

HVOR ÅNDERNE DANSER

Et scenarie af

Mikkel Bækgaard

Helgolandsgade 64, 2.th

9000 Aalborg

98 12 56 22

mbae98@hum.auc.dk

www.hum.auc.dk/~mbae98/

Genre: Slægtsdrama/intrige

System: Systemløst

Spillere: 6 Modne rollespillere, der ikke er bange for at spille på følelser og for at være med til at danne baggrunden for deres karakterer.

Inspiration: "Uncle Timothys Will" (af Keith Herber), "Legends of the Fall" (Af Edward Zwick), "Åndernes Hus" (Af Isabel Allende), "Slægt skal følge slægters gang" (Af Lars Konzack m.fl.), "Festen" (af Thomas Vinterberg), "Oculus Tertius" (af Jakob Schmidt-Madsen) og "Dolores Claiborne" (af Stephen King).

Version: 2.1 – Webudgave

Credits

Historie og personer: Mikkel Bækgaard

Tegninger: Jonas Breum Jensen

Spiltestere: Anders Vestergaard Mortensen, Jonas Breum Jensen, Kirstine Mikkelsen,

Rune Stenholm Jakobsen, Nana Hauge Christensen og Ryan Rohde Han

sen

HVOR ÅNDERNE DANSER

INDHOLDSFORTEGNELSE

INDHOLDSFORTEGNELSE	3
FORORD	4
INDLEDNING	5
BAGGRUND	12
SPILPERSONERNES BAGGRUND	16
HÆNDELSER	25
BESKRIVELSE AF GODSET	37
BIPERSONER	41
APPENDIX A - OM CHILE	44
APPENDIX B - SPILLELEDERTIPS	48

BILAGSOVERSIGT

Bilag 1: Oversigt over slægtens historie.	Handout 8: Breve fra Miguel
Bilag 2: Forslag til handlingsforløb.	Handout 9: Telegram
Bilag 3: Tabel over spilpersonernes alder.	Karakterark 1: Marco
Handout 1: Invitationer til spilpersonerne	Karakterark 2: Pedro
Handout 2: Carlos' afskedsbrev	Karakterark 3: Maria
Handout 3: Billede af Isabella	Karakterark 4: José
Handout 4: Bog om åndetro	Karakterark 5: Monica
Handout 5: Carlos' noter	Karakterark 6: Anna
Handout 6: Vinetiketer	

FORORD

"I aftes døde min bedstefar. Han døde ikke som en hund, som han havde frygtet, men fredeligt i mine arme, idet han forvekslede mig med Clara og undertiden Rosa, uden smerte, uden angst, bevidst og afklaret, mere tindrende end nogen sinde og lykkelig. Nu ligger han i sejlskibet på det rolige hav, mens jeg sidder og skriver ved det lyse træbord, der var min bedstemoders."

Isabel Allende, "Åndernes Hus"

Rigtig hjertelig velkommen til *Hvor Ånderne Danser*. Jeg sidder nu her ved min computer og lægger sidste hånd på detaljerne. Det har været en lang rejse, men endelig har jeg nået målet. Du sidder hermed med hele dramaet i dine hænder. Det, du nu skal læse, er den tragiske historie om en familie i opløsning, om fortidens synder, om ulykkelig kærlighed og om muligheden for at gøre op med alt dette.

Jeg håber, at du synes om historien, og at du vil gøre den til din egen således, at dine spillere får en fantastisk oplevelse ud af dette og danser med. Træd an, og lad ånderne blive levende i din varetægt. Jeg glæder mig meget til at høre, hvordan det er gået.

Jeg vil lige benytte lejligheden, nu når jeg har din opmærksomhed fanget, til at takke en lang række folk, som har gjort tilblivelsen af dette scenarie muligt. Der er først min kære ven Jonas, der har leveret de flotte tegninger. Derudover har han været en fantastisk hjælp som spiltester og korrekturlæser. Så er der Ryan, der har kommet med god kritik, spiltestet og læst korrektur. Alex Uth for tidligt i skrivefasen at give flere uundværlige råd. Så er der Peter Bengtsen, som er den bedste scenarieansvarlige, jeg har været udsat for på Fastaval. Aldrig har jeg fået så meget tilbagemelding på en skriveproces. Til sidst vil jeg selvfølgelig takke dig kære spilleleder.

God fornøjelse

Mikkel Bækgaard, 14/2 2000

HVOR ÅNDERNE DANSER

INDLEDNING

"Det var slut med uskylden, slut med en bestemt måde at tænke og leve på, og nogle var fortvivlede og sagde, at det var slut med håbet. Men selvom de nedfaldende efterårsblade afslører nøgne grene, klæder foråret skoven på igen; en elsket bedstemor dør, men som en kompensation for tabet kommer hendes barnebarn til verden, stærk og nysgerrig. Når en dag slutter, begynder den næste, for i dette uendelige univers er der ingen endegyldig afslutning på noget, og da slet ikke håbet. Fra asken efter den gamle tid fødes en ny tid, og fødsel er håb."

Dean R Koontz, "Tusmørkeøjne"

INTRO

I skæret fra den sene eftermiddagssol, der flammede brændende hed ud over steppen, kom en mand ridende. Han var alene, men fra den anden side kom en bil kørende, som havde samme mål. Midt på bakken lå huset. Det hus han engang kendte så godt, men nu blot var et svagt minde om en ellers forlængst glemt barndom.

Inde i huset herskede døden. Den gamle godsejer havde ikke langt igen, og det eneste, han ønskede, var at se dem alle en enkelt gang mere. Bare denne ene gang, og så var det forbi. Han havde ventet døden med længsel, men ikke før alle var samlet. Han måtte overgive dem nøglerne til ejendommen, og han måtte sige farvel. Det var nu på tide at gå til ro, og overlade fremtiden til andre. Han ville dø – og med ham årtiers had og undertrykkelse. En ny tidsalder var begyndt for ham og hans slægt.

En godsejer ligger for døden. De seks børn samles for at møde ham for sidste gang. Hvad skal der ske nu? Hvad er deres fremtid? – og fortid? Hvor meget kan man stole på erindringerne fra barndommen? Hvem er man egentlig? En rig godsejers barn? Et individ i en hård verden? En modstander af sy-

stemet? Måske en tilhænger? Betyder det noget i det store perspektiv?

Et slægtsdrama sat i 70'ernes Chile. Et land fuld af frygt, had, håb og kærlighed. Et land i frygtens og diktaturets favn. Et land hvor mennesker lever. Et land hvor ånderne danser.

Et anderledes intrigescenarie, hvor meget lidt ligger fast – ikke engang fortiden... eller gør den? Er du til klassiske slægtsdramaer som Legendernes Tid og Åndernes Hus, men samtidig ikke er bange for at afprøve rollespillets muligheder som interaktiv fortælling? – så er dette noget for dig. Har du for resten nogensinde tænkt på: "Hvad nu, hvis man kan ændre fortiden?"

Scenariet udspiller sig i Chile i 1975 – midt under et af verdens mest blodige militærdiktaturer. Dette danner rammen om en helt anden historie – historien om en familie i opløsning, og hvordan den prøver at komme ovenpå efter år i modgang.

HVOR ÅNDERNE DANSER

SYNOPSIS

Scenariet foregår i Chile i 1975 – to år efter at general Pinochet tog magten ved et blodigt militærkup og afsatte verdens første folkevalgte marxistiske præsident, Salvador Allende. Diktaturstaten og rædslerne danner rammen om en helt anden historie – historien om en familie, der pludselig står i håbløs situation, da familiens overhoved (og spillernes far), Carlos de la Caida, ligger for døden på det gods, Los Decadus, der har været i familiens eje i mange år. Spilpersonerne er blevet kaldt hjem til godset for at se faren en sidste gang, og høre hvordan slægten skal føres videre. På overfladen lyder dette som et scenarie om *endnu* en arv, men faren har *ingen* arv – godset er forgældet og Carlos nyder ikke megen respekt – hverken hos sin familie eller hos lokalbefolkningen.

Familien var lykkelig for mange år siden. Alle seks børn var blevet født, og det gik godt for godset – så skete der det, at moren, Isabella, begik selvmord i en grotte nær godset, hvor indianerne engang havde et helligt sted. Isabellas lig blev aldrig fundet af andre familiemedlemmer end Carlos, der som den eneste i familien kendte til hulens eksistens. Han fortalte børnene, at hun var på en lang rejse, og måske en dag ville vende tilbage.

Isabellas død fik Carlos til at gå totalt ned, og igenem årene sank han længere og længere ned mod sin sjæls afgrund. Han begyndte at eksperimentere med okkulte ceremonier i hulen hvor hans hustru døde i et forsøg på, at hente sjælen tilbage til sig. Dette lykkedes ham aldrig, og efterhånden blev han mere og mere sindssyg. Familien blev splittet, og efterhånden som de ældste af børnene flyttede blev faren mere og mere ensom, og familien kom kun meget sjældent kom på besøg. Han var frygtet i lo-

kalsamfundet, men det var følelser af frygt og ikke af respekt, der fik folk til at underordne sig. Han var kendt som en gemen, ond mand, der ikke kendte til næstekærlighed, og mange af hans frustrationer gik ud over de lokale bønder, der blev tvunget til at arbejde til sulteløn, i et forsøg på at skaffe godset penge. Penge der blot senere skulle spilles op i Santiagos Kasinoer og spillebuler.

Alle børnene er ødelagt af Carlos' tyranni, men de mange frygtelige oplevelser i barndommen har de fortrængt og husker egentlig barndommen som tryk og rar. Dette er symboliseret ved en forbandelse, som Isabella har kastet over godset og familien. Forbandelsen skaber splittelse hos børnene og giver Carlos depression. Dog holder forbandelsen kun til den dag, Carlos dør, og derfor er den forbi den dag, spillerne ankommer. Spilpersonerne kan ikke huske den grusomme barndom, men ved farens død begynder begivenhederne at vende tilbage. Forbandelsen er ophævet, så fortiden er åben for forandring. Det kan påvirkes af, hvordan man husker den. Igennem scenariet får spillerne lov til at spille mødet med hinanden, men også scener tilbage i tiden, således at de kan påvirke deres egen fortid og derved deres interne intriger. Nogle af fortidsscenerne bliver endda spillet igennem flere gange, således at de endnu mere kan ændre spillernes forhold. Spillerne er nu med til at vise, hvad der virkelig skete i familien – hvilke intriger var der (og er der) og hvordan var den barndom, som de husker som tryk i virkeligheden? Har farens tyranni og sindssyge påvirket dem for evigt?

Der er flere lag af intriger i scenariet. Der er spillernes overfladiske intriger, der handler om deres forhold til hinanden ved Carlos' død – dette er både

personlige og politiske intriger. Nogle støtter diktaturet – andre gør ikke. Hvorfor kan fortiden måske vise?

Under overfladen gemmer de mere dybdegående psykiske intriger sig, som har bund i spillernes fortid. Det er disse, der danner det egentlige scenarie, og som spillerne er med til at bestemme og ændre. Hvordan var Carlos og de andre familiemedlemmer i virkeligheden under den overfalde af lys og lykke, som børnene erindrer? Langsomt dukker erkendelsen af den grusomme far op, og hvordan han har påvirket sine børn til at være de mennesker, de er. Er fortiden glemt, eller er der mulighed for at gøre det hele godt igen? Spillerne får muligheden for at ændre deres egen fortid, således at den bliver, som de vil have den til at være – måske således at verden bliver, som de personligt ønsker det, eller blot

at sandheden kommer frem i lyset – det er op til spillerne, og hvordan de lader deres ånder danse gennem fortiden. Har de modet og moralen til at ændre fortiden, eller vil de hellere stå ved de valg, de dengang foretog sig, og erkende at fortiden er hellig?

Samtidig med, at fortidens spøgelse påvirker spilpersonernes forhold, leder børnene også efter den arv, som de tror Carlos har. De ved at godset er forgældet og ikke er meget værd, men Carlos' sidste ord på sit dødsleje er: *"Sandheden – og der- ved min arv – den finder I, hvor ånderne danser."* Så igennem scenariet vil spillerne sikkert forsøge at finde ud af, hvad det betyder, og til sidst finder de hulen, hvor morens lig stadig ligger, og her vil sandheden endelig gå op for dem.

IDEEN/TEMA

Ideen med dette scenarie er at give spillerne mulighed for at påvirke deres karakterer. I dette scenarie er spillerne med til at forme personernes baggrund og dermed være med til at forklare, hvorfor de er, som de er. En slags omvendt tankegang om man vil, da man normalt skal danne sin karakter ud fra dennes baggrund. Her gælder det om i en vis grad at danne baggrunden for sin spilperson igennem scenariet ud fra hvordan han/hun er nu.

På personarkene står der noget om personernes barndom, men det er ikke som den reelt var – det er som de husker den. Farens tyranni har medført, at de mere eller mindre har fortrængt de mange ubehagelige oplevelser. Det er ikke lagt fast præcist, hvad der skete i spilpersonernes barndom, men gennem en række flashbackscener får spillerne lov til at bestemme, hvad der egentlig foregik. Senere i scenariet bliver spilpersonerne måske

klar over, at de kan ændre fortiden, og kan der- ved bruge det til egen fordel ved at spille de samme scener igen, men med andet udfald.

Scenariets tema er selvfølgelig den erkendelse af, at man ikke længere lever i den drømmeverden, som barndommen til dels var. Når man bliver voksen begynder man at se, hvordan verden virkelig hænger sammen og måske forstå nogle af de ting, man ikke tidligere forstod. Som voksen kan man indse, hvad der tidligere er sket, og man må acceptere sin fortid – eller skal man? I dette scenarie er muligheden for at ændre det hele til stede. Vil man ændre fortiden, hvis man får muligheden? Hvad vil man ændre? Og hvordan vil det påvirke ens liv? Alt dette er som nævnt tidligere symboliseret i den forbandelse, Isabella kastede over sin mand, og hvordan den ophæves, når han dør.

HVOR ÅNDERNE DANSER

PRÆSENTATION AF SPILPERSONERNE

Spillerne spiller godsejeren seks børn, der vender tilbage til deres barndomshjem, hvor deres far ligger for døden. Han har sendt bud efter dem, velvidende at flere afskyer ham. Han ønsker at sige farvel og overdrage fremtiden til sine børn. Han har i sin ensomhed erkendt, at det måske ikke var rigtigt, den måde, som han tidligere behandlede dem på. Nu ønsker han blot, at fortiden skal glemmes, og børnene skal se fremad.

Nogle af spilpersonerne har ikke været på godset i mange år, og mellem spilpersonerne findes der en række intriger, der på overfladen meget knytter sig til den politiske situation i landet. Under disse åbenlyse intriger ligger der også spilpersonernes mere interne og personlige forhold, der danner baggrunden for de intriger, der opstår under de forskellige flashbackscener, og derved danner den vigtigste historie i scenariet.

MARCO

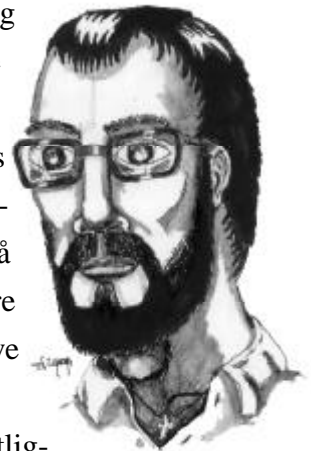
Den konservative, naive, ubevidste og religiøse

Marco er familiens ældste søn, og derfor ham, der står som arving til godset. Der er som nævnt tidligere intet at arve, men det ved Marco egentlig ikke. Han er overbevist om, at faren er en fornuftig mand, der har styr på sine forretninger. Rent politisk var Marco tilknyttet det konservative parti før militærkuppet. I dag støtter han juntaen, men er ikke engageret i politik – han har indset, at det nok er klogere at holde sig uden for.

Marco har ingen speciel uddannelse, men har igennem sin position som den ældste haft let ved at opnå det, han gerne ville. En ting, der ofte har irriteret

andre – både socialister og fascister. Førstnævnte mente at det var et tydeligt bevis på Aristokratiets magt, og fascisterne selvfølgelig fordi man må kæmpe for tingene – gøre sig fortjent – ikke bare arve noget fra fortiden.

For Marco er det væsentligste i scenariet at indse, at hans syn på verden ikke nødvendigvis er det rette – eller i hvert fald ikke det eneste. Derudover bliver han sikkert nødt til at tage stilling overfor sin families forskellige politiske tilhørsforhold – noget han tidligere har forsøgt at lade være med, for derved at undgå problemer. Marco er en naiv mand, der må indse at han ikke kan fortsætte uden at stille spørgsmål ved tingenes enkelthed.



