på Malthe, der ligger ved siden af. Det her er fandeme for langt ude. For psyko-agtigt. Og ret skægt.

De to drenge gemmer sig bag vinduesrammen i det gamle fugletårn ude på dæmningen. Lidt derfra leger en tredje dreng. Han har en fiskestang og har lige smidt en fisk på græsset. Det er ham, Simon og Malthe gemmer sig for. De lytter til de fucked up ting, som drengen siger til fisken i græsset:

”Jeg synes, du kigger på mig med dine liderlige øjne. Du skal vist gives til prinsessen. Hun vil glæde sig til dig. Til alt det, du har at give. Hun vil gøre alt det, du befaler hende.”

Han er godt nok for mærkelig ham drengen. Sonny hedder han og er ni år. Det er hvidevaremandens søn. Han er total langt ude, er der mange nede på skolen, der siger. Han går vist til skolepsykolog og ævler om prinsesser og sådan noget barnligt noget. Og nu taler han til en fisk og kalder den liderlig ...

...

De havde det ellers lige skægt Simon og Malthe, da de pludselig opdagede Sonny henne ved kanalen. De to havde fundet en hel stak gamle pornoblade henne ved Simons Morfars minkfarm. Dem fandt de under den gamle togvogn, som Morfar plejer at sidde i og ryge cigaretter, når han ikke passer minkene.

De fortalte ham selvfølgelig ikke noget om bladene, da de spurgte om de ikke godt måtte låne hans puch maxi og køre en tur. Det var sgu alligevel lidt for pinligt at spørge sin morfar om pornoblade – også selvom han sgu er total sej.

Det var fede gamle blade, og de grinede meget der i græsset ved kanalen. Så var det, de pludselig fik øje på ham Sonny.

...

Ham Sonny har ellers en totalt liderlig storesøster. Det siger nogen af de store drenge på skolen, som Simon nogle gange hænger lidt ud med. Hun er med på den værste, har de fortalt. Og det tror Simon helt klart på – det kan man da se på hende. Og det, som hun har sagt til nogen af dem ... huha ... Hende gad han godt prøve.

Simon har engang kysset en pige. Det var vildt, og han blev helt ør i hovedet af det. Det dunkede i kroppen, og han fik lyst til en masse mere. Men det ville hun ikke være med til. Simon blev så skuffet. Men det holdt ham ikke tilbage fra at fortælle om, hvor vild hun var, da han senere snakkede med Malthe. Faktisk har Simon fortalt temmelig meget om, hvor vild hun var. Og det er fedt at se, at Malthe bliver så misundelig.

...

Simon kigger igen på Malte. Malthe er ikke helt tryk ved det hele, men Simon er ligeglad. Han nikker til sin ven, inden han rejser sig. Ham Sonny, skal de da vist snakke lidt med.

Til spilleren

Som Simon er du ikke hovedpersonen i dette kapitel. Det er Sonny, derimod. Din rolle er, at du skal give Sonny både med- og modspil – I skal både presse ham og være søde ved ham. Det er vigtigt, at du sammen med Malthe-spilleren ikke går for hårdt til Sonny. I skal ikke kun mobbe ham – I tror også, at han har en reel mulighed for at få jer i kontakt med hans storesøster.

Malthe

12 år

Malthe kryber ned helt bag vinduesrammen i det gamle fugletårn. Han kigger med sammenknebne øjne på knægten med fiskestangen nede ved kanten af den store kanal. Drengen har smidt en fisk på jorden og står og taler til den. Bagefter slår han den med en kæp. Hold kæft, hvor creepy. Og så det drengen siger:

”Jeg synes, du kigger på mig med dine liderlige øjne. Du skal vist gives til prinsessen. Hun vil glæde sig til dig. Til alt det, du har at give. Hun vil gøre alt det, du befaler hende.”

Malthe kigger ængsteligt på Simon, der sidder ved siden af. Simon fniser, men Malthe finder det nu mest lidt uhyggelig. Ja, han er sgu uhyggelig ham drengen. Han er jo kun en lille knægt. Ni år vist nok. Men drengen er altså heller ikke hvem-som-helst. Det er Sonny, hvidevaremandens dreng. Malthe har hørt historier om ham nede på skolen, om at han altid siger nogle fucked up ting. Han har vist også været oppe ved skolepsykologen. Og så er det noget med, at hans storesøster er totalt liderlig. Det siger nogle af drengene fra niende. Hun gør det med hvem som helst.

