



Vid fyren En spökhistoria i tre färger

Anders Björkelid – NisseNytt

Om bara några rollpersoner väljer att se sanningen kommer de att hjälplöst iakttä hur deras kamrater vacklar runt i ruinerna efter huset – helt uppslukade i den spökvärld de nyss delade. De kvarvarande rollpersonerna kommer att uppleva samma händelser som ovan – men nu ser vi det utifrån, som det verkligen ser ut. Rollpersonerna springer runt bland ruinerna, blir släpade av osynliga händer eller dödar varandra.

Till sist brinner de upp utan att deras kamrater kan se vare sig rök eller lågor. Kropparna blir helt enkelt svedda och förkolnar inför deras ögon.

Försöker någon av de rollpersoner som valt att se sanningen ingripa i händelserna i huset kommer de med största sannolikhet att bli dödade av sina förblindade kamrater. Här kan den bekanta saxen dyka upp igen – men rostig och sotig för rollpersonerna utanför spökhuset.

Om inte de kvarvarande rollpersonerna försöker fly platsen nu, måste de jagas. Flimrande och otydliga bilder av det oskadade huset kan dyka upp och fungera som en aning att rollpersonerna lätt kan fastna i spökbilderna igen. En av deras döda kamrater (företrädesvis någon av kvinnorna) kan plötsligt resa sig upp. När man rusar fram mot henne inser man att hon står bortvänd på ett bekant sätt och att håret verkar avhackat.

Flyr man inte nu vänder sig den döda om och ser på rollpersonerna som då fattar eld. Scenen bör sluta med döende eller vansinniga rollpersoner som hittar Charlottas skelett under hallonbuskarna. Det sista de ser skall vara vigselringen som fortfarande sitter på hennes finger.

Om alla rollpersoner väljer sanningen kommer de antagligen att vandra runt ett tag i ruinerna. Det finns dock ingenting som jagar dem från platsen. Ett sätt är att använda samma metoder som ovan. Däremot är det inte helt nödvändigt att man flyr från platsen i det här läget. Det kan faktiskt fungera rätt bra om spelarna får andas ut ett kort tag innan slutet sätter klorna i dem.

Förr eller senare kommer rollpersonerna att vilja lämna ruinen och gå mot bron. När de så har kommit en bit ut över klyftan märker de att Charlotta står på bron, bortvänd som vanligt. Hon vänder sig långsamt om och i samma ögonblick fattar hela bron eld. Plankorna som utgör själva gångbron faller samman och alla rollpersoner stöttar mot sin död.

En person får dock tag i en hand som sträcks ned från kanten. Ett tag verkar det säkert, men det visar sig vara Charlottas skelett – benen brister, handen och vigselringen följer spelaren ned i djupet. Återigen slutar scenariot med en bild av vigselringen som sitter hårt fast på handen.

Slut

Det kan inte finnas något lyckligt slut på den här berättelsen. Hur slutet skall se ut måste dock avgöras av spelledaren. Spelgruppen kommer antagligen inte att svälja vad som helst. Försök att avgöra av som skulle kunna passa och lite på magkänslan.

Här följer tre tänkbara slut.

Om ingen av rollpersonerna väljer att se sanningen öppnar de ögonen och finner att allt är som vanligt igen. De ligger på samma plats som de gjorde när de somnade och alla märkliga sinnesförnimmelser av natur och utomhus bleknar bort.

Ge spelarna lite tid att hämta sig. Kanske kan de träffa varandra igen, försöka hantera nattens händelser. Sedan slår du till mot dem. Rollpersonernas ovilja att se sanningen har gjort huset fullständigt skoningslöst (som om det inte redan var det) och nu skall alla gå samma väg som husets ursprungliga invånare.

Hur detta skall gå till måste dock avgöras av hur spelet har flutit på hittills. Eld är det enklaste och mest uppenbara sättet att döda alla rollpersoner. Huset, eller bara rollpersonerna, brinner helt enkelt upp. Innan detta händer bör spänningen dock snabbt trappas upp. Dörrar kan stängas, fönster explodera, kristallkronor ramla ned. Huset kan helt enkelt närma sig sitt verkliga utseende. Charlotta kan också manifesteras sig. Bortvänd som tidigare. Efter manifestationen kan rollpersoner sakna hår, ha kläderna sönderrivna, eller helt enkelt se ut som de gör i verkligheten – trasiga efter att ha sovit i ruiner i tre nätter.