PEDRO

Den fascistiske, disciplinerede og autoritetstro

Pedro har altid været præget af, at han ”kun” var den næstældste i flokken. Han har altid været misundelig på Marcos position som den ældste, der derved har fået lov til alting. Pedro er ikke kommet så nemt til tingene, men har altid ønsket sig at blive godsejer. Han indså dog forholdsvis hurtigt at dette ikke blev aktuelt og søgte i stedet ind i hæren, hvor han klarede sig godt. Han opnåede en plads som oberst, og da militæret kom til magten fik han en toppost inden for det hemmelige politi, DINA.

Pedro er overbevist om, at disciplin er vejen til magt

HVOR ÅNDERNE DANSER



og rigdom, og han ønsker, at det er ham, der skal arve godset. Hans fjols til storebror ejer hverken evnerne eller disciplinen til at køre et stort gods. Pedro derimod mener klart, at det er ham, der skal bringe det forgældede gods på ret fode igen.

Det vigtigste for Pedro er, at han bliver bevidst om sin egen umenneskelighed. Skæbnen rammer alle og ligeledes også ham. På et tidspunkt bliver han sikkert offer for sine egne grusomme handlinger, og indser at alt i denne verden ikke drejer sig om ham. Han bliver konfronteret med valget om, hvorvidt han vil redde sit eget skind eller sine søskende.

MARIA

Den konservative, snævertsynede, uvidende og moderlige

Maria er den ældste datter i familien. Efter sin mors død, var det hende der passede huset, selvom Carlos krævede, at der skulle en husholderske til. Hun har altid været kærlig og omsorgsfuld og ville gerne fortsætte med dette. Carlos accepterede dette og lod Maria tage sig af dele af husholdningen.

Maria har altid holdt meget af lokalområdet og har aldrig været den store eventyrer. Hun blev tidligt gift

med en godsejer længere sydpå, og her har hun levet et trygt liv siden. Hun har fået børn og al den lykke, hun kan tænke sig. Det er sjældent, at hun skænker sine rødder en tanke. Hun har det godt som frue på et stort gods, hvor hun kan omgås samfundets spidser.

Maria har intet forhold til landets politiske situation og er typen, der tager alt for givet. Hun må lære, at kende sine rødder og tage stilling til sin families situation. Noget hun altid har undgået. Hun minder meget om Marco, som hun altid har beundret og set op til.

Maria hader ikke nogen mennesker, men hun ved ikke meget om verdens virkelige tilstand, og vil sikkert blive chokeret, hvis hun så den.

Hun kender kun til sit eget indsnævrede overklasseliv.

Hun har et gennemført godt hjerte, men bliver hun konfronteret med en anden virkelighed, vil hun sikkert tage sit liv op til revision. Marias primære funktion er at holde sammen på familien, da hun symboliserer det gode i spilpersonernes fortid.



JOSÉ

Den dagdrømmende, kunstneriske, konfliktsky og næstekærlige

José er klart familiens kunstneriske og kreative barn. Fra han var ganske lille elskede han at sidde og tegne i solen på godsets gårdsplads, og da han blev ældre begyndte han at beskæftige sig med musik. José er

en fredens mand og skriver mange sange om fred og frihed. Han er har egentlig aldrig taget noget reelt politisk standpunkt, men hans klare budskab i sangene får juntaen til at frygte ham. De tror, at han har revolutionære tanker.

José er gået under jorden, da han ved at systemet er ude efter ham. Han har dog aldrig forstået hvorfor, da han ikke er nogen speciel modstander af systemet – han er blot en kunstner med sine egne me-

ninger og sange.

For José er det vigtigt at indse, at verden ikke er nem og ligetil, som han gerne vil gøre den til i sine sange. Alt kan ikke blive godt og fuldendt, hvor meget man end ønsker det – alting har sin skyggeside. Selv den fortid,

men husker som lys og lykkelig.



Monica var en de mange unge venstreorienterede, der blev fængslset efter militærkuppet. Hun blev udsat for tortur og megen terror i et forsøg på, at få hende til at afsløre kommunister rundt om i landet. Hun blev dog til sidst løsladt.

For Monica gælder det om at møde sine søskende med åbent hjerte og uden det had, hun efterhånden har bygget op omkring alle fra sin familie. Hun må forstå, at hun på en måde må stå ved sine rødder og møde en fælles fjende, der er større end den politiske – hendes fortid. Alt kan ikke gøres op i godt og ondt (socialistisk og fascistisk), som Monica mener.



ANNA

Den sky, mystiske, åndelige og psykisk stærke

MONICA

Den revolutionære, antifascistiske og socialistiske

Monica har siden sin tidligste barndom elsket at færdes rundt i lokalområdet, hvor hun legede med landarbejdernes børn. Isabella elskede sin datter for sit nærvær med de lokale, men Carlos hadede det. Hans datter skulle ikke omgås de beskidte arbejderbørn.

Hos bønderne hørte Monica tidligt om hadet til gods-ejeren og om hvordan han udnyttede lokalbefolkningen. Efterhånden udviklede Monica et intenst had til sin far og sin slægt, og som ganske ung meldte hun sig ind i det kommunistiske parti.

Anna har altid været en mystisk pige. Som lille sad hun ofte alene, og de eneste tidspunkter hun var rigtig lykkelig, var når hun var sammen med sin mor eller sin tvillingsøster Monica. Anna havde et nært forhold til det åndelige, men disse evner var kun rigtig aktive, når hun var sammen med sin tvillingsøster.

Anna husker i dag ikke meget af sin fortid, men den er begyndt at dukke op i glimt. Anna har levet et hårdt liv, idet hun stak af fra barndomshjemmet, hvor hun har været udsat for prostitution og hårdt arbejde. Hun



HVOR ÅNDERNE DANSER

har også fået sig en søn.

For Anna gælder det om at finde sin fortid, og genfinde den åndelige kontakt, som hun havde til sin mor. Dette kan kun ske ved hjælp af Monica, idet

tvillingernes åndelige evner kun er optimale, når de er sammen. Derved kan Monica måske erkende den afhængighed af familien, som hun altid har forsøgt at undgå.

DET ÅNDELIGE/OKKULTE

Som du nok har fornemmet under læsningen indtil nu, spiller det åndelige element en vis rolle i dette scenarie. Det er ofte set, at mere eller mindre okkulte ritualer og forklaringer indgår i scenarier, men her har jeg forsøgt at lade det åndelige styre handlingen og være den underliggende faktor, der muliggør plottet. Plottet er ikke en undskyldning for at have noget okkult, men derimod nærmest omvendt. Det okkulte muliggør plottet.

Isabella havde allerede fra sin tidligste barndom evner indenfor det åndelige, der gjorde, at hun kunne tale med afdøde, fornemme venner og fjender og til tider spå om fremtiden. Disse evner benyttede hun bl.a. til at hjælpe Carlos med at overleve faldet fra hesten.

Disse åndelige evner har de to yngste børn arvet – Monica og Anna. Da de er tvillinger er evnerne fordelt imellem dem, således at de kun fungerer optimalt når de er samlet og bevidst om, at de kan komme i kontakt med det hinsides. Det åndelige islæt hos disse to kan du bruge til at få ting frem i historien, som ellers ikke ville komme frem. Det kan bl.a. ske ved, at de to får kontakt til forskellige ånder – f.eks. Isabellas far, der kan fortælle om sin

datters fortid. Måske får de enda i slutningen af scenariet kontakt til Isabella selv, der kan forklare dem de ting, der ikke er kommet frem i løbet af spillet.

Jeg har ikke på noget tidspunkt entydigt besluttet nøjagtig hvordan ånde verdenen ser ud, eller hvordan det åndelige fungerer helt præcist, idet jeg gerne vil lade det være op til dig som spilleleder. Nogle kan lide at spille meget på det uhyggelige, mens andre kan lide en mere smuk og mystisk vinkel. Jeg har ikke baseret åndetroen på nogen reel indiansk religion, og derfor skal jeg lade det være usagt, om der findes indianere der har sådanne evner. Dog er det åndelige meget inspireret af Claras evner i Isabel Allendes ”Åndernes Hus.” Husk dog på, at ånde verdenen i dette scenarie er baseret på indiansk religion, og ikke en spiritistisk eller okkult opfattelse.

Generelt kan det siges, at det åndelige kan hjælpe plottet med at skride fremad, således at historien ikke kommer til at køre i tomgang. Ved spillerne ikke rigtigt, hvad de skal gøre, kan det være en god ide at hjælpe dem på vej vha. af syner eller kontakter fra ånderne på den ene eller anden måde.

BAGGRUND

I dette afsnit vil jeg fortælle den historie, der ligger til grund for scenariet. Det er en forholdsvis lang historie, men jeg håber, at du synes om den, og at den danner grundlaget for at der kan opstå spændende rollespil mellem personer og den fortid, der langsomt går op for dem.

Dette afsnit er som navnet kraftigt antyder ment som baggrund og ikke som opslagsværk under selve spillet. Her er dette afsnit alt for langt – i stedet henviser jeg til arket med slægtens historie i kort form.

SLÆGTEN

Slægten de la Caida kan spores tilbage til spanske invandrere i 1700-tallet. Spilpersonernes farfar grundlagde godset Los Decadus. Det var et velfungerende gods. Lokalbefolkningen, der bestod primært af indianske efterkommere, blev selvfølgelig udnyttet, men ikke mere end i resten af landet. Sønnen, Carlos, var lidt af en enspænder. Han var den eneste søn og skulle arve godset.

Carlos var en brutal herre, der efterhånden blev kendt som sin fars forlængede arm. Han red ofte ud i marken og gjorde det beskidte arbejde, som hans far ikke ville gøre. Han jagede oprørske bønder, gik på jagt og tvang landarbejderne til at arbejde for godsejeren. Han forhindrede så vidt muligt indianerne i at praktisere deres åndetro og fastholdt dem til kristendommen igennem tvang, hårdt arbejde og et stor del indoktrinering fra den lokale præst.

ISABELLA OG MIGUEL

Isabella var datter af en fattig vinbonde lidt oppe af bjergsiderne. Hun var halvt indianer, da moren stammede direkte ned fra den indianske urbefolkningen. Hun døde desværre tidligt, og Isabella måtte overtage husholdningen. I starten hjalp faren til, men han havde travlt i vinmarkerne og en dag faldt han ned fra en klippeside og brækkede ryggen. Det var et mirakel at han i det hele taget overlevede – Isabella var overbevist om, at det skyldtes de gode indianske ånder, som hun havde nært forhold til. På trods af sin fars protester slæbte hun ham ned i en gammel indiansk grotte, der fungerede som helligdom for de få indianere, der stadig holdt ved åndetroen. Her lod hun ham overnatte alt imens hun påkaldte ånderne og bad for hans sjæl. På forunderligste vis overlevede han. Han kom aldrig til at gå igen, men han klarede sig. Fra den dag måtte Isabella tage sig af alt på gården og kæmpe for at hjælpe sin far – hun havde ingen søskende. Hverdagen gik nu med at pleje faren og huset. Vinmarkerne blev solgt fra og de måtte efterhånden klare sig på kirkens og andre familiers nåde – Isabella var stærkt imod kirken, men sagde det aldrig højt for hendes far var en god og troende katolik på trods af det, han havde oplevet i grotten.

Lige siden hun var ganske lille havde Isabella haft et nært forhold til den lokale præstesøn Miguel. De legede sammen som små og da de blev ældre fortsatte venskabet. De var begge dybt forelskede i hinanden, men sagde det aldrig højt – hver især frygtede de, at den anden ville afslå. Desuden var Præ-

sten ikke meget for, at hans søn færdedes sammen med en indianer, som de fleste sagde var ganske underlig og tilbad ånder i stedet for den kristne gud. Da Miguel blev 18 år blev han indkaldt til hæren og måtte rejse afsted sydpå til hovedstaden. Det blev en tårevædet afsked. Isabella bekendte sin kærlighed til ham, men han afslog – det ville ikke nytte noget. De ville være adskilt for længe, og hun ville aldrig kunne forlade sin syge far. Han ville ikke kunne tjene nok penge til hende på så lang afstand. Han gav dog hende en halskæde, som hun altid gik med sidenhen. Miguel rejste, og de to så aldrig hinanden igen.

ISABELLA OG CARLOS

Carlos var efterhånden blevet frygtet i lokalsamfundet, men alligevel så folk ham med en vis respekt. Han præsterede at samle bønderne til arbejde og godset blomstrede. Carlos gjorde det hårde arbejde, og hans far styrede økonomien. Carlos', på det tidspunkt, eneste problem var, at han manglede en kone. Han var over 40 år gammel og manglede desperat kærlighed.

En dag da han var ude at ride oppe på bjergsiden faldt han af sin hest lige uden for Isabellas hjem. Han brækkede sin fod i faldet, men hun hjalp ham indenfor, hvor hun lagde kolde omslag på foden og lindrede smerten med urteafkog. Hun tog ham endda ned i grotten, hvor hun påkaldte de indianske ånder til at helbrede foden. Dette var vendepunktet for Carlos. Han forelskede sig straks i den unge, smukke og milde Isabella, som var så god i mod ham. På trods af, at godsejeren hellere så sin søn tilbage på godset blev Carlos hos den fattige bondefamilie i flere dage – så forelsket var han blevet. Han tog dog til sidst hjem, men tænkte på hende

konstant.

Isabella selv var også blevet temmelig betaget af denne berygtede mand. Hun følte, at alt det onde, der var blevet sagt om han var løgn, da hun så ham ligge der sølle i sin seng. Hun var så småt blevet forelsket i ham – i hvert fald nok til hun for en stund at glemte Miguel, som hun kun hørte fra få gange om året.

Kun en uge senere vendte Carlos tilbage til det lille hus for at møde Isabella igen. Dette var starten på et hemmeligt forhold. De mødtes ofte midt om natten og elskede på de stejle skråninger. Det endte med, at hun blev gravid. Hun fortalte ham det ikke, men dagen efter spurgte Carlos Isabellas far om hendes hånd. Faren var bekymret for sin fremtid, hvis ikke hans datter var der for ham, men Carlos tilbød at betale alle omkostninger til læge- og hus-hjælp. Af frygt for udstødelse på grund af sin graviditet gik Isabella med til at gifte sig med Carlos. Derved kunne hun også forsørge sin far. Desuden syntes hun jo ganske godt om ham – på trods af, at Miguel stadig var hendes hjertes udkårne.

ÆGTESKABETS FØRSTE ÅR

Bryluppet blev hurtigt arrangeret og Isabella og Carlos blev gift efter alle kunstens regler. Hun flyttede ind på godset og begyndte at passe det. Nogle måneder senere blev den første søn født, Marco. Dette skete underligt netop samme nat, som den gamle godsejer døde. En ny arving tog den gamles sted.

Årene gik. I starten holdt Isabella meget af Carlos, men det viste sig efterhånden at den grusomme mand, hun havde hørt så mange historier om, virkelig var til. Han glemte efterhånden at vise sin kærlighed til hende og tog hende for givet. Bønderne be-

gyndte at arbejde hårdere og hendes længsel efter Miguel steg.

Hun holdt dog sammen på familien så godt som muligt, og elskede sine børn på trods af deres onde far – hun begyndte næsten at hade ham – i hvert fald på overfladen, for i virkeligheden bekymrede hun sig meget om ham.

ISABELLAS DØD

Efterhånden som årene gik fortsatte Isabella med i hemmelighed at skrive med Miguel. Det blev ekstra hemmeligt, efter at Carlos tilfældigt havde set et brev fra Miguel, og tævede sin kone til hun svor at stoppe skriveriet og glemme ham for altid. Hun fortsatte selvfølgelig.

Mange år senere modtog hun et brev fra Miguel. Han var kommet til skade ved en ulykke og var slemt tilredt. Han erklærede sin kærlighed til hende, nu da han lå for døden. Isabella læste brevet i sit kammer og græd – tilfældigt kom Carlos ind og så hende græde. Han rev brevet ud af hendes hænder. Han læste det og gik amok. Han bankede hende gul og blå og beordrede hende til aldrig mere at tænke på ham – hun tilhørte Carlos alene. Han berodrede straks Miguel tilintetgjort. Få dage senere ankom et telegram om MIGUELS DØD. Officielt var han faldet af en hest, men Isabella vidste godt, hvordan tingene hang sammen.

Den aften indså Isabella, hvilket uhyre af en mand, hun havde giftet sig med. Han havde givet hende tryghed og sikkerhed for sin familie, men han havde taget alt det, der virkelig betød noget fra hende – hendes kærlighed, frihed og drømme. Den nat tog hun ud til grotten hvor kontakten til ånderne var størst.. Hun påkaldte de ondeste af underverdens ånder og kastede forbandelsen over Carlos.

Aldrig skulle han glemme, hvad han havde gjort – for evigt skulle han angre sin grusomhed. Herefter skar hun sine pulsårer over med et glasskår og lagde sig til at dø.