...

De havde det ellers lige så skægt de to drenge. De havde fundet en stak gamle pornoblade henne i den gamle togvogn, hvor Simons morfar slapper af og drikker øl, når han ikke passer sin minkfarm. De sagde ikke noget om bladene, da de fik lov til at låne hans puch-maxi, og så kørte de ud til fugletårnet. Her kunne de være i fred.

I hvert fald lige indtil de pludselig opdagede ham Sonny. De havde ellers ligget længe og kigget i bladet og grinet af det. Så var det fandeme med at pakke bladet væk og holde lidt øje med drengen.

...

Malthe gad sgu godt prøve sådan en liderlig kælling som dem i bladet der. Eller måske som ham Sonnys søster. Simon siger, at han har prøvet det – altså ikke med Sonnys søster, men med en anden. Det var total fedt, siger han. Og hun var helt vild, hende han prøvede.

Det vil Malthe også. Han ved bare ikke, hvordan man gør det. Måske kommer det helt af sig selv.

I det samme prikker Simon til Malthe med et skælmsk smil. Malthe kan ikke lide det. Simon har lige har fået en af sine farlige ideer. Det ved han. Og så er der ingen vej tilbage. Simon rejser sig og går ned til Sonny.

Til spilleren

Som Malthe er du ikke hovedpersonen i dette kapitel. Det er Sonny, derimod. Din rolle er, at du skal give Sonny både med- og modspil – I skal både presse ham og være søde ved ham. Det er vigtigt, at du sammen med Simon-spilleren ikke går for hårdt til Sonny. I skal ikke kun mobbe ham – I tror også, at han har en reel mulighed for at få jer i kontakt med hans storesøster.

Kapitel 4

Vinterferien

Tenna kommer hjem fra efterskolen

Jørgen og Tenna holder ude på dæmningen

Jørgen er på vej hjem med Tenna, som han har hentet på efterskolen. Men inden han kører helt hjem, gør han holdt ude på dæmningen ved fjorden, tæt på fugletårnet og pumpestationen. Her møder de Verner på sin knallert, der lover at komme forbi senere med en stak røgede ål.

Tenna kommer hjem

Tenna og Jørgen kører ind på gårdspladsen. Kate og Sonny tager imod.

Tenna og Sonny - Tenna og Kate

Lad der være plads til et par scener, hvor Tenna både kan tale alene med sin lillebror og sin stedmor, Kate.

Verner kommer med røgede ål

Et par dage inde i vinterferien kommer Verner som lovet forbi med røgede ål. Han taler både med børnene og Jørgen, inden han kører igen.

Besøg af socialrådgiveren

Socialrådgiveren Birgitte Jensen kommer forbi. Hun er bekymret for Tenna, der ønskede at blive på sin efterskole. Birgitte skal lave en forundersøgelse for at afgøre, om en større §50-undersøgelse skal sættes i gang for at afdække Tennas trivsel og forholdene i hjemmet.

Værkstedet - mulig afslutning på kapitlet

Zenia prøver at overtale Sonny til at undersøge det værksted, hun ikke selv kan komme ind i. Langsomt sniger han sig derhen i ly af natten.

Andre afslutninger på kapitlet

Det kan f.eks. være ved at Jørgen tager en alvorlig snak med Tenna om, at hun skal være sød – især når der kommer gæster. Eller ved at Sonnys fortællinger til Tenna bliver så udtalte, at Zenias lig ude i kanalen begynder at rive sig løs.

Rollefordeling

Spiller 1: Tenna

Spiller 2: Jørgen

Spiller 3: Kate

Spiller 4: Sonny, Zenia

Zenias rolle

Zenia-spilleren spiller også Sonny i dette kapitel. Sonny er den eneste, som Zenia kan tale til, og det sker gennem hans eventyrverden. Spilleren skal ikke spille scener mellem Zenia og Sonny, men kun scener, hvor Sonny møder andre.

Derudover kan Zenia bruge Sonny til at f.eks. at forsøge at komme ind i det værksted, som hun fornemmer, noget er helt galt med.

Kapitel 4

Zenia

Tingene bliver værre herude på Vasen. Noget skal ske.

Der er en, der vender hjem. Men hun er bange. Lige så bange som jeg. Det er ikke en glædelig hjemkomst. Langt fra.