Sigfrid Falk kan också manifesteras sig och släpa rollpersoner mot tornrummet. Om rollpersonerna anfaller Sigurd eller Charlotta kan de mycket väl döda dem. I sådana fall kommer kroppen genast att se ut som någon av rollpersonerna och när de vänder sig mot sagda rollperson uppvisar han eller hon samma skador som spöket – varefter han eller hon faller död ned.

För eller senare kommer elden in i bilden och scenariot tar slut.

Inledning

Detta scenario är skrivit inom ramen för NisseNytt/FriSpels Huset – rum för vilsna historier. Information om huset, dess inredning och arkitektur finns därför inte här. Den variant av Huset som används i rollen som bankir Falks bostad i scenariot ligger mycket nära grundutförandet av byggnaden.

Scenariot är tänkt att spelas på två till två och en halv timme. Idén är att leka med spelledarrollen i skräckscenarion, varför det är viktigt att spelledaren funderar över sin vanliga spelstil och försöker anpassa den till scenariots, i alla fall mot slutet, rätt otrevliga och obehagliga behandling av spelarna.

För frågor kontakta: Anders Björkelid, anders@siames.nu

Bakgrunden

Huset

1880 står huset färdigt. Det ligger avlägset, längst ut på en udde, längst bort på en liten ö på Sveriges västkust. Huset är ett trevånigt stenhus i röd puts, med gotiska inslag, höga spetsgavlar, branta takfall och ett fem våningar högt torn. Vägen från huset är smal och oländig och det tar dryga sex timmar att ta sig till det lilla fiskeläget på landsidan av ön.

Huset är en morgongåva. Det är uppfört på beställning av bankir Sigfrid Falk till hans unga hustru Charlotta Falk, född Harnesk. Hit flyttade paret på våren 1881, Charlotta var då 19 år och levde fram till hennes död 1900.

Huset är också ett fängelse. Charlotta Falk vantrivdes i sitt äktenskap, avskydde sin man och äcklades av sexualakten. Några år efter det att första dottern fötts försökte hon lämna hus och hem och fly till en väninna i Göteborg.

Flyktförsöket misslyckades dock. I sin förtvivlan klippte Charlotta sitt hår – ett försök att göra sig ful och skrämja bort sin man. Steg för steg börjar hon motarbeta den roll hon fastnat i. Hon struntar i hushållet. Hon klär sig i trasiga kläder. Hon lämnar dottern helt åt tjänstefolket. Det är ett sorgearbete, fött ur desperation och ensamhet, men för den yttre betraktaren mer likt vansinne.

Resultatet blir förödande. Sigfrid Falk kontakter vänner inom läkarkåren och Charlotta förklaras vara svårt nervsjuk. ”Hysterin” antas vara av sådan art att patienten måste spärras in. Storsint nog kan bankir Falk tänka sig att vårda hustrun i hemmet. Hon stängs in i de två övre våningarna av husets torn den 25:e maj 1885 och får från den dagen aldrig mer lämna huset. Tjänstefolket förser henne med mat och tar hand om barn och hushåll och bankiren besöker henne när han är hemma. Det är vid dessa tillfällen parets fyra ytterligare barn avlas och därutöver sker ingen kontakt mellan makarna.

Inspärrad i sina två kammare tränger så vansinnet på allvar in i Charlottas medvetande. Hon bär barnen i ett tillstånd av förvirring och föder dem utan att förstå var de sedan tar vägen. Till sist finns bara hat kvar. Hat mot mannen som

Nästa sak man lägger märke till är det egna tillståndet. Rollpersonerna har de facto sovit i ruinerna, utsatta för väder och vind under tre nätter. Däremellan har de snubblat fram bland järnskrot, glasskärvor och rostiga spikar. Deras kläder är trasiga och smutsiga och händer och ansikten har flera sår. Kropparna värker efter att ha sovit i obekväma ställningar och vill du vara riktigt sadistiskt kan någon ha brutit eller stukat en fot.

Vad som händer om man väljer att inte se beskrivs under ”Slut” nedan.

Spelledarens roll

Nu är vi tillbaka till verkligheten igen och spelledaren kan kosta på sig att vara lite mjukare i sin framtoning. Allt skall dock beskrivas mycket sakligt, men gärna lite lugnt och sorgset. Det är trots allt ruiner vi har att med här – ruinerna av huset, av Charlottas liv och antagligen av rollpersonernas sinnesfrid.