FORBANDELSEN

Isabellas forbandelse over sin mand skulle fjerne al lykke fra ham. Familien skulle langsomt falde fra hinanden og Carlos skulle dø som en ensom mand. Alt det, hans grusomhed havde skaffet ham, skulle han miste igen.

Forbandelsen ophæves den dag, Carlos dør, og derfor kan børnene starte på en frisk og se tilbage på den barndom, der har været præget af farens grusomhed. Forbandelsen får børnene til at glemme hvordan det virkelig var, men husker i stedet en lykkelig barndom – dette skulle beskytte dem mod selv at blive lige så grusomme som deres far. Når forbandelsen er ophævet kan de pludselig i glimt begynde at huske den rigtige sammenhæng, og da fortiden er ophævet kan spilpersonerne påvirke deres egen hukommelse og virkelighed.

Børnene kan i starten af scenariet ikke huske deres grusomme fortid, da Isabella har forsøgt at skåne dem for den frygtelige fortid. Dog har begivenhederne påvirket dem på trods af den manglende hukommelse. Fortrængninger om man vil.

FAMILIENS FORFALD

Den nat Isabella døde, vågnede Carlos med et skrig fra sin søvn. Han havde drømt om helvedes dæmoner. Han åbnede øjnene og så, at hans kone ikke lå ved siden af ham. Han viste instinktivt, at hun var

væk. Han ledte i hele huset og til sidst tog han ud til hulen, hvor han fandt hendes lig. Han brød fuldstændig sammen, og han forstod ikke, hvorfor hun havde gjort, som hun havde gjort.

Han havde mistet den kvinde, der betød alt for ham og han kastede den ene ed og forbandelse ud i luften efter den anden. Han påkaldte de ånder, han viste at Isabella havde kontakt med, i et forsøg på at få hende tilbage, men forgæves. Ingen lyttede til ham.

Carlos sad i hulen hele natten og om morgenen var han totalt udkørt – han anede ikke, hvad han skulle gøre. Han fortalte børnene, at deres mor var rejst bort – han vidste ikke, hvorfor og hvornår hun ville komme tilbage, men væk det var hun. De ældste af børnene vidste godt, at hun i virkeligheden var død, men sagde intet, for de ville ikke trodse deres fars ord. De sørgede indeni, men viste ingenting udadtil. Carlos blev aldrig den samme efter sin kones død. Han blev aldrig mere lykkelig, og i sin frustration begyndte han at udnytte lokalbefolkningen endnu mere, end han før havde gjort. Der strømmede penge til godset, men Carlos havde intet økonomisk talent og på sine rejser til Santiago blev de alle brugt på fester, bordeller og spillekasinoer – noget der ikke gjorde ham mere lykkelig – tvært imod. Han savnede sin kone mere og mere for hver dag og han begyndte at studere bøger om åndetro og påkaldelser. Når Isabella kunne kontakte ånder, så kunne han også. Han påkaldte ånderne, prøvede alt, men intet lykkedes for ham. Han sjæl blev blot mere og mere slidt i stykker – han var til sidst totalt vanvittig. Børnene kunne han ikke klare at se, da de mindede om Isabella. De forsvandt efterhånden fra hans liv på den ene eller den anden måde.. Han blev en ensom mand og til sidst havde han kun sine forretninger at bekymre sig om. Disse begyndte at gå dårligt, hvilket skete samtidig med at Allende fik mag-

ten. Det var let at give socialisterne skylden for al dårligdommen og han begyndte at støtte oppositionen. Den dag, kuppet kom, var Carlos en glad mand. Han troede at lykken var kommet, men nej, han blev ikke mere lykkelig af den grund. Han begyndte efterhånden at angre over sig selv. Han følte, at det hele var for sent.

NETOP NU

To år efter kuppet. Carlos har ikke talt med sine børn i årevis. Han er efterhånden blevet gammel og syg. Lægen har givet ham få uger at leve i, så han har besluttet sig til at kontakte børnene. Han vil se dem en sidste gang på trods af stridigheder og had. Han sender et brev og beder dem om at komme på årsdagen for Isabellas død. Han har langt om længe indset, at han selv har været skyld i familiens forfald. Han vil have fred.

Børnene ankommer til godset, hvor han vil mødes med dem en sidste gang. Herefter vil han drikke gift for at spare sig selv for yderligere smerte. Han vil dø og overlade fremtiden til børnene. Hvad han ikke ved er, at forbandelsen ophæves, og at han derved også overlader fortiden til børnene. De forstår ikke, hvorfor han angrer. De husker barndommen som tryk og rar. Virkeligheden vil den efterfølgende weekend vise.

SPILPERSONERNE BAGGRUND

I dette afsnit vil jeg kort redegøre for de enkelte spilpersoners baggrund, således at du som spiller har noget at spille på under de forskellige flashbackscener. Mange af disse oplysninger står ikke i personarkene, men kommer til spillerne ef-

terhånden, som historien skrider frem. Husk på, at spillerne selv er med til at forme fortiden, så disse oplysninger er kun ment som udgangspunkt for, hvordan barndommen så ud.

MARCO

Marco blev som nævnt i forrige afsnit undfanget allerede inden sine forældres bryllup, og derved var han den egentlige grund til, at Carlos og Isabella blev gift. Dette er aldrig noget, Marco har fået at vide eksplicit, men inderst inde, har han altid vidst det. Han har altid følt et vist ansvar overfor sine forældres ægteskab – som om, at det var hans opgave at holde sammen på dem. Noget der ikke lykkedes. Marco ved godt, at moderen er død, og på et eller andet plan følte ham, at det var hans skyld. Denne skyldfølelse har han glemt alt om, når scenariet begynder, men det kan jo være, at den dukker op efterhånden. Måske føler han skam, når han finder ud af, hvor ulykkelig hans mor egentlig var, og derfor på en måde kommer til at føle, at det hele på en måde er hans skyld.

I kraft af, at Marco var den ældste, viste Carlos ham en særlig opmærksomhed. Marco skulle opdrages til at blive en værdig arvtager til godset. Marco var sin fars yndling og der blev sat enorme forventninger til ham. Forventninger som Marco havde svært ved at leve op til. Han gjorde, alt hvad han kunne, men alt for ofte måtte han skuffe sin far. Marco fik vist en enorm tillid, og fra han var ganske lille, tog Carlos ham med ud i marken, hvor han så, hvorledes bønderne skulle behandles. Han blev

indoktrineret i den konservative lære, og blev efterhånden følelseskold overfor bønderne og de lokale indianere. Han havde lært at betragte dem som undermennesker, der havde brug for en stærk leder til at beskytte dem og tage sig af dem.

Et eller andet sted følte Marco det forkerte i denne instilling, men han frygtede sin far og var uendelig angst for at skuffe ham, så han blokerede sine følelser og fandt trøst i den konservative kristne lære. Det var indianernes egen skyld, at de havde det dårligt. De tilbød stadig til dels hedenske guder, og de måtte straffes herfor – de var dumme og beskidte og havde brug for en jernnæve til at holde dem fast.

Marco udviklede efterhånden en sygelig frygt for åndetro og hedenske ritualer, og da han opdagede, at hans mor besad disse evner, blev han enormt bange for hende. Alligevel var han knyttet til sin mor, og fandt en form for fascination af det ukendte i hende. På en måde frygtede han en del af sig selv – noget han aldrig ville kunne flygte fra. Desuden havde Marco ondt af sin mor. Det var hans skyld, at hun var gift med Carlos, og det var hans skyld, når hun fik bank af faren – hun forsvarede jo blot Marco, når han havde skuffet sin far.

Efter sin mors død, manglede der pludselig tryghed

og varme i Marcos liv. Han respekterede sin far, men frygtede ham også inderligt. Der var nu ingen, der kunne tage hans parti, og der manglede kærlighed og omsorg. Dette blev kun delvist opfyldt af de andre søskende. Marco blev nødt til at komme væk – ellers ville han blive vanvittig. Derfor foreslog han sin far, at han blev bestyrer på godset San Augusto et stykke sydpå – et gods, som var i familiens varetægt. Carlos kunne se det fornuftige i dette og indvilligede. Her kunne hans søn lære en masse om at stå på egne ben og styre et stort gods.

Siden Marco flyttede sydpå, har han kun haft sparsom kontakt til sin far. Marco har været ekstremt bange for at skuffe ham, og derfor har han kæmpet godt for godset. Desværre er Marco nærmest en tro kopi af sin far, og ejer de samme evner. Pengene fra godset blev ødslet bort. Marco turde ikke fortælle sin far det, og stoppede nærmest al kontakt af skam. Han sendte kun i ny og næ falske regnskaber, der skulle få faren til at bevare tilliden til sin ældste søn og arving.

MÅL

Marcos mål i scenariet er at arve godset fra sin far. Derudover har han et ønske om at gå til bekendelse for Carlos og fortælle, hvor dårlig en bestyrer, han har været.

Det er vigtigt, at Marco ikke når at gå til bekendelse, før Carlos dør. Det skal du som spilleleder

sørge for, idet Marco derved står med en enorm dårlig samvittighed efter sin fars død. Dette giver spilleren en masse at spille på igennem scenariet.

Derudover er Marco stadig meget religiøs, og når de åndelige aspekter i scenariet kommer frem, er det nok et mål for ham, at stoppe disse – i hvert fald, at overveje sin egen rolle i spillet i forhold til sig selv og sin families relationer til det åndelige.

HEMMELIGHEDER

Marcos primære hemmelighed er, at han har snydt med regnskaberne på Skt. Augusto. Han har i årevis skabt falsk tillid hos sin far ved at lyve om tingenes tilstand.

VED IKKE

Marco stoler fuldt og fast på sin fars forretnings-evner, og ved derfor ikke, hvordan godsets økonomiske situation i virkeligheden ser ud.

Derudover husker Marco ikke, hvor barsk hans far i virkeligheden var. Han har fortrængt ubehaget ved at være med i marken og se bønderne blive pisket. Han har også glemt, hvordan hans mor prøvede at beskytte ham og hvordan hun ofte fik bank for dette. Generelt husker han ikke alle skyggesiderne fra sin barndom.

PEDRO

Som lille var Pedro en stille og indadvendt dreng, der mest af alt holdt af at være alene og sammen med de dyr, han var tæt knyttet til. Blandt andet tilbragte han ofte mange timer sammen med sin el-

skede hest, som hans forældre havde foræret ham. Pedro var en spinkel dreng, og derved var han de andre børns yndlingsoffer. Ofte blev han drillet og måtte han løbe grædende væk og gemme sig i stal-

den sammen med sin hest. Alt dette resulterede i, at Pedro blev endnu mere stille og indadvendt, og det skete ofte, at han pjækkede fra undervisningen og gemte sig hele dagen i stalden.

Carlos var rasende over, at hans søn var sådan en svækling, og Pedro fik tudet ørene fulde af, at man aldrig kom nogle vegne ved at være en kryster – disciplin var vejen til succes. Man måtte tage sig sammen og øve sig på ens dårlige sider, hvis man skulle blive til noget i livet.

Pedro forsøgte at tage sig sammen, men det gik ikke godt for ham, og han havde det dårligt. Han begyndte først at føle sig som noget særligt, da han blev sendt på kostskole. Carlos mente, at det var den eneste mulighed for at den håbløse søn kunne blive til noget. I starten havde Pedro det svært på kostskolen, men på et tidspunkt tog han sig sammen, og det begyndte at gå godt for ham. Så længe man gjorde, hvad der blev sagt, og fulgte den jernhårde disciplin, blev man behandlet pænt. Snart blev Pedro valgt af skolens lærere som en mønsterelev, og han var villig til at indberette enhver uoverenstemmelse mellem reglerne og de andre elevers opførsel.

Da Pedro kom hjem fra skolen var han en helt anden, og hans far var stolt som en pave. Pedro begyndte nu at tage med sin far i marken, og snart blev Pedro sin fars højre hånd, og sørgede for at holde bønderne i et jerngreb – ethvert forsøg på opstand slog Pedro og Carlos hårdt ned med pisk og anden kontant afstraffelse.

Kort efter døde Isabella og Carlos blev endnu mere brutal. I de følgende år fortsatte Pedro med at hjælpe sin far, men efterhånden nåede han frem til, at han ville videre, og valgte til sidst at tage i hæren. Han kunne ikke holde ud til, at hjælpe på godset, når det ikke var ham, der skulle arve det – han begyndte at hade sin bror Marco, som skulle arve.

I hæren gik det Pedro godt. I løbet af få år avance-

rede han til oberst, og da Allende kom til magten, blev Pedro yderst aktiv i oppositionen. Da kuppet kom, var han med til at indfange masser af politiske modstandere til militæret og siden har han opnået en høj stilling i det hemmelige politi, DINA, hvor han stadig jagter alle Juntaens politiske modstandere, og sørger for, at de bliver skaffet af vejen.

MÅL

Pedros klare mål i scenariet er at arve godset i stedet for sin inkompetente bror Marco. Pedro har masser af kontakter, der kan hjælpe ham i hans kamp. Derudover vil Pedro gøre alt for at sikre fædrelandets sikkerhed, og indfange forrædere, der er modstandere af Juntaen.

Det kan blive et problem for Pedro, når han skal tage stilling til sin families politiske forhold. Vil han sikre fædrelandet, eller vil han redde sine familiedlemmer?

HEMMELIGHEDER

Pedro er oberst i det hemmelige politi DINA. Dette er selvfølgelig ikke offentligt, så officielt er han blot oberst i hæren. Pedro har faktisk selv været en forræder overfor fædrelandet, idet han tidligere har sørget for, at hans søster Monica blev befriet, og derved undgik at blive henrettet for sine politiske tilhørsforhold.

Derudover ved Pedro, hvordan sin fars økonomiske situation ser ud, og derved har han et effektivt våben overfor Marco, der ikke kender til dette.

VED IKKE

Pedro ved ikke, at flere i hans familie har socialistiske tilhørsforhold. Han regner med, at Monica nu er ude af det, hvilket hun bestemt ikke er. Derudover ved han ikke, at José er efterlyst, hvilket den øverste ledelse i DINA indtil nu har holdt hemmeligt for ham af frygt for, at han vil indvolvere personlige

følelser i sagen. Ligeledes ved han heller ikke, at Marias mand, Pablo, er blevet arresteret.

Pedro husker ikke, at han blev mobbet som barn, og hvordan hans far bankede disciplin ind i ham. Han husker egentlig sin barndom som lykkelig og mindes især de mange historier, som hans far kunne fortælle.

MARIA

Maria var den af børnene, der var mest knyttet til sin mor, da hun levede. Maria var næsten altid at finde i sin mors skørter, og da hun blev ældre hjalp hun Isabella med alt, hvad der var at gøre af huslige gøremål. I sin mors nærvær lærte Maria en nærhed og omsorg at kende, som ingen andre i familien besad.

Maria kendte sin mor godt og kunne fornemme, hvad hun følte. Hun kunne føle den kærlighed, der strømmede ud fra hende, men kunne også føle smerten. Maria så tit sin mor sidde og græde i køkkenet, men forstod aldrig hvorfor. Hun så tit, hvordan Isabella fik bank, men indså aldrig grunden – hun accepterede dette, og troede at det var en kvindes lod, at manden havde den endelige magt.

Hos sin mor lærte Maria næstekærlighed og omsorg og fandt efterhånden ud af, at hun kun fik opmærksomhed hos resten af familien, når hun forkælede og plejede den.

Maria var også tæt knyttet til sin far, som hun så meget op til. Han var en rigtig mand, og hun elskede alt, hvad han gjorde. Hun forstod slet ikke, hvilken grusom person, han i virkeligheden var. Hun elskede at lytte til hans historier, og alt hvad han fortalte, troede hun fuldt og fast på. Maria så, hvor meget opmærksomhed Marco fik, og derfor så hun meget op til ham – han måtte bestemt være noget særligt,

når hendes fantastiske far brugte så megen tid sammen med ham.

Efter sin mors død, overtog Maria mange af de huslige pligter. I starten forsøgte Carlos at forhindre dette og ville i stedet have ansat en ekstra husholderske – ingen i hans familie kunne overtage Isabellas plads. Maria insisterede og fik til sidst lov. I de følgende år brugte Maria det meste af sin tid med at opvarte og forkæle resten af familien på samme måde, som Isabella havde gjort, da hun levede.

Som attenårig blev Maria gift med en godsejer længere sydpå. Pablo Flavio var en god bekendt af Carlos og forelskede sig straks i den ældste datter. Hos Pablo har Maria levet et trygt og meget beskyttet liv. Den ensformige og indelukkede tilværelse har fået hende til at udvikle et yderst borgerligt syn på alting, hvilket mest af alt skyldes, at hun ikke ved, hvordan verden i virkeligheden hænger sammen.