Måske kan jeg bruge hendes angst. Måske hun kan fortælle mig ting. Måske hun kan hjælpe mig til at forstå. Men hun kan ikke høre mig. Det kan kun Sonny.

Men skal jeg advare hende? Eller skal jeg bruge hendes hjælp, så langt som det er muligt?

Måske hun kan trænge ind steder, hvor jeg ikke kan.

...

Du er Zenia, 13 år gammel. Du er død, bange og fanget mellem livet og det hinsides.

Der er noget med værkstedet og fugletårnet. Her kan du ikke komme ind. Her er smerten for stærk. Her sortner alt, så snart du nærmer dig. Her ligger svarene måske.

Din eneste kontakt til livet er gennem Sonny, en lille stakkels dreng med historier om prinsesse Zenia. Men noget er ved at ske, og det kan du fornemme. Du nærmer dig sandheden. Men samtidig nærmer du dig også de rædsler, der får din sjæl til skribe, uden nogen hører det.

Sonny

9 år, skoleelev

Far er kørt op for at hente Tenna på efterskolen. Sonny ville gerne med, men der kunne der ikke være tale om, sagde Far. Sådan var det. Men Sonny glæder sig alligevel til, hun kommer hjem. Han savner hende. Og så må han godt tale om hende – ikke ligesom med Zenia, som de siger ikke findes. Tenna findes heldigvis. Hun er helt rigtig og levende.

Men Sonny glæder sig også til at fortælle Tenna om alt det nye. Om både Zenia og alle de andre ting. Også om alt det, der ikke er så rart. Og så glæder han sig til, at Far bliver glad. For han sikker på, at Far bliver rigtig glad, når Tenna kommer hjem. Så kommer der måske også snart flere gæster. Og måske har de endda pizza med.

Til spilleren

I dette fjerde kapitel spiller du både Zenias ånd og Sonny. Sonny er den eneste, som Zenia kan tale til, og det sker gennem hans eventyrverden. Du skal ikke spille scener mellem Zenia og Sonny, men kun scener, hvor Sonny møder andre. Og i disse scener kan Sonny tale om sin eventyrverden og dermed komme med hints og advarsler til storesøsteren Tenna, der i dette kapitel vender hjem fra sin efterskole. Måske kan du endda bruge hende som hjælp til at grave dybere ned.

Samtidig begynder Zenia også langsomt igennem kapitlet at kunne påvirke ting i virkeligheden. Du kan skubbe til døre, puste lys ud og deslige. Små ting, som du sammen med Sonnys fortællinger kan bruge til at påvirke spillet og historien. Og små ting, der kan skabe et uhyggeligt skær omkring Sonny.

Kapitel 4

Tenna

16 år, datter til Jørgen, steddatter til Kate

Hun vil ikke hjem. Det vil hun virkelig ikke.

Men der er ikke noget at gøre. Far sidder derude i bilen og venter. Hun skal hjem nu. Hjem til Vasen.

Lange inderlige knus til hver veninde. Tenna græder ikke. Sådan nogen gør hun ikke. Hun er stærk og hård. Hun viser ingenting. Mon de ved, hvor bange hun er?

Til sidst ser hun på den lærer, der er på arbejde. Tenna smiler let til hende.

Vi ses, siger hun. Tenna nikker. Det var den lærer, som Tenna fortalte, hvor meget hun gerne ville blive på skolen her i ferien. Hun var så forstående. Men det hjalp ikke.

...

Den eneste hjemmefra, som Tenna for alvor savner, er Sonny. Hans små historier og sære væsen. Resten er ligemeget. I de sidste måneder har det kun handlet om efterskolen og Tennas nye liv. Væk fra det hele, folkeskolen og familien. Væk fra historier i krogene, idiotiske drenge og alle hvidevarerne. Måneder med nye venner, og hvor tingene virker – og hvor der ikke flyder med ødelagte vaskemaskiner over alt.

Det var ikke fordi Tenna selv syntes, det var en god ide, da skolevejlederen foreslog, at hun kunne tage på efterskole. Hun var faktisk ret meget imod i starten. Hun vidste, at Far aldrig ville give hende lov – og at han aldrig ville have råd. Hans penge skulle da ikke gå til en tåbelig skole, ville han sige.