Husets roll

Huset framstår nu som det verkligen är, helt nedbränt och övervuxet. Inga spökcener behövs och bara de spelare som väljer att se det uppfattar huset som tidigare i scenariot.

Måndagen den 25:e maj 1951

Röd gryning

Beskrivning

Förr eller senare kommer rollpersonerna att somna utmattade i huset – var de nu har hamnat. När så dagen kommer får de en möjlighet att se igenom den mardröm de hamnat i.

Innan rollpersonerna har vaknat och bestämt sig för hur de skall förhålla sig till omgivningen, ligger de på marken bland ruinerna av huset – ungefär på det ställe som de somnade. Huset, som det verkligen ser ut, är bara några halva ytterväggar och en grund – allt övervuxet med nässlor och hallonbuskar. Resterna av branden märks på tegelrester och på svartbrända fragment av möblemang och husgeråd som ligger dolda under växtligheten. Kom ihåg att det trots allt var femtiott år sedan huset brann ned.

Rollpersonerna märker förändringen innan de riktigt vaknat och öppnar ögonen. Beskriv för dem hur de upplever omgivningen – allt utom synintryck. Det är känslan av att de ligger på ett ojämnt underlag. Grus och sten under ryggen, kanske en sten under huvudet. Växter som kittlar bar hud. Smuts som torkat runt läpparna. Vinden som leker med håret.

Sedan lukter. Den omisskännliga doften av nässlor. Svett och smuts från den egna kroppen. Salt havsluft, ruttan tång, jord, utomhusdofter.

Så ljuden: Vinden som rasslar i buskar, fiskmåsar som skrävar, vågorna som slår mot klipporna långt under. Humlor som surrar, en skata som skrattar.

Fråga sedan en spelare i taget: Vill du öppna ögonen och se det?

Om man i detta läge väljer att se bör omgivningen beskrivas som helt främmande. Ruinerna skall till att börja med inte riktigt gå att känna igen. Säg dock inte att allt ser främmande ut. Fortsätt istället att beskriva omgivningen sakligt, som om den vore ny och det inte vore något märkligt med det. Detaljer som spelarna känner till bör komma rätt tidigt: Fyren, omgivningen, bron.

spärrade in henne och som kommer till henne om natten och våldför sig på hennes kropp. Och hat mot sin egen bräcklighet, mot den svaga vilja som inte förmådde bryta sig fri från mannen och huset.

Den 25:e maj 1900, femton år efter det att hon först spärrades in, lyckas Charlotta smuggla ut en slags primitiv brandbomb ur sitt fängelse. Olyckliga omständigheter, eller ödet, leder till att huset övertänds och invånarna bränns inne. Charlotta själv lyckas störta sig ut tornrummet och faller brinnande ned på marken nedanför. Hon dör inte omedelbart, utan lyckas kräla mot bron och friheten innan hon till sist ger upp anden.

Spöket

Kvar av Charlotta finns så bara hatet. Ett har så starkt att det kommer att prägla in bilden av hennes liv på platsen där hon dog. Detta får följande konsekvenser: För den som inte förmå genomsåda det ser huset fortfarande ut som när Charlotta levde – inte som den nedbrunna ruin det faktiskt är. Den som befinner sig i huset kommer långsamt att märka hur hennes eller hans liv infekteras av Charlottas. Detta manifesterar sig på en rad olika sätt, men är alltid färgat av Charlottas hat. Stannar man i huset kommer det för eller senare att förgöra en. Här finns ingen nåd, ingen lycklig lösning. Charlotta är inget spöke i traditionell mening; ingen osalig ande som kan blidkas, eller lugnas av en begravning och vigvatten. Istället har vi att göra med ett minne av de fruktansvärda upplevelser som Charlotta utstod och det minnen fungerar som en naturkraft, eller ett dödligt virus. Har du en gång drabbats kommer du inte undan.

Fyren

På en klippa ute i havet, otillgänglig från huset, står en gammal 1700-talsfyr. Det kommer aldrig att framgå i scenariot vem som underhåller den och den betar sig minst sagt märkligt om dess syfte är att dirigera trafiken. Istället för de sedvanliga färgfälten för att markera olika farleder, byter fyren helt färg från kväll till kväll. Ibland är den vit i några nätter, men lika ofta växlar den från natt till natt, från vit, till grön till röd.