Maria har ikke talt med sin far i flere år, efter han bad hende om at forlade godset, engang hun var hjemme på besøg. Carlos blev overvældet af en frygtelig længsel efter sin kone, og i sin depression kunne han ikke holde ud til at se Maria, som mindede ham alt for meget om hende – skyldfølelsen væltede over ham, og han måtte bede hende rejse.

Marias trygge liv er dog blevet revet op mod rod

for nylig. Pablo er blevet arresteret af DINA, idet han er begyndt at støtte modstanden mod Pinochet. Han støttede ellers oppositionen mod Allende, men har indset at militæret kun vil sit eget bedste og ikke landets. Maria ved ikke, hvad der er sket med Pablo – kun at der blev banket på døren en nat og udenfor stod et par betjente. Pablo sagde, at han hellere måtte tage med, og han sikkert snart ville komme tilbage. Hvad der er sket med ham, er der ingen der ved.

MÅL

Marias mål i scenariet er at genforene sin familie og genfinde den tryghed, hun husker fra barndommen. Derudover ønsker hun at vide, hvad der er sket med hendes mand Pablo. Sandheden om Pablo kan få hende i et dilemma angående sit syn på Juntaen. Erkendelsen af smerten og grusomheden i barndommen kan frembringe en forvirring hos hende, der kan få hele hendes verdensopfattelse til at falde sammen.

HEMMELIGHEDER

Maria har egentlig ikke nogen hemmeligheder.

VED IKKE

Maria er ikke klar over, hvorfor hendes mand er blevet arresteret af DINA. For at beskytte hende, har Pablo ikke fortalt hende om sit nylige engagement i modstanden mod Pinochet.

Fra barndommen husker Maria kun lykken og den blidhed, som hendes mor udstrålede. Hun husker ikke, hvordan hun kunne fornemme smerten hos sin mor, og hvordan hun ofte måtte have sin datters hjælp.

Maria forstår ikke, hvorfor Carlos sendte hende væk, og nægtede at se hende igen.

JOSÉ

José har altid været en dagdrømmer. Som barn sad han ofte i solen og tegnede, og ofte drømte han sig væk til fjerne egne af kloden. På denne måde mindede José meget om sin ældre bror Pedro, men Carlos stillede ikke de samme forventninger til José, der derfor heller ikke blev indoktrineret til at følge sin fars ideer på samme måde som Pedro gjorde. José strejfede også meget omkring, og ofte besøgte han de lokale landarbejdere sammen med sin søster Monica. Carlos vidste selvfølgelig ikke, at hans børn færdedes blandt proletariatet, og derfor satte han sig ikke imod. José var elsket af lokal-

befolkningen, der så ham som modsætning til sin grusomme far. En lokal bonde lærte José musikken at kende, og en dag forærede han ham en guitar. José der ikke forstod sin fars afsky for de lokale bragte stolt guitaren hjem og viste den til familien. Carlos blev rasende, da han så guitaren og truede sin søn med bål og brand, hvis han nogensinde hørte om, at han viste sig blandt disse dumme bønder igen. Guitaren ville han heller ikke se for sine øjne igen. José ville ikke glemme sin guitar, så i stedet begyndte han at spille i smug, og efterhånden blev han ganske god. Ofte sad han ved bækken og skrev naive sange

om kærlighed til livet, ærlighed og om at finde sine drømme.

Efter sin mors død blev José sendt på en engelsk kostskole. Her oplevede han en verden, hvor han absolut ikke passede ind. Her var hård disciplin, og det eneste der talte, var hvor god man var til klassiske skolefag som latin og matematik. Her havde han ingen muligheder for at dyrke sin kunst. José hadede skolen, og begyndte efterhånden at hade sin far, der tvang ham til dette liv. Han overlevede dog og gennemførte med nød og næppe en studentereksamen. José ønskede ikke at vende tilbage til sin grusomme og intollerante far, så han besluttede sig for at drage til Santiago for at studere. Ikke fordi han ønskede sig en uddannelse, men mest for at slippe for sin far. Carlos så dette som et godt initiativ og støttede sin søns studier, men krævede at det skulle være jura.

José var dog ikke studerende længe, og efter få år droppede han ud af universitetet – uden at fortælle sin far om det, som stadig sendte penge hver måned. I stedet begyndte José på sin musikalske karriere. Snart fik han udgivet flere plader, og blev et stort hit. Der gik nogle år, før Carlos fandt ud af det, da han ikke interesserede sig for nymodens musik, men pludselig en dag, så han en plakat for sin søns plade på et besøg i Santiago. Carlos blev rasende og for at straffe sin uduelige søn brød han al kontakten til ham og stoppede med at sende penge. José var egentlig ligeglad, for alt der betød noget for ham var musikken og kunsten – noget hans far aldrig kunne tage fra ham.

Da juntaen kom til magten frygtede den José. Den troede, at sangene handlede om revolutionære ideer, og José var en modstander af militæret. I virkeligheden handlede sangene mest om kærlighed og ærlighed, og han havde egentlig ikke noget politisk budskab med dem. Der blev dog udstedt en arrestordre på ham, og lige siden har José levet under

jorden i en lille landsby nær bjergene. José har ike forstået, hvorfor DINA er ude efter ham, men han har indset, at han bør holde lav profil. Monica hjalp ham med at finde et skjulested hos nogle af hendes bekendte.

MÅL

Josés mål er primært at få myndighederne til at indse, at han ikke er farlig. Hvis ikke dette lykkes, vil han forsøge at skaffe penge til at slippe ud af landet. Derudover ønsker han efterhånden at opnå forsoning med sin far. Han har fortrudt, at han har været ligeglad med sin familie – han ønsker, at Carlos skal forstå, at han handlede selvisk for kunsten og menneskeheden, og ikke for at skuffe sin familie.

HEMMELIGHEDER

Josés primære hemmelighed er hans skjulested, som ellers kun Monica kender. Hvis Pedro eller juntaen finder ud af det, kan det blive skæbnesvangert for både José og de folk, der har skjult ham.

VED IKKE

José ved ikke, at hans bror Pedro er ansat af DINA, hvilket kan blive problematisk for ham, da han som lille var forholdsvis tæt knyttet til Pedro, og derfor måske vil søge hjælp hos ham. Derudover husker han heller ikke, hvordan han som barn fik undertrykt sine kunstneriske sider, og hvordan Carlos forsøgte at tvinge ham til ikke at se bønderne og spille på sin guitar. Generelt husker han sin barndom som

lys og lykkelig – fyldt med kunst, musik og idylliske somre.

MONICA

Monica var som barn ganske stille og rolig. Hun havde et nært forhold til sin tvillingsøster Anna, og sammen besad de to søskende underlige synske og åndelige evner, som de havde arvet fra deres far. Efterhånden som Monica blev ældre, gled hun fra Anna, og evnerne forsvandt. I stedet begyndte hun at færdes meget i den lille landsby sammen med José. Her opbyggede hun et varmt forhold til mange af de lokale bønder. I starten så hun meget op til sin far, men efterhånden lærte de mange besøg i ldsbyen hende virkelighedens anden side at kende. Hun begyndte at indse, hvilken tyrann hendes far var overfor bønderne. Monica blev efterhånden mere og mere splittet – på den ene side havde hun kærligheden til sin far, men på den anden foragtede hun ham som godsejer. I begyndelsen prøvede hun at forene disse to opfattelser af sin far, men hen ad vejen tog hendes had og foragt til. Hun udviklede sig til helhertet kommunist, og besluttede sig til sidst for, at hendes mål i livet skulle være, at bekæmpe oligarki og uretfærdigheder.

Som attenårig besluttede Monica sig for, at hun ikke længere ville bo på sin fars gods. Hun var begyndt at foragte ham og hadede nærmest alt, hvad han gjorde. Hun kunne ikke få sig selv til at bo hos en af sine indædte modstandere. Hun besluttede sig til at rejse til Santiago, hvor hun ville støtte de socialistiske bevægelser. Snart blev hun medlem af det kommunistiske parti, og hun hjalp Allendes tilhængere meget i valgkampen. Hun festede til langt ud på natten, da han blev valgt til præsident. I de efterfølgende år lavede hun en masse politisk arbejde.

Alt dette arbejde blev brutalt ødelagt, da Juntaen

overtog magten. Få dage efter kuppet blev Monica arresteret af politiet, og hun blev sat igennem hele torturapparatet for at afsløre hendes politiske medsammensvorne. Til hendes enorme held opdagede Pedro, at hun var fanget, og han fik en smule medlidenhed med sin søster. Han sørgede for, at hun ikke blev henrettet og i stedet løsladt. Monica kendte intet til dette, og var bare glad for, at hun kom fri, selvom hun aldrig har forstået hvorfor.

Efter løsladelsen har Monica holdt lav profil, selvom hun har fortsat sit politiske arbejde, der primært har gået ud på, at skaffe efterlyste folk i sikkerhed eller ud af landet. Hun har bl.a. hjulpet sin bror José i sikkerhed i bjergene.

MÅL

Monicas mål i scenariet er, at få resten af familien overbevist om, at det er forkert at eje godset og udnytte lokalbefolkninge. Hun vil gerne arve det, så hun kan give bønderne ordentlig vilkår og samtidig bruge det til at skaffe penge til modstanden mod Pinochet. Generelt vil hun redde fædrelandet og også hele verden fra den fascistiske overmagt.

Derudover har Monica haft nogle underlige drømme om Anna, og hun kan fornemme at hendes tvillingsøster vil hende et eller andet. Hun er så småt begyndt at erindre sine åndelige evner.

HEMMELIGHEDER

Monicas primære hemmelighed er, at hun stadig er medlem af det kommunistiske parti og aktivt deltager i kampen mod Juntaen. Desuden ved hun, hvor José holder til.

Hun er ikke meget for, at hendes åndelige evner bliver opdaget, da hun selv tror, at hun er ved at blive skør. Hun tror ikke på ånder – i et kommunistisk system er der ikke plads til overnaturlige fænomener som religion og åndetro.

VED IKKE

Monica ved ikke, at hun besidder kraftige åndelige evner, der kan sætte hende i forbindelse med sin afdøde mors ånd, og derved finde sandheden om sin fortid, som hun husker som lykkelig. Monica husker faktisk ikke, at Carlos var grusom ved bønderne, og hun ved ikke helt, hvor hendes politiske standpunkt kommer fra.

Hun ved heller ikke, at det var Pedro, der sørgede for, at hun blev løsladt fra fængslet og derved slap derfra med livet i behold.

ANNA

Som lille var Anna en utroligt stille og forsagt pige. Ofte sad hun i et hjørne og så på, mens andre legede. Det skete tit, at hun sad og talte med sig selv eller direkte ud i luften. Anna var meget tæt knyttet til sin tvillingesøster Monica, og sammen havde de arvet deres mors evner til at få kontakt med ånderverdenen og tale med ånderne. Ofte sad de to sammen og talte med ånder – ofte deres afdøde morfar, og derfor vidste de på dette tidspunkt alt om Isabellas baggrund. Noget de senere skulle glemme. Anna havde det godt når hun var sammen med sin mor eller Monica, og Anna kunne altid fornemme, når nogen havde det dårligt eller tænkte et eller andet ondt. Anna havde faktisk en foruroligende evne til at fortælle folk, hvad de tænkte – næsten før de selv var klar over det. Det skete tit, at Anna sad tavs i timevis, men pludselig sagde hun et eller andet, der viste sig at være de klareste visdomsord. Den nat, Isabella døde, vågnede Anna med et sæt. Hun kunne tydeligt fornemme, at noget var grueligt galt. Han var ekstremt bange, men kunne ikke forklare hvorfor. Siden da begyndte hun at udvikle en enorm frygt for sin far. Hun begyndte så vidt muligt

at undgå ham, og kom han for nær begyndte hun at skrike, slå eller bide.

Dog gik der nogle år og frygten forsvandt. Det samme gjorde den åndelige indsigt, da Anna og Monica efterhåndne gled fra hinanden. Snart glemte Anna alt om ånderne og blev en ret normal pige. Dog kun for et stykke tid for pludselig en nat vågnede Anna op. Hun var bange som hun aldrig havde været det før. Hun havde en ny følelse, hun følte der var helt ny. Hun indså, at hun ikke kunne være på godset, så i ly af natten flygtede hun fra sit hjem. Hvorfor hun gjorde det kan ikke forklares, men hun var tretten år gammel, så måske skyldtes det hendes begyndende identitet som kvinde – hvem ved? Det lykkedes Anna at komme uset med et tog, og snart var hun i Santiago, hvor hun startede et nyt liv. Dog var intet som hun havde forventet, og hun endte hurtigt som prostitueret i hovedstadens gader, hvor hun måtte sælge sin krop for et kunne overleve. Hun blev en sørgelig eksistens, men efterhånden glemte hun frygten, og det varede heller ikke længe, før hendes fortid blot var et sløret minde om noget ubestemmelig og idyllisk – noget hun for evigt havde

forladt. Hvorfor hun var flygtet, kunne hun ikke længere huske, men hun vidste blot, at hun ikke kunne vende hjem nu.

Det begyndte dog med årene at gå bedre for Anna. Det lykkedes hende at få et job på en fabrik, hvor hun kunne tjene nok til at overleve. Hun blev gravid og fik en søn med en mand, hun kun var sammen med én nat. Anna er ligeglad med hvem, faren er. Det vigtigste for hende er, at hun nu har et indhold i tilværelsen – i sær nu, hvor frygten sidder dybt i alle mennesker, og gnisten er forsvundet fra manges øjne i takt med at diktaturet er blevet grusommere.

MÅL

Annas mål er at finde frem til den familie, hun stort set har glemt. Hun kan kun huske sin lykkelige barndom i små glimt. Derudover er de åndelige evner begyndt at vende tilbage og hun kan høre, at Isabelle kalder på hende og Monica. Derfor ønsker Anna også inderligt at finde frem til sin søster og genforene deres fælles evner for det åndelige, så de

kan opnå kontakt med deres mor.

HEMMELIGHEDER

Anna har ikke nogen eksplicitte hemmeligheder, men hun fortæller ikke alle og enhver om sine åndelige kontakter – nok mest fordi hun ikke helt selv forstår dem.

VED IKKE

Anna ved ikke meget om sin fortid, da hun efterhånden ikke husker meget fra den. Hun kan ikke huske, hvorfor hun flygtede, men det er hun egentlig også ligeglad med – hun kan føle, at tiden er kommet til at afklare fortiden og fremtiden. Generelt husker Anna, som alle de andre, barndommen som en lykkelig og idyllisk tid. Al den frygt, hun engang fornemmede, er væk, men kan nemt begynde at dukke op igen, som den så tit før har gjort.

HÆNDELSER

I følgende afsnit vil jeg beskrive de hændelser, der sker i løbet af spilpersonernes besøg hos deres far. Det er sådan, at de alle har modtaget et brev, hvori der står, at Carlos gerne vil se dem alle en sidste gang og sige farvel. Jeg har vedlagt brevene, som du bør uddele sammen med spilpersonerne (*handout 1*).

Det er svært at sige, hvor lang tid fortællingen vil strække sig over i, men jeg regner med, at den maksimum kommer til at strække sig over en weekend. Det er vigtigt, at der ikke kommer til at gå for meget tid med at lave ingenting, og derfor er det vigtigt, at

du fører handlingen et skridt videre, hvis spillet kører i tomgang. Dette er selvfølgelig et spørgsmål om timing, men det ved du selvfølgelig alt om som spilleleder.

Jeg vil først forklare de almindelige hændelser, der helt sikkert sker i løbet af spilpersonernes besøg på godset. Herefter har jeg givet nogle forslag til valgfrie scener, som kan sætte mere gang i spillet, hvis du synes, at det mangler noget. Du er selvfølgelig altid velkommen til at finde på flere. Til sidst følger en forklaring på de meget vigtige flashbackscener, der er med til at bestemme spilpersonernes fortid.

FASTE HÆNDELSER

INTRODUKTION OG STEMNING

Du kan eventuelt starte med en generel stemningsbeskrivelse, hvor du lægger stor vægt på det enormt smukke landskab, bjergene i baggrunden, den tykke idyl, varmen, der på en eller anden måde ligger truende hen over det hele, og ikke mindst den kraftige stilhed, som hviler over området.

Det er sidst på eftermiddagen og snart vil aftenen lægge sig over området, som et rart tæppe over en sovende.

SPILPERSONERNE ANKOMMER TIL LOS DECADUS

På en eller anden forunderlig vis ankommer spilpersonerne næsten samtidig til godset. Spillet tager

sin begyndelse, hvor karakterbeskrivelserne stopper. Det vil sige, at de befinder sig de steder, som er angivet heri. Det vil sige:

- Pedro sidder i stuen med en Whiskey. Marco træder ind.
- Få minutter senere mødes Monica og José udenfor i gården.
- Maria er stået af bussen og kommer gående op til godset.
- Anna er på vej over markerne. Hun møder måske Maria, der kommer gående fra bussen.