Men kommunen betalte, og hun kom af sted. Hun var bange, da hun første gang trådte ind i aulaen. Hun satte sig tæt på væggen. Ville ikke kigge nogen i øjnene. Især ikke drengene. Hun regnede med, at de snart ville gå på hende. Men de var søde alle sammen. Også lærerne.

...

På parkeringspladsen foran hovedindgangen holder bilen. Far sidder derinde. Han venter. Han er ikke engang stået ud. Han ryger, det er hun sikker på. Hun kan allerede føle stanken af hans cigaretter rive i næsen.

Tenna åbner langsomt døren til passagersædet. Hun sætter sig ind. Lukker døren næsten lydløst. Hun kigger på Far, der rigtigt nok ryger. Han kigger ikke på hende. Han ryger blot færdigt og sætter så motoren i gang. Ingen af dem siger noget i lang tid.

Til spilleren

I dette fjerde kapitel er det Tenna, der er i centrum. Det er din synsvinkel og din hjemkomst, der er drivkraften. Husk, at du både er bange og samtidig også holder af dit hjem. Du elsker din familie, og især Sonny står dig meget nær. Giv især plads til, at Sonny kan komme på banen, og giv plads til scener, der viser dit forhold til resten af familien.

Jørgen

Hvidevaremekaniker og -sælger

'Bjerget Efterskole' siger det store skilt på muren af det nedlagte plejehjem. Jørgen trommer utålmodigt i instrumentbrættet, mens han venter. Han hader virkelig at vente.

Hvis bare hun kunne snøble sig sammen og blive færdig. Latterlige knus til dumme veninder. Som om det er verdens undergang, at hun ikke skal være på skolen et stykke tid.

Endelig kan han høre bildøren åbne sig, og Tenna sætter sig ind. Jørgen kigger ikke på hende. Han færdiggør blot sin cigaret, inden han drejer nøglen og starter motoren. Han lader tomgangen køre lidt, før han sætter bilen i gear og ruller ud fra parkeringspladsen.

Tenna siger heller ikke noget. Hun er sgu god nok. En sød og køn pige, det er hun.

...

Kate sagde ingenting, da Jørgen proklamerede, at nu kørte han op for at hente Tenna. Hun nikkede bare. Andet havde da også været helt ved siden af – det er jo ikke hendes datter. Sonny plagede for at komme med i bilen, men Jørgen sagde bestemt nej. Det passer ikke til en lille dreng at hente store piger på efterskole, sagde Jørgen til ham. Sonny accepterede.

Nu glæder Jørgen sig næsten til, at hende damen nede fra kommunen ringer. Det ved han, at hun gør. Men så kan hun lære, at det ikke er hende, der bestemmer. Tenna er Jørgens datter – ikke hendes. Hun skal ikke komme og blande sig. Livet ude på Vasen kommer ikke hende ved. Hun kan bare holde sin lange nysgerrige luder-næse for sig selv. Hun ved lige så godt som Jørgen, at hun ikke kan gøre en skid, hvis Jørgen siger nej.

Og mest af alt glæder Jørgen sig bare til at få sin datter hjem. Det er der, hun hører til. Der hun kan sprede glæde.

...

Jørgen stopper bilen ude på dæmningen. Han er ikke kørt den lige vej hjem, men han har brug for en pause, inden de kommer helt hjem. Brug for lige at holde her. Brug for lige at tale lidt med Tenna.

Han tænder endnu en cigaret og kigger over på sin datte på passagersædet. Han elsker hende sgu, det gør han. Han glæder sig til, hun kommer med hjem. Glæder sig til vinterferie.

De skal bare holde her lidt. Det plejer hun godt at kunne lide. Bare sådan at sidde her og kigge ud over fjorden.

Til spilleren

I dette femte kapitel er det Tenna, der er primært er i fokus. Det er hendes hjemkomst, der driver historien.

Som Jørgen er din rolle i dette kapitel at give Tenna modspil og hele tiden gøre hende i tvivl om, hvad der er på spil i hjemmet. Samtidig er du under et indre pres, og ønsker at få anerkendelse og opmærksomhed fra de få venner, der kommer i huset.

I løbet af kapitlet skal du gøre dig selv klart, hvorfor det er, at Jørgen har hentet Tenna hjem.

Husk i øvrigt, at Tenna kun er din datter - Kate er kun hendes stedmor.