Dessa färgskiftningar följer Charlotta från sin sängkammare högst upp i husets tornrum. Så småningom kommer hon att uppfatta ett mönster i fyrens växlingar. Huruvida hon har rätt eller inte är oviktigt för scenariot – när rollpersonerna blandar sig i historien är det ändå Charlottas utgångspunkt som är själva verkligheten. Det enda som betyder något är att hon är, eller var, fast övertygad

om att fyrens ljus om natten styr över dagen som kommer. De olika färgerna symboliserar olika typer av känslotillstånd och det är också denna övertygelse som kommer att avspegla sig på rollpersonernas vistelse i huset.

För Charlotta betydde fyrens färger följande:

Vit: Vitt är ljuset som bländar oss. Vitt är lögnerna. Vitt ljus får allt att verka bra, allt sjukt och hemligt och dåligt att gömma sig under ytan. I det vita ljuset är det bara skuggorna som kan verka hotfulla, allt annat drunknar och blir översköljt.

Grönt: Grönt är misstanken, svartsjukan, kontrollbehovet, hämndbegäret, förtvivlan.

Rött: Rött är sanningen. I det röda ljuset ser man allt som det verkligen är. Rött är också vreden. Hur skulle sanningen kunna väcka annat.

Från sin säng ser Charlotta egentligen inte fyren. Istället speglar sig dess ljus i en spegel på väggen och reflekterar det mot en bestämd fläck på den gula tapeten i hennes rum. Denna fyrkant av färg kommer att styra hennes hela liv och i scenariot kommer rollpersonerna att hitta ljust detta stycke tapet – utskuret och med Charlottas färgförklaringar inskrivna. Detta kommer till en början att verka helt obegripligt, särskilt som texten på tapeten verkar påstå att den ändrar färg. Så småningom kommer dock rollpersonerna att inse sanningen, när de hittar spegeln i Charlottas rum och märker att en bita av den nu övermålade tapeten, saknas.

Filmen

När scenariot börjar är året 1951. Rollpersonerna utgör en liten grupp som rest till ön för att arbeta med manuset till en film. Det är tänkt att de skall stanna på ön i ett par veckor medan regissören tillsammans med de tre huvudrollsinnehavarna går igenom några nyckelscener, samt slipar på rolltolkningarna. Man har inte med sig någon som helst rekvisita eller inspelningsutrustning, bara manussidor.

Regissörens namn är Per Dahlström. Han förutspår en lysande framtid, men är också mycket medveten själv om sin egen storhet. Han har en klar vision med filmen och vill använda tiden på ön för att förmedla den till sina skådespelare.

De tre skådespelarna är alla kvinnor i mycket olika positioner i sina karriärer. Kerstin Krantz är det unga, bildsköna stjärnskottet som kommit långt bara på sitt utseende. Hon är dock en mycket seriöst menande skådespelerska som slits mellan att risken att fastna i ett fack och frestelsen att rida vidare på sin skönhet.

Natten till den 25:e maj 1951

Röd natt

Beskrivning

Natten då fyren lyser rött blir ett kort mardrömsslut på berättelsen. Rollpersonerna bör separeras och huset bör kännas som en ytterst hotfull plats. Under natten kommer någon/några att bli instängd i tornrummet och upptäcka platsen där tapetbiten brukade sitta. Man kommer också att hitta den spegel som reflekterade fyrens ljus mot ljust den fläcken på väggen.

Spelledarens roll

Spelledaren bör vara nästan fientlig gentemot spelarna här. Försök att distansera dig så mycket som möjligt och skildra husets hat med ett eget förakt för spelarna. Det här är antagligen svårt att lyckas med, antingen blir det överspelat eller svårt att hålla masken, men med någon slags saklig, känslökyla bör det ändå gå.

Föremål

I tornrummet finns en fläck där man kan se var tapetbiten brukade sitta. Numera är väggarna övermålade, men ojämnheter i färgen avslöjar var den är utskuren. Rollpersonerna hittar också en spegel i rummet som uppenbarligen hängde över sängen på ett sådant sätt att den reflekterade fyrens ljus mot den fläck på väggen där tapetbiten satt.

Husets roll

Rent fientliga scener och fysiska hot.

Se "Skräckupplevelser i huset".

Fyren

Fyren lyser med rött ljus denna natt.

Söndagen den 24:e maj 1951

Grön dag

Spelarnas roll

Fortsatt arbete med filmmanuset. Under allt mer pressade förhållanden bör rollpersonerna försöka göra vad de egentligen kom hit för: Att skapa en film.