Den indiansk udseende tjenestepige Clara tager imod de ankomne og gelejder dem alle ind i stuen, hvor spilpersonerne efterhånden bliver samlet. Clara er meget hjælpsom og tager sig af bagage og lignende samt sørger for, at alle har noget at

HVOR ÅNDERNE DANSER

drikke. Hun vil selvfølgelig anbefale husets egen vin, som godset har produceret i generationer, men Carlos barskab indeholder stort set alt, hvad hjertet kan begære.

Clara vil fortælle spilpersonerne at deres far sover, men hun vil snart gå op og vække ham, så han kan møde sine børn. Herefter forlader hun rummet og der er nu mulighed for at spillerne kan glide ordentligt ind i deres roller, mens de snakker om hvad der er hændt dem, barndommen og deres fars sygdom, som ingen af dem ved ret meget om.

Det er vigtigt, at stemningen bærer præg af gensynets glæde blandet med sorgen over Carlos' sygdom. Du bør nok beskrive situationen meget idyllisk og lade være med at nævne noget, der kan lede tankerne hen på forfald og undertrykkelse. Hvis spillerne spørger om deres fortid, så forklar dem de idylliske sider. Carlos er stadig i live, så forbandelsen er endnu ikke ophævet.

FØRSTE MØDE MED CARLOS

Når du synes, at det er passende at spillet skal komme videre, eller det hele er ved at køre i tomgang kommer Carlos ind i stuen. Han sidder i en rullestol, som Clara skubber. Carlos er svag at se på, og har slet ikke den gnist i øjet, som han engang havde. Han hoster meget, men ser glad ud for at se sine børn.

I denne scene sker der ikke andet, end at spillerne skal blive introduceret til deres far, som de ikke har set i årevis. Han vil snakke lidt frem og tilbage med dem, og det er tydeligt, at han er lykkelig for at se dem. Dog skal det skinne lidt igennem, at han har noget, som han gerne vil fortælle dem. Dog fortæller han intet på dette tidspunkt – han vil blot hygge sig lidt.

Da Carlos er en syg og svagelig gammel mand kan han ikke holde til meget. Efter kort tid kommer Clara ind og siger, at han må tilbage i sin seng. Han vil gerne se dem efter middagen, men nu må han hvile sig lidt – det er meget anstrengende for ham, at være oppe.

Clara ruller Carlos ud igen, og spilpersonerne er igen alene. Snakken kommer sikkert til at dreje sig om deres far og hvor svag, han så ud. Det kunne eventuelt være på tide at spille en enkelt eller to flashback-scener, hvis snakken falder på barndommen. Husk, at forbandelsen stadig ikke er hævet, så alt hvad spillerne husker er lykken og idyllen – du kan eventuelt overdrive denne en del, således at spillerne på en eller anden måde fornemmer, at noget er galt – dog uden at kunne sætte ord på det.

MIDDAGEN

Lidt efter serverer Clara middagen. Carlos vil ikke spise med, da han indtager den i sin seng. Clara forsikrer spilpersonerne, at han er ok.

Til maden serverer hun den bedste årgang af husets egen rødvin – paradoksalt nok årgang '59, det år Isabella døde.

DET SIDSTE FARVEL

Kort efter middagen kommer Clara ind og siger, at deres far gerne vil se dem i sit soveværelse. I værelset ligger Carlos og han har stablet puder i ryggen, således at han næsten sidder op. Ved siden af ham er et natbord, hvorpå der står et glas vin og et sammenfoldet stykke papir. Gardinerne er trukket for.

Carlos vil bede Clara om at forlade rummet. Spilpersonerne er nu alene med deres far. Han vil kigge på dem og smile, men man kan se på hans øjne, at han har grædt. Han fortæller nu sine børn, at dette bliver deres sidste møde. Han har nu indset, at det er på tide, at han dør, fremtiden bliver overdraget til nye krafter. Generelt siger han en masse sentimentalt pladder og han undskylder for alt det, han har gjort mod sine børn og sin familie. Han nævner dog ikke direkte, hvad det præcist er, han undskylder for, og ligeledes nævner han heller ikke noget om arvinger eller lignende.

Det er vigtigt, at spillerne ikke når at sige så meget til ham og slet ikke de som gerne vil opnå forsoning med ham – de får ikke tid til at forklare sig eller undskylde.

Når Carlos har sluttet sin sentimentale prædiken tager han glasset fra bordet og skåler med børnene. Han siger, at det nu er på tide, at han forlader dem for evigt. Han tømmer glasset i ét langt sejt drag og kigger så dem alle i øjnene en efter en. Han giver dem papiret, der ligger på bordet (*handout 2*). Hvorefter han siger noget om, at han nu har taget sin gift og må dø. ”*Sandheden og derved min arv – den finder I, Hvor Ånderne Danser.*” Han læner sig tilbage i sengen og lukker øjnene. Kort efter gennemrystes hans krop af flere krampetrækninger, og snart er han død.

Et kort øjeblik er det som om, at temperaturen i rummet falder nogle grader og det virker næsten som om en let vind fejer gennem rummet. Denne følelse føler især Monica og Anna, der kan fornemme deres fars sjæl, der forlader denne verden. Måske hører Anne også et let kald fra sin mor et eller andet sted langt borte.

Ganske rigtigt har Carlos taget gift. Han vidste godt, hvilken vej det gik, og for at spare sig selv for flere smerter har han valgt den lette løsning. Han har opnået at se sine børn en sidste gang, og har derfor

ikke mere at leve for.

HVAD NU?

Efter Carlos død er spillerne sikkert forvirrede. Hvad skulle alt dette betyde, og hvad er meningen med hans brev? De vil sikkert begynde en mindre efterforskning for at finde frem til *hvor ånderne danser*. Intrigerne vil sikkert også begynde at blusse op, da Carlos ikke har offentliggjort nogen arving. Ifølge traditionen er det Marco, der skal arve, men det vil Pedro sikkert gøre alt for at sætte en kæp i hjulet for.

Det er også nu at de forskellige flashbackscener begynder at komme. I starten bærer de sikkert præg af idyl, men langsomt går fortiden op for spilpersonerne, og de har derved noget at spille på overfor hinanden. De har på dette tidspunkt højst sandsynligt ikke indset, at de kan påvirke fortiden – dette skal først komme frem senere. På nuværende tidspunkt er det vigtigt, at de finder ud af, hvordan deres barndom egentlig så ud, hvilket sker gennem flashbacks og de forskellige spor, der ligger rundt om i huset (se afsnittet *Beskrivelse af godset og dets omegn*).

NATTEN

Carlos dør omkring klokken 9 om aftenen. Herefter er det op til spillerne at bestemme, hvad der videre skal ske. På et eller andet tidspunkt vælger de sikkert at gå i seng, når de ikke føler, at de kan finde ud af mere denne aften. Det er ligemeget om scenariet udspiller sig på én aften eller det fortsætter næste dag. Dog ville spilpersonernes søvn være et udmærket sted at holde en pause, således at spil-

lerne kan hente forsyninger i form af kaffe, slik, cola etc.

Det er op til dig, om der skal ske noget i løbet af natten. Det er ret oplagt, at der skal ske noget skummelt, så måske er det bedste virkemiddel i virkeligheden at intet sker. På det anden side er det oplagt tidspunkt at lave nogle ånde-/drømme-scener med Anna og Monica.

NÆSTE DAG

Den næste dag er varmen taget til og den tryggende atmosfære er blevet værre. Det er næsten uudholdeligt at bevæge sig udenfor. Godset virker mere forfaldent en dagen før, og generelt virker det som om, at sjælen er forsvundet fra bygningerne – de er nu nærmest bare en skal, der ikke rummer noget liv. Dette bliver værre op ad dagen samtidig med, at det hele begynder at blive mere uhyggeligt, idet Isabellas og åndernes tilstedeværelse bliver kraftigere. Det hele er grundlæggende meget trykkende. Hvis spillerne ikke selv tænker på det, vil Clara sige, at det nok bliver nødvendigt at få begravet Carlos hurtigt, da liget ellers hurtigt vil gå til i varmen. Flere af spilpersonerne vil sikkert kræve at liget gøres grundigt i stand, hvilket kan give anledning til nogle meget følelseladede scener med f.eks. Maria, der vasker sin fars afsjælede legeme og måske kommer i tanke om ting fra fortiden – lykelige som ulykkelige.

INDIANERENS ANKOMST

Et stykke op ad dagen vil en mystisk indianer ankomme til godset. Han er klædt i en poncho og en bowlerhat og udstråler generel megen mystik (for

nærmere beskrivelse se afsnittet om *bipersoner*). Indianeren vil først gå lidt rundt, men vil primært lede efter Monica og Anna, da han ved, at disse har åndelige evner som han selv. Indianeren er blevet kontaktet af Isabellas ånd, der har bedt ham om at holde øje med børnene. Han kender hele historien om spilpersonernes barndom og kan fungere som et talerør for Isabella.

Lad først den gamle indianer være mystisk, men han vil besvare de spørgsmål, han bliver stillet. Hvis han spørges om *hvor ånderne danser* vil han fortælle om den gamle indianske helligdom, hvor Isabellas lig stadig ligger. Han vil sågar føre spilpersonerne derhen, hvis de beder ham om det – hvilket jeg går temmelig meget ud fra, at de vil.

VEJEN TIL HULEN

Det tager omkring et kvarter at gå ud til hulen, så her er der rig mulighed for, at spilpersonernes intriger kan blusse ekstra meget op. De har sikkert erkendt deres fortid på dette tidspunkt, men har sikkert svært ved at acceptere den – noget du bør spille meget på. Du kan med stort held spille et par flashbackscener for anden gang, mens spillerne går, således at de begynder at fornemme, at fortiden er påvirkelig.

Det ville være meget stemningsfyldt, hvis mørket er faldet på, når de går mod hulen, idet uhyggen der ved letter vil kunne brede sig. Sørg for at give en kraftig stemningsbeskrivelse af landskabet, der langt fra er så idyllisk, som spilpersonerne oplevede det dagen før. Det hele er nu langt mere forrevet og barsk – varmen er absolut ikke behagelig, den er nærmest kvalmende.

Indianeren siger ikke noget på turen, men går blot forest og viser vej.

HVOR ÅNDERNE DANSER

HULEN

Spilpersonernes ankomst til den gamle indianerhelligdom markerer sandhedens time i scenariet. Hvis der er ting i forhistorien, spillerne endnu ikke har fundet ud af, er det på tide at de får det at vide. Dette kan enten ske igennem indianeren eller Isabellas ånd, der taler til Anna og Monica. Personligt foretrækker jeg mest indianeren, da det andet sikkert bliver en tand for kliché.

Indianeren vil ikke gå med ind i hulen, men vil blot pege på indgangen og bede de seks søskende om at gå derind. Der er stor sandsynlighed for at Marco vil nægte, hvilket kan virke problematisk, men det danner vel egentlig bare grundlaget for noget interessant spil.

Inde i hulen finder de liget liggende på gulvet. Liget er stadig i forholdsvis god stand – det er som om at det hellige sted har forhindret den forrådnelsesproces, som ellers ville være indtruffet for mange år siden. Der er en ophøjet ro i hulen, og alle der træ-



der derind, bliver overvældet af et øjeblikks ekstrem ærefrygt – på samme måde som når man går ind i en stor kirke.

Det er op til dig, hvor storslået du vil lave scenen. Du kan vælge at fortælle spillerne Isabella og Carlos historie, idet du bruger indianeren eller ånderne til at fortælle den, eller du kan vælge blot at lade spillerne finde liget og stå med mange ubesvarede spørgsmål. Under alle omstændigheder skulle det gerne gå op for spillerne på dette tidspunkt, at de kan ændre fortiden. Dette kan ske ved at du pludselig laver flere korte flashbackscener efter hinanden. Hvis spillerne stadig ikke fatter det, kan du vælge at fortælle det direkte igennem indianeren. Under alle omstændigheder er det vigtigt, at sandheden går op for vores hovedpersoner. Scenen funktion er at give en form for svar på de mange spørgsmål, som spilpersonerne har gået med i så mange år – at lave et midlertigt klimaks inden historien forhåbentlig ekskalerer og med stor sandsynlighed ryger ud af kontrol.

Det er ret sikkert at stemningen på dette tidspunkt er temmelig intens, og at der kører en del intriger mellem spilpersonerne. De begynder sikkert at beskylde hinanden for at have levet deres liv forkert, og bebrejde hinanden, at de ikke havde modet til selvstændighed i stedet for at blive påvirket af deres grusomme far.

FORTIDEN OG FREMTIDEN?

Spillerne regner sikkert med at scenen i hulen er afslutningen på scenariet, men så let slipper de ikke. Hulen danner blot afsæt til, at historiens vigtigste element træder frem – den eneste mulighed for at ændre sin fortid, for derved at gøre op med tidligere konflikter eller skabe verden, som man gerne

vil have den til at se ud. Det er vigtigt, at dette dilemma kommer frem hos alle spilpersonerne.

Om spilpersonerne bliver i hulen eller om de tager tilbage til godset er sådan set underordnet. Stemningen skal under alle omstændigheder blive ekstrem intens, og spillerne skal føle, at det nu eller aldrig, hvis de skal gøre noget ved den sandhed, som de tidligere i scenariet er blevet nødt til at erkende. Det er dog vigtigt, at du giver tid til, at spillerne ordentligt kan forstå, hvad der foregår og får tid til at udrette noget i forhold til deres fortid. Under spilstesten erfarede jeg vigtigheden af dette. Ellers kommer det interessante i historien ikke ordentligt frem – jeg lavede et hurtigt klimaks med kun en enkelt flashbackscene, hvor Pedro gjorde op med sin far. Bagefter var spillerne lidt skuffede, idet de gerne vil have haft bedre mulighed for at bruge denne enestående mulighed til rent faktisk at udnytte noget. Derfor er det vigtigt, at du giver flere muligheder, og at spillerne forstår disse.

KLIMAKS

Når du synes at dramaet har kørt længe nok, og der efterhånden er blevet vendt op og ned på fortiden, er det på tide med et storslået klimaks. Hvor overdrevet det skal være er op til din smag, men en vis grad af filmisk melodrama er aldrig at foragte.

Hvad der kommer til at ske i klimakset er nærmest umuligt at forudse, da spilpersonerne kan finde på at gøre nærmest hvad som helst, og fortiden kan se ud på alle tænkelige måder. Her er dog et par forslag.

- Pludselig bliver spilpersonerne afbrudt i deres diskussioner, da der pludselig ankommer et par militærbiler. DINA er kommet for at arrestere

de modstandere, de måtte have blandt spilpersonerne. Det er langt fra sikkert, at det er de, som var det fra scenariets start – dette afhænger meget af den reviderede fortid. Dette klimaks kan naturligvis kun indtræffe, hvis spilpersonerne befinder sig på selve godset, da militærfolkene ikke vile ane, hvor de var.

- Isabellas ånd materialiserer sig for spilpersonerne, og hun slutter af med en lang og moraliserende tale, hvor alle historiens præmisser bliver udsagt, så ingen kan være i tvivl om, hvad budskabet i dette scenarie er – denne vil jeg absolut ikke anbefale på trods af, at jeg et stort fan af amerikansk sødsuppetv. En udvidet version kunne være, at Carlos' ånd også dukkede op, og de to ånder omfavnede hinanden.

- Spilpersonerne får efterhånden slået hinanden mere eller mindre ihjel i deres forsøg på at kontrollere fortiden.

- På en eller anden måde bliver der sat ild til det gamle gods, og det hele går op flammer. Spilpersonerne ser til mens symbolet på deres fortid langsomt fortæres af ildens ødelækkende magt. Under spilstesten satte Pedro ild på det hele, da han erfarede at hans far var skyld i, at han var som han var.

- Det hele ender i et paradoks, idet spilpersonerne ændrer noget i deres fortid, der forhindrer deres nuværende situation – f.eks at Carlos bliver dræbt, inden Isabella dør. Herved bliver spilpersonernes verden revet fra hinanden og det uvidst, hvad der sker med deres sjæle – måske flakker de rundt i grænselandet mellem de levendes og de døde. Måske så andre med åndelige evner kan fornemme dem.

ASLUTNING

Når scenariet har nået sit klimaks og spilpersonernes skæbne er blevet bestemt, er det på tide at afslutte det på ordentlig vis. Jeg foreslår at du bruger vejret til at vise, hvordan det hele er nået til en forløsning. Den trykkende hede er efterhånden blevet uudholdelig, men pludselig revner himlen i et gigantisk tordenvejr, som renser ud i den trykkende luft.