Kapitel 4

Kate

Arbejdsløs organist, mor til Sonny, stedmor til Tenna

Jørgen er kørt op for at hente Tenna på efterskolen. Sådan måtte det jo gå. Kate sagde ikke noget. Den slags skal hun ikke blande sig. Det er jo ikke hendes datter. Det ved hun, at han Jørgen vil sige, hvis hun siger noget. Og han har jo ret.

Kate kigger ned i sin kaffe. Dem har hun drukket mange af i dag. Hvad fanden skulle hun ellers lave. Endnu en uge uden noget at lave. Endnu en uge, hvor hun drømmer om berusende orgelmusik og at kunne genoptage sit arbejde som organist, men i stedet må nøjes med Vasens stilhed. Og alligevel er det her en helt anden uge. Det er vinterferie. Sonny og Tenna er hjemme. Det er nu, man burde være sammen som en familie. Det er nu, man burde se videofilm, spille spil og tage i biografen. Men den slags gør man ikke herude på Vasen. Her er man i stedet stille. Her laver man helt andre ting.

...

Hun vil så gerne være glad. Se Jørgen glad. Og børnene. Men hun ved, at de ikke alle kan være glade på samme tid. Det er umuligt herude. Sådan virker det ikke her. Men når Jørgen er glad, så er det bedst. Så er der ro. Så bliver Kate også glad, og så bliver han god ved hende.

Til spilleren

I dette fjerde kapitel er det Tenna, der er i centrum. Hun vender hjem fra efterskolen, hvor Jørgen har hentet hende. Som Kate skal du vælge, hvordan du forholder dig til Tenna – og som ikke er din datter. Er du den kølige stedmor? Eller er du hjertevarm og åben? Og hvordan forholder du dig egentlig til, at Jørgen har hentet hende mod sin vilje?

Samtidig er det vigtigt, at du i løbet af kapitlet får vist antydninger af, hvor meget Kate ved om de ting, der ellers foregår herude på Vasen.

Kapitel 5

Vinterferien

Alting strammer til og Zenias ånd forsvinder

Noget er på vej op til overfladen

Et lig river sig løs fra kanalens bund og er på vej op til overfladen. Zenia er derude. Det er hende, der er på vej mod lyset.

Britta får atter kontakt

Britta får kontakt til Zenia. Men kun et kort øjeblik, så er hun helt væk, og Britta kan ikke længere mærke åndens tilstedeværelse.

Hvad vil Britta gøre?

Spørgsmålet er nu, hvad Britta vil gøre? Hun har en klar fornemmelse, at noget er helt galt ude ved hvidevaremanden. Men hun har kun oplysningerne fra det hinsides – og hvem vil lytte til dem?

Lone henter sin vaskemaskine

Lones vaskemaskine er blevet færdigrepareret og kan nu afhentes. Her er det oplagt, at hun tager sin mor med.

Sonny er forladt

Zenia er forsvundet igen, og Sonny er nu alene tilbage. Han sidder på sit værelse og er bange. Prinsessen er væk. Hvad vil han gøre? Og hvad vil han sige til Tenna?

Husvenner og Verner vender tilbage

De to husvenner og Verner dukker op igen – og også denne gang har de pizza med. De har en klar forventning om, at de med Tennas hjemkomst igen kan få det, de plejer at komme efter.

Klimaks

Der er mange potentielle måder, hvorpå scenariet kan opnå sit klimaks. Det er dog vigtigt, at scenariet ender som en tragedie. Børnene kan ikke reddes – og hvis de kunne er de mærket for livet – og Britta må erkende, at hun ikke kan gribe ind.

Liget dukker frem

Zenias lig er dukket op til overfladen ude ved pumpestationen.

Rollefordeling

Modsat de andre kapitler, er der i dette kapitel ikke skrevne karakteroplæg. Spillerne vælger i stedet at spille de roller, de vil, ud fra de oplæg, de allerede har set.

I åbningsscenen, hvor Britta kortvarigt får kontakt, er det spillerne i fællesskab, der giver inputs til, hvad Zenia gør.

Zenias rolle

Der er ingen fast spiller, der spiller Zenia i dette kapitel. I starten af kapitlet dukker hendes lig op til overfladen ude i kanalen, og i samme nu forsvinder hendes ånd. I resten er scenariet er hendes ånd ikke længere til stede.