Spelledarens roll

Spelledaren bör ni göra sitt bästa för att sprida osämja och misstankar. Utan att direkt säga saker rakt ut bör det insinueras att rollpersonerna motarbetar varandra. Så fort en rollperson separeras från de andra bör han eller hon höra saker som misstänkliggör kamraterna. Eller rent av att se saker som de andra rollpersonerna i själva verket inte gör. Kom ihåg att ingenting rollpersonerna upplever egentligen är verkligt – således har spelledaren full makt att skapa vilka situationer som helst.

Föremål

Någon gång under dagen kommer rollpersonerna att hitta Charlottas dagbok. Antagligen fungerar det bäst om det händer när dagen går mot sitt slut. Men spelledaren bör använda sitt eget omdöme och skapa dramatiskt bäst situation.

Husets roll

Huset blir alltmer hatiskt gentemot rollpersonerna. Flera fysiska manifestationer äger rum och scenerna som utspelar sig är nu mer hotande och direkt kopplade till husets forna invånare. Flera av dem påverkar också rollpersonerna rent fysiskt.

Se ”Skräckupplevelser i huset”.

Birgit Westergren-Carlberg har ett antal teateruppsättningar och filmer bakom sig. Hon har inte utseendet för sig, men en gedigen yrkesskicklighet. I gengäld har hon svårt att se på skådespelaryrket som ett kall. Hon är inte villig att offra allt för att nå framgång – det räcker med att göra ett bra jobb. Resten av tiden vill hon tillbringa med sin familj, man och tre barn.

Frida Ekblad, slutligen, är den gamla primadonnan. Hon har varit en storhet inom svensk teater och varieté under många år och lagt sig till med en hel del later. Egentligen skräms hon lite av talfilmen, stumfilmen passade henne bättre, men hon vägrar erkänna sig besegrad.

Föremål

Det finns ett antal föremål som spelledaren använder i scenariot förutom de egna beskrivningarna:

- Rollformulären – de innehåller som vanligt information om rollerna, men också antydningar om husets historia. Dessa är antagligen kryptiska för spelarna och de kommer att försöka tolka dem efter förmåga. Spelledaren bör inte själv förklara dem. Så småningom går de att koppla till händelser i huset och antagligen ge spelarna en obehaglig känsla av dolda samband.
- Fotografi av bankir Falk, med hustru och dotter. Ett porträttfotografi av paret Falk, någon månad innan Charlottas första flyktförsök.
- Tapetbit – En utskuren ruta gul tapet med några rader text på. Här förklarar Charlotta hur hon ser på fyrens olika färger. Antagligen rätt kryptiskt för spelare och rollpersoner till en början.
- Dagbok – Några utdrag ur Charlottas dagbok. Den slutgiltiga förklaringen till hur det ligger till, samt en antydning om hur det slutade.

Vid Fyren

Inledning

Det finns ingenting i spelarnas rollbeskrivningar om de andra rollpersonerna. Spelledaren måste därför presentera rollerna för varandra. Gör det till en del i pårollningen: Rollpersonerna möts och kliver på tåget som tar dem till västkusten, övergår till bil och sedan färja ut på ön.

Rollpersonerna beskrivs närmare ovan. Detta är ungefär vad som bör sägas om dem inför de andra spelarna:

Kerstin Krantz

Kerstin Krantz debuterade arton år gammal 1948 på Dramaten i Stockholms. Hon har medverkat i många uppsättningar sedan dess, alltid i rollen som unga skönheter t.ex. i Ibsens Johan Gabriel Borkman och Eugene O'Neills, Alla Guds barn har vingar. Hon satsar nu på filmen, men också på en internationell karriär.

Birgit Westergren-Carlberg

Birgit Westergren-Carlberg är en veteran inom svensk teater och film. Hon har haft bi- eller huvudroller i de flesta uppsättningar med anknytning till Göteborgs stadsteater. Hon har ett brett register som skådespelerska men har aldrig spelat de riktigt stora rollerna. Hon är trettiosju år gammal.

Frida Ekblad

Frida Ekblad är primadonna och grand old lady i svenskt teaterliv. Hon har uppträtt i allt från revy och varieté till operetter och shakespeare. Hon är förtegen med sin ålder, men har arbetat på scenen i över fyrtio år. Sin storhetstid hade hon under trettioalet, men hon har aldrig riktigt försvunnit ut publikens medvetande och drar fortfarande fulla hus med gamla paradnummer.