Du kan afslutningsvist lave et slags baglæns zoom, hvor du langsomt beskriver landskabet mere og mere panoramisk – altså på en måde zoomer ud fra begivenhederne og beskriver helheden og det store landskab, der er i færd med at blive renset af den regn, der er udeblevet så længe.

ET TILBAGEBLIK FRA FREMTIDEN - VALGFRI

Som en slags efterskrift kan du eventuelt slutte af med en scene, hvor spilpersonerne er samlet i dag, 25 år efter, således at de tænker tilbage på begivenhederne. Personarkene er skrevet delvist i tilbageblik, og derfor kunne denne scene være en afsluttende forklaring på disse. Scenen giver spillerne mulighed for at reflektere over, hvad der videre er hændt med deres karakterer. På denne måde gentager historien sig, og scenariet kan betragtes som ét langt flashback.

VALGFRIE HÆNDELSER

Følgende scener er ikke 100% nødvendige for at scenariet kan køre, men de kan bruges til at sætte gang i rollespillet mellem personer og give kryderi til intrigerne. De fleste kan bruges, hvornår det skal være.

EN OPRINGNING TIL PEDRO

Telefonen ringer, og en stemme beder om at tale med Pedro. Den siger ikke hvem, den er. Først når Pedro har taget den afslører den, at det er Pedros overordnede i DINA, Juan Desmonda. Han fortæller i korte vendinger, at Pedros bror José er efterlyst, og at han skal arresteres – noget der tidligere har været tilbageholdt Pedro af familiærer årsager, men nu DINA har fundet ud af, at Pedro var skyld i, at Monica blev løsladt. Dette siger stemmen, og stiller derfor Pedro overfor et ultimatum:

”Få José arresteret – du vil vel ikke dømmes for landsforræderi, vel? Vi ved, hvad du gjorde for din søster Monica...” Herefter bliver røret lagt på, og Pedro har nu et seriøst problem. Skal han hjælpe fædrelandet eller sin familie?

Det vil fungere bedst, hvis opringningen kommer om natten, men den kan komme hvornår du synes, at der mangler noget, som spillerne kan spille på.

PENGE TIL MONICA OG JOSÉ

José er efterlyst og ønsker derfor eventuelt at komme i sikkerhed i udlandet. Dette kan Monica hjælpe med, men hun mangler penge. Det kan være, at de i fællesskab forsøger at skaffe disse hos familien. Godset ejer stort set ingen midler, og de eneste, der eventuelt kan hjælpe er Maria eller Pedro. Maria har det problem at hendes mand er forsvun-

HVOR ÅNDERNE DANSER

det, og hun har ikke råderet over sin mands penge. Faktisk vil et forsøg på alligevel at få penge fra Pablos bankkonti resultere i, at Maria finder ud af, at alle Pablos besidelser er konfiskeret af militæret (se *sandheden om Pablo*).

Pedro har selvfølgelig indflydelse nok til at skaffe penge til José, men det er tvivlsomt, om han vil hjælpe – især hvis han er blevet ringet op som nævnt i forrige afsnit.

SANDHEDEN OM PABLO

Hvis Maria begynder at grave i, hvad der er sket med hendes mand, kommer den frygtelige sandhed frem. Igen er det Pedro, der er forbindelsesled til at skaffe disse oplysninger. Faktisk er det nemt for ham; en enkelt telefonopringning er nok.

Sandheden er, at Pablo er blevet arresteret for at lave undergravende politisk modstand mod juntaen, og han er blevet dømt til døden for landsforræderi. Derfor er alle hans ejendomme og økonomiske midler konfiskeret og tilhører nu staten, som senere vil beslutte, hvad der skal ske med dem.

Det er svært at få oplyst, om dødsdommen over Pablo er blevet udført, men lidt arbejde fra Pedros side vil afsløre, at Pablo endnu ikke er blevet henrettet. Det vil dog krævet meget gode diplomatiske evner at få dette ændret, idet DINA er blevet klar over, at Pedro tidligere har hjulpet familiære forbindelser. Jeg vil dog lade det være op til dig og spillerens evner at afgøre, om det eventuelt kan lykkes.

OPRINGNING FRA BANKEN

På et tidspunkt kommer der en opringning fra en stor bank i Santiago. Banken ved selvfølgelig ikke at Carlos er død, og beder om at tale med ham. Da dette ikke kan lade sig gøre, vil medarbejderen, Lucas Casoda, forklare at fristen for betaling af lånene er indtruffet, og pengene skal falde inden for to uger, i alt 10 millioner peso (ca. 2 mill. dkr – mange penge i 1975). Hvis dette ikke sker, erklærer banken godset for konkurs, og ejendommen ryger på tvangsauktion.

Det er ikke nogen umiddelbar løsning på dette, men episoden kan sætte gang i spilpersonernes forhold til deres fars økonomiske sans og lysten til at arve godset. Vil man bevare sin ære og rede familiens ejendomme og derved risikere at miste en frygtelig masse penge?

ÅNDELIG KONTAKT

Monica og Anna har evner indenfor det åndelige, som kan hjælpe dem i deres søgen efter sandheden. Det kan være, at Isabella kontakter dem og prøver at fortælle noget – det skal dog ikke være alt for tydeligt, det hun vil sige. Det virker mere mystisk, hvis det er en smule kryptisk.

Flashbackscenerne kan eventuelt få de to tvillinger til at huske, hvordan de som børn sad på gulvet med hinanden i hænderne og talte med ånderne. Det kan være, at de beslutter sig for at prøve dette igen. Her er der i så fald mulighed for nogle yderst stemningsfulde og informative påkaldescener, hvor tvillingerne måske kommer i kontakt med ånder – det kan være Isabellas selv, hendes far eller nogle helt andre, der måske kan hjælpe eller eventuelt skræmme dem. Sørg under alle omstændigheder for, at stemningen

er i højsædet i disse scener – det er vigtigt med en intens og let uhyggelig stemning, der kan understrege det mystiske og ukendte.

Husk på, at Marco er panisk angst for åndetro, og derfor sikkert ikke bryder sig videre om, at hans søskende har evner indenfor dette område. Her er der lagt op til nogle spændende konflikter.

BEGRAVELSEN

Hvis spilpersonerne vælger at lade deres far begrave under scenariet, er der lagt op til en stemningsfyldt

og meget følelsesladet scene, hvor de bringer liget til hvile i familiens krypt på den lokale kirkegård.

Der vil sikkert ikke ske noget specielt under begravelsen, men det vil være oplagt at lægge masser af stemning og symbolik i scenen, når liget bliver lagt i krypten. Eventuelt kan du kombinere scenene med enten et flashback til den nat, hvor Isabella døde, eller lade ånderne være ekstremt nærværende på kirkegården.

FLASHBACKSCENERNE

Flashbackscenerne er nok det vigtigste aspekt i hele scenariet. Resten af historien danner rammerne om disse, således at spillerne kan være med til at påvirke den fortid, der har været så betydningsfuld for resten af deres liv. Fortiden er vigtig for alle mennesker, men det unikke for denne historie er, at hovedpersonerne får muligheden for at gøre op med fortiden og måske have modet til at lade den blive, som man ønsker, at den skulle være – tør man ændre den, for hvordan vil ens nutid så komme til at se ud?

SPILTEKNISK

Teknisk kan flashbackene fungere på flere måder. Du kan vælge at lade alle spillerne høre hvad der sker i dem, eller du kan vælge at trække de involverede personer til side, og lade resten af spillerne fortsætte med at spille. Personligt foretrækker jeg den sidste metode, da jeg elsker, at spillerne

har hemmeligheder, som måske først bliver afsløret til sidst i spillet eller måske først bagefter. Denne måde kræver dog, at de tilbageblivende spillere er dygtige og selv er i stand til at fortsætte spillet, uden at du er til stede som spilleleder. Jeg mener selvfølgelig ikke, at de resterende spillere skal overtage din rolle, men samtaler og intrigescener behøver du jo ikke nødvendigvis at overhøre.

Det er op til dig, nøjagtigt hvornår en flashbackscene skal indtræffe, men det vil være en god ide, hvis den passer ind i historien. F.eks. når samtalen falder på noget i barndommen, eller en spiller bevæger sig et sted hen, hvor han måske husker noget, der skete engang. Teknisk kan du sige ”cut” og begynde at beskrive situationen for de involverede spillere. Hvor længe de enkelte scener kommer til at vare er meget svært at forudsige, men det er nok svært at lave dem for lange. Det kan være svært, pludselig at skulle finde ud af, hvordan man tænkte som ti-årig. På den anden side, skal de heller ikke være for korte, da spilleren gerne skal have lidt tid til at sætte sig ind i situationen.

HVOR ÅNDERNE DANSER

Det er også vigtigt, at flashbacksnerne bliver mere og mere intense, jo længere scenariet skrider frem. I starten kan du nøjes med scener, der beskriver stemningen af idyl og lykke i barndommen, og efterhånden som tiden går, kan du lade den trykkende sandhed komme frem.

ÆNDRING AF FORTIDEN

På et tidspunkt opdager spillerne, at de har muligheden for at spille nogle scener igen. Dette kan ske ved, at den gamle indianer fortæller dem om forbandelsens præmisser, således at fortiden er, som de vælger at erindre den. Dette kan virke ret kryptisk, men sørg for på en eller anden måde, at klargøre det for spillerne, da historien ellers mister meget af det, som jeg har tiltænkt den. Den mest elegante måde at gøre det på, er ved at spille en scene igennem, som spillerne allerede har været udsat for, og gør det klart, at de kan handle anderledes denne gang. Hvis ikke den fiser ind første gang hos spillerne kan du jo lave flere af den slags scener, og som endeligt backup er der indianeren eller Isabellas ånd – dette vil dog virke som en ret stort vink med en vognstang, men det kan være nødvendigt. Spillere har jo desværre en trang til at ikke at forstå det vigtige og udforske det ligegyldige.

Når spillerne er blevet klar over deres mulighed begynder de sikkert at ændre på ting, der er sket. Dette kan blive et særdeles mægtigt værktøj, da det kan være, at spillerne vælger at forfølge egne mål i fortiden. For konsekvenser af handlingerne bør du tænke lidt på, hvad der sker i diverse "tidsrejsefilm", hvor fortiden ændres. Det kan være at en lille ting i fortiden bliver blæst op til noget stort i nutiden eller omvendt. Jeg har forsøgt at opstille nogle retningslinier, som du kan forsøge at holde dig til.

- Prøv så vidt muligt at undgå paradokser. Advar eventuelt spilleren, inden han er ved at gøre noget, der skaber sådanne. F.eks. vil det være altødelæggende, hvis Carlos bliver dræbt, inden Isabella dør, da der så aldrig vil være tale en forbandelse – derved har spilleren heller ikke muligheden for at ændre fortiden og så har vi balladen...

- Spillerne vil med stor sandsynlighed forsøge at gøre op med deres forhold til Carlos. Derved kan det være, at spillernes situation bliver ændret. Måske er Marco blevet præst eller Pedro er måske alt andet end medlem af det hemmelige politi. Dette kan så at sige vende hele situationen på hovedet, men det gør vel heller ikke noget. Det er dog vigtigt, at du forsøger at holde hovedet koldt, og ikke miste overblikket. Jeg ved godt, at det bliver svært, men jeg ved, at du kan klare det.

- Derudover kan det være, at spillerne benytter muligheden til at forfølge egne mere dunkle mål. F.eks. kan det være, at Pedro benytter lejligheden til at overtage positionen som arving ved at gøre et eller andet ondt ved Marco, eller at Monica forråder alle de andre, således at hendes støtte til kommunisterne er komplet.

- Sørg for, at det hele ikke løber af sporet og ender i totalt kaos. Stop mens legen er god, men lad endelig intrigerne udvikle sig i uforudsigelige retninger.

FORSLAG TIL SCENER

Her følger så en række forslag til flashbackscener. Du er selvfølgelig mere end velkommen til at finde på flere. Disse er blot ment som inspiration.

N.B. Husk at tydeliggøre personernes alder og aldersforskel. Jeg har vedlagt en tabel i bilagene, så du hurtigt kan se, hvor gamle de forskellige personer er på forskellige tidspunkter.

The i haven: Familien er samlet i haven, hvor der bliver serveret the og kager. Det var et par år før Isabellas død, og alt var fryd og gammen. Formålet med denne scene er at vise, hvordan spiller husker idyllen og vise den blidhed, der omgav Isabella. Hvis scenen spilles flere gange, kan det være, at Carlos pludselig får et raserianfald, over at hans uduelige kone har glemt at sætte fløde på bordet eller lignende.

Marcos skyldfølelse: Marco er omkring 12. Han har endnu engang svigtet sin far ved ikke at kunne finde ud af nogle matematikopgaver. Isabella forsvare ham, men det ender med at hun får bank af Carlos. Alt dette ser Marco alt imens at skyldfølelsen rammer ham. Tør han gøre noget ved det?

Marco og det åndelige: Marco opdager at hans mor har åndelige evner, da han træder ind i hendes soveværelse, hvor hun sidder og taler lige ud i luften. Hun taler et sprog, som han ikke forstår noget af, og pludselig begynder de tændte stearinlys at flakke, og med et går de ud. Marco er ca. 8 år gammel.

Pedro i marken: Pedro er med sin far i marken for at tage sig af nogle strejkende bønder. Carlos giver Pedro pisken og peger på en af bønderne. Bonden står bare stille og ser lamslået til. Han vil tage sine pisk med ære, men hvordan reagerer Pedro. Denne scene kan eventuelt også spilles således at Marco er med, og dermed vise noget om de to ældste brødres forhold. Alternativt kan du også spille den med Marco alene.

Pedro i stalden: Pedro har pjækket fra skole endnu angang, for at være sammen med den hest, som han holder så meget af. Han er ca. 10 år gammel. Pludselig kommer Carlos ind i stalden og råber højt efter ham. Når Pedro bliver fundet, giver Carlos ham et ordentlig møgfald og forklarer brutalt, hvordan man er nødt til at passe sin skole, hvis man nogensinde skal blive til noget – disciplin er vejen frem. Formålet er selvfølgelig at give Pedro et indtryk af, hvordan han blev indoktrineret til kynisme og disciplin. Eventuelt kan du lade Carlos skyde hesten.

Maria og Isabella: Anna kommer ud i køkkenet, hvor Isabella sidder og græder. De taler lidt sammen men hun vil ikke fortælle, hvad der er i vejen. Efter et kort stykke tid kommer Carlos derind, og smider brutalt Maria ud. Hun har ikke noget at lave der. Herefter kan hun høre lyde, hvor forældrene skændes højlydt. Det drejer sig om en porcelænsdukke, som Maria har tabt og derved er gået i stykker. Isabella vil give hende en ny, men Carlos nægter, da han klart mener, at det er Marias egen skyld – hun må bare lære at passe bedre på sine ting. Maria er omkring syv år.

José med sin guitar: José sidder lidt væk fra huset med sin guitar. Han er ked af det, da han har fået skæld ud af Carlos på grund af sine dårlige karakterer i skolen. Isabella kommer ud til ham og sætter sig ned for at trøste. Efter et kort stykke tid beder hun ham, om ikke godt han vil skaffe sig af med guitaren. Hans far vil blive rasede, hvis han opdager det, og han har sendt Isabella ud for at lede efter José, så han kan komme i gang med at terpe sine lektier. José er ca. 8 år.

José og Monica i landsbyen: José og Monica

er nede i landsbyen, da de pludselig ser deres far komme ridende. Han ridder mod landsbyen, og det er tydeligt, at han har et bestemt mål. Da han kommer til landsbyen springer han af hesten og går ind i et hus, hvor han henter en bonde, som får brutale bank uden for sit hus. De to søskende skal virkelig passe på, hvis de ikke vil opdages af Carlos, der ellers ikke bliver behagelig at være i nærheden af.

Monica og undertrykkelsen: Monica overværer, hvordan Calros undertrykker bønderne. Hun ligger på skjul i en mark, og ser hvordan Carlos beordrer sine trofaste mænd til at piske ulydige bønder. Måske er det enda Pedro, hun ser gøre det. Hun er ikke ret gammel – måske kun femseks år. Hun ved ikke, hvorfor bønderne bliver undertrykt, men hun har det dårligt med det. Hun kan fornemme, at det er forkert.

Anna og Monicas drøm: De to tvillinger husker begge en nat, hvor de vågnede med et sæt. De

havde drømt om deres far - drømt at han sad i en hule indsmurt i uhyggelig ansigtsmaling og med en blødende fugl mellem hænderne. Blodet lod han dryppe ned på en kvinde, der lå ved hans fødder, alt imens han skreg højt. Denne scene skal du ikke spille med begge tvillinger på én gang, men spil den i stedet med dem begge hver for sig, så de måske fortæller hinanden om drømmen.

Anna og Isabella: Anna kommer ind i sin mors kammer, da hun kan mærke noget i luften. Anna kan fornemme at hendes mor er ked af det. I kammeret sidder Isabella grædende på sin seng med et brev mellem hænderne. Brevet er det sidste brev, som Isabella modtog fra Miguel inden han døde. Anna er 7 år gammel og det er kort inden Isabellas død. Hvis Anna holder øje med rummet, uden at gå derind vil hun på et tidspunkt se Carlos gå derind og rive brevet i stykker som omtalt i baggrundshistorien.

BESKRIVELSE AF GODSET

OMRÅDET

Los Decadus ligger (hvis du skulle være tvivl) i Chile ca. 500 kilometer nord for hovedstaden Santiago i den østlige side af landet. Det er derude, hvor civilisationen begynder at ophøre, og ødemarken tager over. Der er ikke langt til den store stenørken Atacama og i horisonten kan man skimte de mægtige tinder i Andesbjergene. Faktisk begynder bjergene allerede så småt på den anden side af den landsby, hvor de fleste af godsets arbejdere bor, og bakkerne begynder at rejse sig stolt op over den

flade slette, som strækker sig helt ud til havet 200 km vestpå.

Det er generelt et tørt område, der kun er gennemskåret af få vandløb, der nødtørftigt forsyner de mange vin- og olivenmarker med vand. Ofte er her meget varmt, og det kan være svært at se, hvor jorden slutter og himlen tager over pga. den flimrende luft.

Den nærmeste by er Corsalos med et par tusinde indbyggerere.

BYGNINGERNE

Selve godset er placeret på en lille bakke, således at der er udsigt ned mod landsbyen og ud over de mange marker, der dog er afsvedne af den stærke sol, der har hersket det sidste stykke tid.

Bygningerne er af hvidkalkede sten og bygget i typisk spansk stil med buer og flotte vinduer.

Godset består af en hovedbygning samt flere længer med stalde, lader osv. Det er flotte og gamle bygninger, men de har ikke længere den magi, som de engang besad. Det er som om at sjælen har forladt den. Dette bør du gøre klart overfor spillerne igennem scenariet.

Hovedbygningen er der hvor familien har boet, og den er på ca. 300 m². Her følger en beskrivelse af de vigtigste rum i bygningen, hvor det meste af scenariet sikkert kommer til at foregå.

FORSTUEN

Det første rum, man kommer ind i er en forstue, hvori der står et par enkelte stole og hænger flere malerier af slægtens forfædre. På hæderspladsen over hoveddøren hænger der et maleri af Isabella – malet kort før sin død. Dette kan sikkert danne baggrund for nogle stemningsfyldte scener, hvor spillerne står og iagttager billedet. Jeg har vedlagt billedet (*handout 3*), således at du kan udlevere det til spillerne eller hænge det op i spillelokalet alt efter, hvad du finder passende.

STUEN

Godsets stue er yderst hyggelig med flere sofaer og lænestole. I et hjørne er der Carlos barskab, der stadig er veludrustet med alt, hvad man kan tænke sig. I den ene ende af stuen er der en stor fransk dør, der fører ud til haven.

BIBLIOTEKET

Familiens bibliotek er veludrustet med alskens bøger fra alle tider. Carlos' økonimiske situation har dog gjort et stort indhug i mængden, da han har solgt flere for at kunne klare sig. Af interessante bøger kan man finde nogle af de bøger, som børnene fik læst højt, da de var små. Derudover kan man finde flere bøger om åndetro. Det er bøger, som Carlos anskaffede sig for at genkalde Isabellas ånd. Bøgerne er ikke meget bevendt, men kan bruges til at give spillerne indtryk af, hvor frustreret Carlos var for at få sin hustru igen. Udlever eventuelt *handout 4* til spillerne, som er et udpluk fra en af bøgerne. Husk på, at bøgerne ikke decideret okkulte og skumle, men mere ovre i den mystiske og religiøse ende.

CARLOS' ARBEJDSVÆRELSE

Carlos' arbejdsværelse er et lille mørkt kammer med et skrivebord og nogle skabe. På bordet ligger en stak af hans notater, som mest af alt minder om udpluk fra hans dagbog (*handout 5*). Nogle af notaterne er brændt delvist, så det kan tyde på, at Carlos endelig har forsøgt at skaffe sig af med sin fortid og slutte sit liv med værdighed.

Roder man i skufferne kan man finde regnskaberne, der taler sit tydelige sprog – der er ikke meget tilbage at arve. Det hele er forgældet, og kontoudtog fortæller, hvad pengene er brugt til.

VINKÆLDEREN

Godsets vinkælder indeholder en utrolig stor mængde vin. De fleste flasker er af godsets egen produktion, Los Decadus. Den overfyldte vinkælder viser den grådighed, som Carlos har haft, samt at han ikke har formået at sælge ud af den – vinen var hans hjerteblod, og den ville han ikke miste. Jeg har vedlagt et par af godsets etiketter (*handout 6*) som du kan udlevere til spillerne eller klistre på nogle vinflasker.

Det skal nævnes, at godsets bedste årgang er 1959 – det år Isabella døde.

CARLOS' KAMMER

Det kammer, som Carlos ligger i, er mørkt og fugtigt, og generelt er der en dårlig luft grundet mangelfuld udluftning. Gardinerne er trukket for, og der er meget varmt. Der er to møbler i rummet. Den store seng med alle dens dyner samt et lille natbord. På bordet står der et vinglas samt et lille glas med den gift, som Carlos hælder i glasset. Det er ikke til at identificere hvilken gift, der er tale om, men det ville være en yderst dum idé at prøve at indtage den.

ISABELLAS KAMMER

Det kammer, som Isabella havde, da hun levede, står stort set urørt siden dengang. Det rummer stadig lugten af hende, og det er som om, at det forfald, der præger resten af godset ikke findes her. Nok lugter der en smule indelukket, men der er en ophøjet stemning derinde, som ikke kan forklares med andet end åndernes tilstedeværelse. Rummet

vil være et udmærket sted at køre flashback- eller åndescener.

Hvis spillerne gennem søger rummet kan de med lidt held finde nogle af de breve, som Isabella og Miguel skrev med hinanden (*handout 7*). Det kræver dog lidt søgen at finde dem, og de er lettest at finde, hvis nogle af spilpersonerne kender til dem gennem flashbacks eller åndelig kontakt.

LANDSBYEN

Den lille landsby, der ligger nær ved godset har et par hundrede indbyggere, hvor langt de fleste arbejder for godset. Byen består primært af små, faldfærdige huse, der er bygget af groft udhuggede sten fra et stenbrud i nærheden.

Der er ikke meget, der kan have interesse for spillerne i byen udover en lille kirke med en tilhørende kirkegård. På denne ligger de la Caida-slægtens familiekrypt, hvor flere generationer er begravet. Krypten er en lille stenbygning med vinduer øverst i

murene. Inde i krypten er der dunkelt, men utrolig tørt på grund af den lange sommer. Vinduerne giver en mystisk atmosfære i krypten, som er svær at forklare. Ved indgangen er der et lille bæger med vand samt nogle stearinlys, man kan tænde, for at mindes de afdøde på katolsk maner.

Det er vigtigt at bemærke, at Isabella selvfølgelig ikke ligger begravet her, som flere af spillerne måske tror.

HULEN

Den gamle indianer helligdom, hvor Isabella døde, ligger ca. en halv times gang øst for landsbyen et stykke oppe i bakkerne. Hulen har i århundreder fungeret som et helligt sted, hvor indianerne har ment, at naturens ånder er mere nærværende end andre steder.

Det er svært at se indgangen til hulen, hvis man ikke ved, at den er der, da den er skjult bag nogle store stenblokke. Indgangen er en naturlig skabt gang på omkring 20 meter, som munder ud i den grotte, der er selve helligdommen.

Alle, der træder herind, rammes af ærefrygt et kort øjeblik, og det er som om, at temperaturen falder

markant – ikke underligt, da det er under jorden, men indtrykket virker stærkt. Hulen er omkring ti meter i diameter og med flere stalagmitter og stalakitter, der hvirker som naturlige søjler. Der er fuldstændig mørkt i hulen, så det er nødvendigt at tænde en form for lys. Hulen bliver af indianerne kaldt *hvor ånderne danser*, hvilket skyldes den fantastiske måde, hvorpå lyset reflekteres af væggene og søjlerne. Der opstår nemt et lysspil, der kan sætte fantasien i gang og lede tanker hen på ånder, der danser.

Efter Isabella døde, begyndte Carlos at komme i hulen, som han så som hans kones mausoleum, hvor

han prøvede at bringe hendes sjæl tilbage uden resultat. På trods af dette blev indianerne ved med at komme på deres hellige sted, selvom Carlos gjorde alt for at forhindre det. Indianerne, der betragtede Isabella som en slags martyr, begyndte også at betragte hulen som hendes endelige hvilested, og derfor har hun fået lov til at hvile i fred i hulen. Isabella var en hellig kvinde med specielle evner, så hun fortjente at hvile et helligt sted.

Carlos' tilstedeværelse har sat sit præg på hulen. Midt i rummet har han lavet en slags forhøjning, hvor Isabellas lig ligger. Rundt om hende ligger der altid friske blomster. Glasskårene, som hun skar sine

pulsårer over med, ligger stadig på gulvet, og man kan stadig se det indtørrede blod på dem.

På trods af, at Isabella har været død i 15 år, er liget ikke videre medtaget. Den åndelige tilstedeværelse har holdt liget fra at gå i forrådnelse. Det ser mest af alt ud som om, at hun sover i en Tornerosesøvn, som hun kan vågne op af, hvornår det skal være. (Det sker selvfølgelig ikke). Der er et fredfuldt udtryk over hendes ansigt, men alligevel knuger hun et stykke papir i hånden (*handout 8*). Det er det telegram, hun modtog, om at Miguel var død. Om halsen har hun en halskæde, som hun fik af Miguel, da han rejste væk til hæren.

BIPERSONER

CARLOS

Carlos er spilpersonernes far og officielt familiens overhoved. Han blev født i 1898 på Los Decadus, og kom hurtigt til at fungerer som sin fars håndlanger og højre hånd. For yderligere informationer se afsnittet med *baggrund*.

Carlos er en bitter mand. Han har efterhånden indset, at han selv er årsag til de fleste af familiens sorger. Han har i flere år ikke set sine børn, og har nu besluttet sig til at møde dem en sidste gang.

I de scener, hvor spilpersonerne møder ham på godset er han gammel og rynket. Der er ikke længere den ære og stolthed i hans øjne, som der engang var. Han er sammensunket og hostende. Sygdom-



men og den bitre erkendelse har virkelig fået ham til at syne hen og fjerne alt fortidig stolthed fra ham.

Da han var yngre, var Carlos en stolt og rank mand, der vidste, hvad han ville. Således bør du spille ham i flashbackscenere. Dengang havde han et overblik og en kynisme, der var helt speciel. Han mente altid, at hans ord var lov og derfor ikke kunne diskuteres. Han var dog også kærlig og til tider omsorgsfuld for sin familie, der betød alt for ham. Isabellas selvmord tog livsmodet fra ham, og det er vigtigt, at dette skel kommer frem. Fra at være selvsikker og menneskelig, blev han mere og mere desillusioneret, bitter og ondskabsfuld. Han mistede efterhånden kontakten med omverdenen.

Du skal dog huske på, at Carlos ikke udelukkende er en brutal og ond mand, men i lige så høj grad er en familiefar, der vil sin familie det bedste.

Carlos' grusomhed skyldes i høj grad hans ekstremt regressive og konservative livssyn. Han mener, at overklassen er skabt for at regere og tage sig af de dumme og svage. Derudover er der hans kærlighed til Isabella, som viser den menneskelige side af Carlos. Hun symboliserede alt det gode i hans liv - hans egne handlinger fjernede hende, hvilket han aldrig kan tilgive sig selv for.

ISABELLA

Isabella optræder ikke på nutidsplanet i scenariet, men hun er med i flere af flashbackscenerne, så hun fortjener en præsentation.

Isabella symboliserer det gode og rene i scenariet.

Hun er en slags ”helgen”, der voksede op under trange kår, fandt den umulige kærlighed i Miguel, blev gift med godsejerens søn, i det hun troede at hun var forelsket, og til sidst måtte ofre sit liv for at lade retfærdigheden ske.

Som person var Isabella blid og kærlig, og var på mange måder den perfekte mor og kone. Hun var dog også naiv og skrøbelig, der skulle ikke meget til, før hun brød sammen. Dog var hun stærk, når det virkelig gjaldt - i hvert fald indtil den dag, hvor hendes evigt elskede Miguel døde, og hele hendes verden brød endeligt sammen.

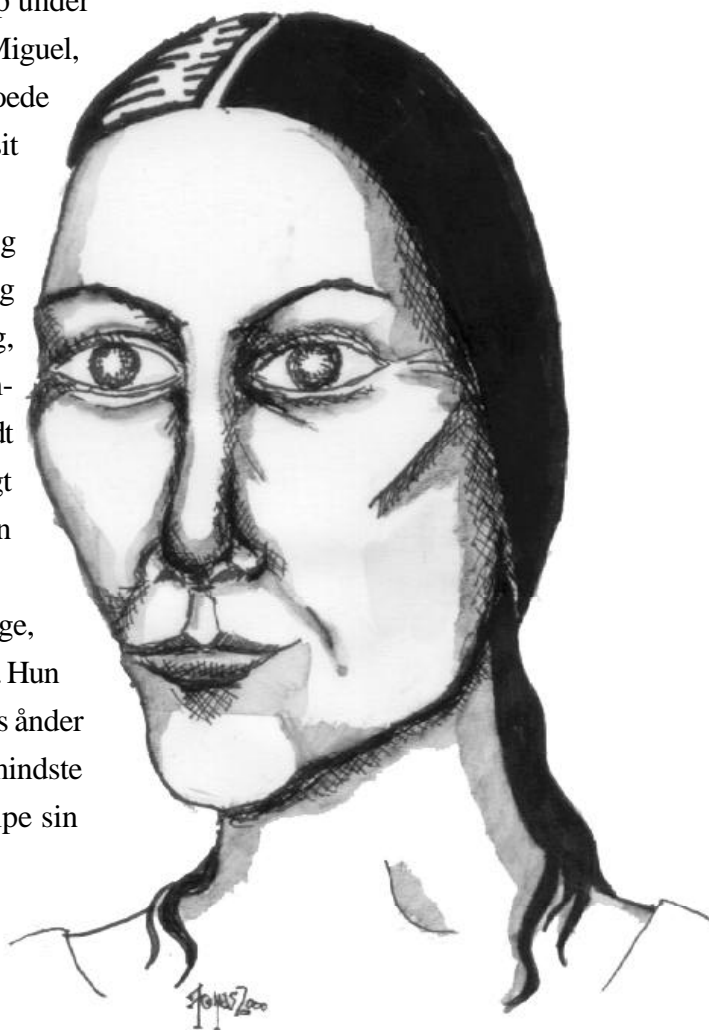
Isabella havde en nær kontakt til det åndelige, som kun få indianske efterkommere har haft. Hun kunne tale med mange afdøde, og naturens ånder ville hjælpe hende, bare hun bad om den mindste hjælp. Noget hun ofte gjorde, for at hjælpe sin omverden og medmennesker.

Generelt skal du mest af alt se Isabella mere som et symbol på det gode og rene end en reel person. Dog gør det selvfølgelig ikke noget, hvis du formår at puste liv i hende, så hun fremstår som mere end blot denne rene og hvide skikkelse – måske nogle dilemmaer eller skyggesider ville gøre hende mere levende?

CLARA

Clara er Carlos’ indianske tjenestepige. Hun har været i tjeneste hos Carlos i et par år, efter at den gamle tjenestepige valgte at rejse væk, da hun ikke længere kunne holde Carlos ud.

Clara er en tæt bygget dame på omkring 50 år. Hun har tydelige indianske træk, og hun har et stramt ansigt. Det kulsorte hår er sat op i en knold i nakken. Hendes hænder er rynkede og bærer præg af



mange års hårdt arbejde.

Clara er egentlig glad for at tjene Carlos, som hun efterhånden har opnået et temmelig nært forhold til. Carlos har i sin ensomhed ikke haft andre at tale med, så Clara er blevet udvalgt til at høre på hans beklagelser. Derved ved hun faktisk meget om de tanker, som Carlos har haft den sidste tid. Hun ved dog ikke, hvad der skete med Isabella. Carlos talte aldrig om sin kone til nogen. Hun kan blot fornemme, at der er et eller andet, som spøger i hans fortid. Hvad det er, ved hun ikke.