Natten till den 24:e maj 1951

Grön natt

Spelarnas roll

Spelarna behöver här bara reagera på händelser under natten.

Spelledarens roll

Behåll den sakliga, neutrala tonen, men börja blanda in ett visst förakt.

Husets roll

Scener som spelas upp här kan vara mer öppet obegripliga och otäcka, även om de inte direkt är riktade mot rollpersonerna ännu:

Se ”Skräckupplevelser i huset”.

Fyren

Fyren lyser nu med grön ljus.

Lördagen den 23:a maj 1951

Vit dag

Rollpersonerna vaknar efter sin första natt i huset. Nu är det dags att börja arbeta.

Spelarnas roll

Se till att spelarna sköter sig själva under långa episoder. Tanken är att de här skall arbeta med sina roller och spela upp varianter av I förödelsens stund första avsnitt – det om Elin, häxflickan från Dalarna.

Spelledarens roll

Avbryt spelarna sparsamt. Se till att de måste gå och göra saker för sig själva – uppsöka toaletter, göra thé, gå ut på balkongen för att röka. Försök tona ned spelledarrollen ordentligt här, spelled som om scenariot vore vilken vardagsdrama som helst. Otrevliga och märkliga händelser beskrivs som om de vore naturliga, låt spelarna stå för reaktionerna.

Föremål

Någon av rollpersonerna, gärna flera i grupp, hittar tapetbiten nu. Ännu så länge förstår man nog inte vad den skall betyda.

Husets roll

Scener som bör användas här är personliga, gåtfulla händelser. Ingeting riktigt hotfullt, bara obehagligt och obegripligt:

Se ”Skräckupplevelser i huset”.

Per Dahlström

Per Dahlström, har tidigare gjort sig känd med filmer som Vår vindpinade kärlek (1946), Panik (1946), Skuggorkestern (1948) och Aldrig för oss (1950). Han har gjort en kortare paus för att göra reklamfilm, men återvänder nu till sitt sanna kall. Han är född och bosatt i Uppsala, 31 år gammal och räknas som en av Sveriges absolut största filmskapare och dramatiker.

Fredagen den 22:a maj 1951

Ankomst till huset

Möte med huset

Rollpersonerna ankommer till ön sen eftermiddag fredagen den 22:a maj. I det namnlösa fiskeläget väntar en gammal jeep på dem. På skumpiga vägar tar den dem över öns tallskogsklädda inre och fram till bron som leder fram till huset. Här lämnar den dem, med löfte om att plocka upp dem om ett par veckor.

Bron löper över en smal klyfta som delar öns nordspets från resten av ön. På höjden på andra sidan tornar huset upp sig och bakom det stupar klipporna brant ned i havet. På en liten klippa i havet, i skuggan av huset ligger en gammal fyr från 1700-talet. Det finns inget synligt sätt att ta sig dit, annat än med båt, och genom scenariot kommer det aldrig att framgå vem som egentligen sköter fyren.

Inne i huset (Dahlström har nycklarna) ser allt i stort sett ut som det gjorde vid sekelskiftet. Del flesta möbler är dock täckta av skyddande tyg och kristallkronorna är inslagna i vita säckar av tyll.

Spelarnas roll

Här kan man bekanta sig med huset och dess omgivningar. Det är för sent att börja ta itu med filmmanuset. Kanske kan man utse sovrum, damma av några lämpliga sittmöbler och laga lite mat.

Just matlagningen kan bli en första källa till splittring mellan rollerna: Ingen av dem är antagligen direkt upplagd för serva de andra.

Spelledarens roll

Spelledaren bör vara relativt neutral i denna fas. En försiktigt förmedlad spänning är helt ok. Antydningar om den skräck som skall komma kan gärna presenteras lite ursäktande och överslätande.

Föremål

I denna fas hittar spelarna porträttet på paret Falk och deras förstfödda dotter. Det är lämpligt om Dahlström kan berätta vad han vet om familjen här, om han inte redan har gjort det.

Husets roll

Nattscener som mer betonar mysteriet med huset än verkar direkt hotande kan utspela sig här. Se den schematisk uppställda ”Skräckupplevelser i huset”.

Fyren

Fyren kommer att lysa med vitt ljus denna natt. Se till att någon av rollpersonerna ser den, men gör ingen stor av affär av den, eller av ljusets färg.