Clara er meget stille og roligt. Hun siger ikke noget, med mindre hun bliver spurgt, og taler så i korte sætninger. Det er tydeligt, at hun ikke har det godt med fremmede – slet ikke efter at hendes herre er død.

Hun omtaler i øvrigt altid Carlos som ”Patron” (vel-
ynder, beskytter, skytshelgen).

INDIANEREN

Den gamle indianer, der på et tidspunkt dukker op på godset, er et yderst specielt bekendtskab. Han er godt 70 år gammel med træk, der får ham til at se endnu ældre ud. Han er klædt i en farvestrålende poncho og en bowlerhat, som det er traditionen hos inkaindianerne. Han har langt gråt hår, der er samlet i en hestehale. Indianeren præsenterer sig ikke ved noget navn, men spørges han, vil han omtale sig selv som Juan Gaziamaya.

Indianeren har levet i området i mange år, og har ligesom Isabella og tvillingerne fantastiske åndelige evner, der gør ham i stand til at tale med afdøde og se ind i fortiden og fremtiden. Han færdes tit i grotten uden for byen, og kender til Isabellas skæbne, hvis ånd han ofte taler med.

Generelt fungerer Indianeren som et slags talerør for Isabella og kan derfor hjælpe spillerne på vej, hvis de synes, at de sidder fast i scenariet. Han er dog ikke altid til at forstå. Han taler spansk med en underlig accent, og ofte bliver alt sagt på den mest kryptiske måde, man kan tænke sig.

BØNDERNE

Bønderne i scenariet er selvfølgelig meget forskellige, men generelt er de beskidte og fattige. De frygtede engang Carlos, men i dag ser de ham mere som et gammelt fjols, der bare sidder og mugger på sit gods. De har efterhånden ingen respekt for ham længere, og de er begyndt at sørge for godsets drift uden om ham. De dyrker markerne og beholder udbyttet til dem selv. Carlos er for svag og bitter til længere at gøre noget ved det. Faktisk er bønderne ganske godt tilfreds med denne situation, så det vil sikkert gøre dem ondt at høre, at der er kommet arvinger til godset. De frygter, at der igen skal til at udvise disciplin og indordne sig under en godsejer, som dengang, hvor Carlos var yngre og langt mere brutal.

Hvis bønderne spørges om *hvor ånderne danser*, vil de ryste på hovederne. De kender godt til den gamle indianske helligdom, men de fleste er gode kristne, der frygter den gamle åndetro. Desuden betragter de Isabella som et symbol på kampen mod undertrykkelsen, og de vil gerne lade hende hvile i fred.

APPENDIX A - OM CHILE

I det følgende afsnit vil jeg kort fortælle lidt om, hvad Chile er for et sted. Det er ikke verdens mest fyldestgørende beskrivelse, men jeg håber det er nok til at du kan få et overblik over, hvordan det var at leve i Chile i 70'erne. Jeg vil absolut anbefale dig at tage et kig på scenariets hjemmeside, hvor jeg vil lægge noget mere materiale op, samt lave links til gode sider på nettet om Chile. Du kan blandt andet læse den opgave jeg skrev i 3G om militærkuppet. Adressen er:

<http://www.hum.auc.dk/~mbae98/aandedans/>

Derudover kan jeg anbefale følgende bøger, som er ret hurtige at læse:

Jens Lohmann: "Sydamerika i kort og tal."

Regner Hansen: "Chile"

Phillip O'Brien: "Chile under Pinochet"

Og så bliver du på et eller andet tidspunkt næsten nødt til at læse Isabel Allende klassiker "Åndernes hus" eller i det mindste se filmen.

LANDET VED VERDENS ENDE

Chile bliver kaldt "landet ved verdens ende", idet det ligger så langt væk som, man næsten kan komme i forhold til vores del af verden. Chile er et langstrakt land, der strækker sig over 4000 km fra nord til syd, men er kun 180 km bredt i gennemsnit. Mod vest ligger det enorme Stillehav og mod øst rækker Andesbjergene sig majestætisk næsten 7000 m op

i luften og danner derved en naturlig "mur" til nabolandet Argentina.

Landskabet er meget varieret fra store skove til ørken i nord. Fra subpolarområder i Ildlandet til tropisk i den nordlige del. Den del af landet, som dette scenarie foregår i, er et tørt område, der ikke ligger langt fra den gølle ørken Atacama.

Ca. midt i Chile ligger landets største by og hovedstad Santiago, der med sine 5 millioner indbyggere er den eneste rigtige storby i landet. Santiago rummer alle samfundslag fra de enormt rige til de ekstremt fattige, der holder til i byens voksende slumkvarterer. Ellers er det en smuk by, der rummer mange gamle og smukke huse fra dengang, hvor spanierne regerede landet.

HISTORIENS VINGESUS

Chile blev selvstændigt 1818 efter det i århundreder havde været under spansk koloniherrredømme. Fra starten blev staten udråbt som en republik, der var ledet af en folkevalgt præsident. Som i så mange andre lande i latinamerika var det de rige godsejere, der kom til at sidde på magten. I mange år var den brede befolkning uden reel indflydelse og de rige og konservative styrede landet efter deres interesser. I 1920'erne forsøgte den begyndende arbejderbevægelse at få indflydelse, hvilket resulterede i at demokratiet blev mere udviklet og de almindelige borgere fik mere at skulle have sagt. De traditionelle magthavere reagerede skarpt mod dette og forsøgte at genvinde magten ved hjælp af flere stats-

kup, der dog kun til dels lykkedes.

Op igennem 50'erne og 60'erne blev der gennemført en del reformer, fremført af især den kristelige demokrat Eduardo Frei, der sørgede for bedre forhold for de fattige, og bedre sundheds- og uddannelsesniveau. Amerikanerne, der havde store økonomiske interesser i Chile frygtede udvikling, og så et nyt Cuba for sig, hvor kommunisterne ville komme til magten.

SALVADOR ALLENDE

Selvom Frei havde gennemført flere reformer, var de beskedne i forhold til, hvad befolkningen ønskede. Derfor var mulighederne til stede for, at venstrefløjen kunne opnå indflydelse og måske præsidentposten. Derfor blev der i 1970 lanceret en kampagne for Unidad Popular (Folkeenheden), en bred koalition af venstrefløjspartier spændende fra moderate socialdemokrater til kommunister, der havde til formål at erobre præsidentposten.

Dette lykkede lige akkurat efter to valgrunder, og Salvador Allende blev indsat som verdens første folkevalgte marxistiske præsident. Jublen ville ingen ende tage hos de fattige i Chile, men hos de rige og amerikanerne var man bekymrede. Man frygtede, hvad der skulle ske med nu – om Allende ville nationalisere kobberminerne og landbruget, som han havde proklameret. En stor del af befolkningen startede en kampagne mod Allende, som gik ud på at isolere hans regering økonomisk. Med hjælp fra amerikanerne blev der indført en handelsboykot af landet, således at der blev mangel på alt i landet, og økonomien røg i bund. Man ville vise, hvor frygtelig en socialistisk regering var.

MILITÆRKUPPET OG HVAD DER SIDEN FULGTE

Efterhånden steg modstanden mod Allendes regering, og de rige begyndte at søge hjælp hos militæret og CIA. Man regnede med, at militæret ville afsætte regeringen for efter kort tid at udskrive valg og genindføre forfatningen. Sådan skulle det ikke gå.

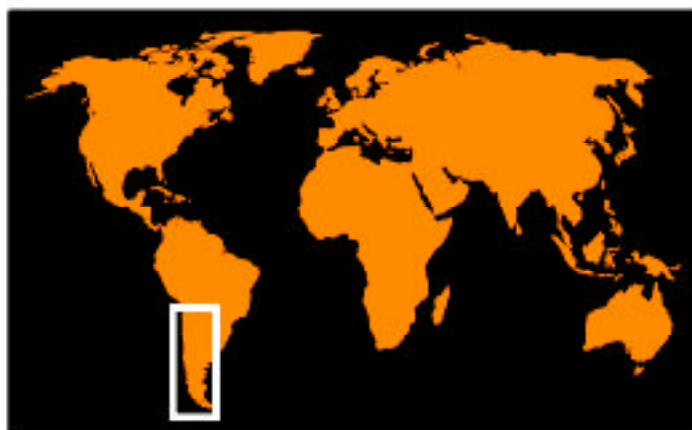
Den 11. september 1973 kom militærkuppet, som de fleste vidste ville komme. Det blev anført af en forholdsvis ukendt general Augusto Pinochet, og i løbet af få timer var det klart, at det ville lykkes. Præsidentpaladset blev bombet og overalt blev venstreorienterede og eventuelle modstandere jagtet og fængslet. Allende døde under bombardementet. Den officielle forklaring var, at han havde begået selvmord, men mange regnede med, at han var blevet skudt af kupmagerne.

Efter få dage var den folkevalgte regering afsat, og der blev indsat en militærjunta bestående af fire mænd under ledelse af Pinochet. Som nævnt før regnede mange med, at juntaen kun ville sidde midlertidigt, men den blev ved magten i mange år – helt frem til 1990, hvor Pinochet frivilligt forlod posten efter en folkeafstemning.

I årene efter kuppet blev Chile et land i frygtens favn. Alle med forkerte holdninger blev arresteret og mange blev aldrig set igen. Mange blev også fundet skudt og utallige mennesker blev udsat for tortur. Omverdenens kritik havde ned over Chile, men uden resultat. Det hemmelige politi DINA fortsatte sin jagt på modstandere og mange måtte flygte til udlandet.

Historien om Pinochet er langt fra ovre, selvom demokratiet er genindført i Chile og økonomien aldrig har haft det bedre. For nylig har der været den meget omtalte udleveringssag, hvor Spanien kræver at

få udlevet og retsforfulgt Pinochet for de gerninger, han har været ansvarlig for. Hvad det endelige udfald af den sag bliver, ved jeg ikke på stående fod, men jeg følger udviklingen tæt.



Dette billede er taget fra www.worldatlas.com

APPENDIX B - SPILLELEDERTIPS

UDDDELING AF SPILPERSONER

Uddeling af spilpersonerne så de passer til de rette spillerne er altid en kunst, der er svær at udføre korrekt. Du kan selvfølgelig vælge at dele spilpersonerne tilfældigt ud mellem spillerne, men jeg tror på, at det godt kan betale sig, at vejle stemningen lidt og overveje lidt på, hvem der skal spille hvem. Det er ofte oplagt at give den mest stille spiller en temmelig stille og passiv rolle, men det bør du som hovedregel ikke gøre. Til gengæld kan det også være dumt at give en vigtig rolle til en alt for passiv. Som sagt, er det en kunst, der er svær at håndtere. Jeg giver dog her nogle tips til, hvordan jeg mener, at spilpersonerne bør deles ud.

- Marco kan blive en forholdsvis dominerende rolle, hvis den spilles af en dygtig spiller. Han indeholder flere aspekter af sin personlighed. Generelt ville det være en god ide at give Marco til en spiller, der virker til at vide en del om politiske ideologier og samfundsforhold. Også en stor bunke almen viden ville være et positivt træk.

- Pedro er den karakter, der med meget stor sandsynlighed bliver omdrejningspunktet for mange af intrigerne. Derfor skal han gives til en spiller, der ser ud til at have spillet meget intrige. En dygtig spiller vil selvfølgelig være en fordel, da Pedro er yderst nem at overspille.

- Maria er nok den karakter, du bør vælge spiller til med størst omhu. Hun kan nemt blive passiv, da hendes primære rolle i scenariet er, at holde sammen på de andre og sørge for de gode

følelser kan fortsætte. Der er ret vigtigt, at det er en spiller, der ser ud til at kunne formidle det følelsesmæssige og de mange små detaljer i hendes personlighed.

- José er scenariet kunstneriske islæt, og derfor bør han uddeles til en spiller, der ved noget om kunst og kultur. Det ville være lækkert, hvis spillerne besidder en evne til at citere mange ting og måske endda kan synge. Ellers kan José spilles af næsten alle typer.

- Monica er en forholdsvis ligetil karakter at spille. Hun er på mange måder en kliché, men derfor bør du også passe på. Det skal være en spiller, der formår at spille på mere end hendes revolutionære tanker – en der forstår de lidelser, hun har været igennem.

- Anna er en mystisk karakter, og det kræver temmelig meget af en spiller at få hende til at fremstå på den rigtige måde – ellers bliver hun nemt indelukket eller for mærkelig. En spiller med en del livserfaring ville være at foretrække.

STEMNING

Scenariets stemning er en blanding af storslået familiedrama på den ene side, og uhygge på den anden. Starten af spillet vil nok være præget af en trist atmosfære efter farens død og samtidig mystik, da spillerne prøver at finde ud af, hvad faren mente med hans sidste ord. Efterhånden dukker sandheden om moren og den dystre fortiden frem og der-

ved bevæger scenariet sig mere over i det uhyggelige, idet spillerne begynder at blive spillet ud mod hinanden, og de forfølger deres egne mere eller mindre dystre mål.

Det kan være en idé at spille meget på idyl og romantiske klichéer fra diverse film i starten. Hen ad vejen kan du som spilleleder begynde at bruge flere og flere uhyggelige elementer, idet du kan bruge ting fra spillernes fortid, der dukker op hos dem, og samtidig er morens ånd tilstede på godset, der prøver at forklare spilpersonerne, hvordan fortiden virkelig så ud.

Generelt skal du dog huske på, at dette ikke er et horrorscenarie, og den vigtigste stemning er den stor-slående til tider idylliske atmosfære med en snert af råddenskab under sig.

INDRETNING AF SPILLELOKALET – FYSISKE EFFEKTER

Jeg er en stor ynder af brug af liveelementer i scenarier, og derfor vil jeg også gerne anbefale, at du udnytter spillelokalet på bedste vis og får det til at fremstå således, at det passer til scenariet. Jeg ved godt, at det kan være svært at få et klasselokale til fremstå videre indbydende, men der er visse ting, du kan gøre, for at højne oplevelsen for spillerne.

Det ville være en god idé, hvis du fik fat i en dug til at dække bordet med. Derudover ville vinglas til at drikke af fremme fornemmelsen af, at man er på et gods.

Jeg har vedlagt et par etiketter, som du kan klistre på vinflasker, så det ser ud som om, at spillerne drikker husets egen vin. Hvis du rigtig vil flotte dig kan du investere i et par flasker rødvin (Chilensk selvfølgelig).

Jeg har også vedlagt en tegning af Isabella, som du

med held kan hænge op. I huset hænger der jo et maleri af hende.

Af generel indretning vil jeg foreslå at du laver flere mindre borde, som spillerne kan sætte sig hen at snakke ved, således at de kan tale uforstyrret.

For at tydeliggøre karaktertrækkene hos spillerne kan jeg også anbefale, at du får fat i nogle ”props”, som du kan give til hver spiller. Her er nogle forslag:

- Marco kan du udstyre med et par hornbriller og måske en gammel habitjakke, der passer i 70’er stilen. Eventuelt også en Bibel. En pibe kunne også være en idé.

- Du kan passende give Pedro en pistol, som han har gemt på sig. Derudover kan du udlevere et eller andet, der passer til hans militære stand. Eventuelt også nogle håndjern.

- Maria kan passende få udleveret noget, der får hende til at fremstå som den husmor, hun er. Måske et strikkesæt eller noget broderi. Måske også et slag til at tage over skulderne

- José kan du også give et partisanhalstørklæde og en baskerhue, men også noget, der understreger de kunstneriske sider af ham. F.eks. kunne en digtsamling af den Chilenske, kommunistiske digter Pablo Neruda, der døde i 1973, være en oplagt ting. Selvfølgelig også en guitar, hvis du har adgang til en.

- Monica skal selvfølgelig have noget, der passer til hendes revolutionære tanker. En udgave af Maos ”den lille røde” vil være god – eventuelt også et partisanhalstørklæde og en baskerhue.

- Anna er lidt svær at finde noget at udlevere til, men noget, der udstiller hendes mystik som f.eks. et mystisk halssmykke.

Til sidst er der to elementer, som nærmest er uundværlige for at skabe den rette stemning: Stearinlys og noget musik. Musikken er faktisk den vigtigste faktor til at skabe en intens stemning, og her kan jeg

foreslå noget storslået, måske til tider, uhyggeligt film-musik som f.eks. "Legends of the Fall", "Dolores Claiborne", "The Piano" og "Portrait of a Lady".

"Det ville blive meget svært for mig at hævne alle dem, der har krav på at blive hævnnet, for min hævn ville blot være endnu et led i samme ubenhørlige ritual. Jeg foretrækker at mene, at mit virke er livet, og at det ikke er min opgave at øge hadet[...]"

Isabel Allende, "Åndernes Hus"

-SLUT-