

⊘ **ARKEN** ⊘



eT sCEnARie aF ALEX UTh



eT sCEnARie aF AlEx UTh

0: Credits

Skixofren redigering: Nicholas Demidoff

Layout: Nicholas Demidoff og Alex Uth

Forsideillustration: Ukendt (*fra Internettet*)

Prøvespillere: Jacob Bavnhøj, Inge Beltoft, Nicholas Demidoff (*spilleder*), Sara Hald, Morten Heiberg Rasmussen og Henrik Vagner

Aftenens citat: "Vi skiftes til at holde vagt."

Blindtest-spillere: Mette Finderup (*spilleder*) (...)

Aftenens citat: "(...)"

Blindtest-spillere: Kroll (*spilleder*), Karsten Nisbeth, Torsten Jørgensen, Terese M.O. Nielsen, Anne Vinter Ratzer, Richard Jørgensen

Aftenens citat: "Det er Knudsen, der taber halen"

Tak til: Hans K., Olav Kjær, Lars Kroll, Thomas Munkholt Sørensen, Morten Vadgaard, PsykInfo, patienter og personale på Risskov Psykiatriske Hospital samt Olavs computer, "Suzanne", foruden hvem intet ville have været

© Alex Uth 1997

00: Indhold

0: Credits	side 2
00: Indhold	side 3
1: PRÆSENTATION	side 5
a) Plottet	side 5
b) Tema	side 6
c) Stemning	side 6
d) To virkeligheder	side 6
d1) Om Gjord	side 7
d2) Om Rønbjerg	side 7
e) En skummel plan – Projekt Arken	side 7
e1) En tredje virkelighed: De Gales Land	side 8
f) Antagonister	side 8
g) Spilpersonerne	side 8
h) Om Thomas Skram, den oprindelige psyke	side 9
i) En oversigt over de optrædende	side 11
2: HANDLING	side 12
Del I – Gjord	side 12
Om spilpersonerne i Gjord	side 12
Spilpersonernes kræfter	side 12
Første scene: Angrebet	side 12
Gæster i Gjord	side 13
Galefyrstens ankomst	side 14
Galefyrstens sted	side 14
Galefyrsten	side 15
Galefyrstens viden	side 15
Dunsken	side 15
Gennem Tågen	side 16
På egen hånd	side 16
Med Galefyrstens hjælp	side 17
Ved at Stralen angriber igen	side 17
Hjertet	side 17
Kontrollanten	side 18
Del II – Rønbjerg	side 18
Rufus <i>eller</i> Velkommen til Rønbjerg	side 18
Et par døgn på Rønbjerg – introduktionsfasen ..	side 19

Spilpersonerne på Rønbjerg	side 20
Tab af kræfter og kontrol	side 21
Spændende fænomener på Rønbjerg	side 21
Knudsens og Basts magi	side 21
Opgør med Stralen	side 22
Mens vi venter	side 24
En lille magtdemonstration	side 24
Lad os komme væk	side 25
Del III - De Gales Land?	side 25
Klimaks	side 25
Mønstret tappes	side 26
Slutning	side 27
3: BAGGRUND	side 29
3.1: Landet Gjord	side 29
3.11: Sletten	side 29
3.12: Spilpersonernes riger	side 29
3.13: Tågen	side 30
3.14: Om guddommelig kedsomhed	side 30
3.15: Gjords fald	side 31
3.2: Rønbjerg Psykiatriske Hospital, afd. 49	side 31
3.21: Dagligdag på Rønbjerg	side 32
3.3: Mønstret	side 33
3.31: Sjælekraften	side 33
3.32: Manifestationer af Mønstret	side 34
3.4: De Gales Land	side 35
3.5: Bipersoner	side 36
3.51: Antagonister	side 36
3.52: Patienter på afd. 49	side 39
3.53: Personale på afd.49	side 42
4: BILAG	side 45
Bilag A - Forslag til spillelokalet	side 45
Bilag B - Flowchart	side 46
Bilag C - Kort over Afdeling 49	side 47
Bilag D - Handout 1	side 48
5: SPILPERSONER	(separate sidetal)
Tillæg til spilpersonerne ("Du husker . . .") ...	(separate sidetal)

1: PRÆSENTATION

Kære spilleleder. Velkommen til scenariet Arken, et systemløst *red jer selv og jeres verden*-scenarie. Scenariet handler om en personlighedsspaltning: Spilpersonerne er fem sider af samme sag. Vær opmærksom på at scenariet kan tage mere end 6 timer, medmindre du kører dine spillere stramt.

a) Plottet

En ung mand, Thomas Skram, er blevet indlagt på Rønbjerg Psykiatriske Hospital, fordi han lider af en voldsom personlighedsspaltning. De fem spaltninger, spilpersonerne, holder til i en imaginær verden inde i Thomas' hoved, som de kalder Gjord. I Gjord er spilpersonerne guder over hver sit rige, og her starter scenariet.

Spilpersonerne har tilbragt tiden siden Thomas var ganske ung med at slå om pladsen i Gjord, men nu er en ny og ukendt fjende dukket op – Stralen. Stralen er ved at lægge Gjord i ruiner og udslette spilpersonerne, men et håb om redning viser sig. To væsner kaldet Galefyrsten og Dunsken dukker op i Gjord med fortællinger om stærke kræfter hinsides Gjord, der kan redde landet.

Spilpersonerne sendes på en rejse gennem Tågen, der omgiver deres verden, og ender med at befinde sig i vores virkelighed, på Rønbjerg Psykiatriske Hospitals lukkede afdeling 49, hvor de er fanget indtil videre. Her opdager de, at de er fragmenter af en personlighedsspaltning. I Gjord havde de fem spaltninger hver sit gudelignende legeme, men på Rønbjerg må de deles om en 23-årig mands spinkle krop.

Stralen viser sig at være en relativt harmløs psykiater på Rønbjerg, og fjendebilledet skifter fra Stralen til Dunsken og Galefyrsten, som har lokket spilpersonerne i en fælde.

Dunsken og Galefyrsten er to patienter på Rønbjerg, Arne Knudsen og Johannes Bast, som har narret spilpersonerne dertil for at få fat på deres *Sjælekraft* – den psykiske energi, som holder Gjord sammen – så de kan gennemføre et mægtigt ritual: De vil løsrive Rønbjerg fra virkeligheden for at sejle til De Gales Land.

Spilpersonerne skal nu opdage fælden og finde ud af, hvem de rigtige fjender er. Og de skal bekæmpe Knudsens og Basts værk, Mønstret, et kæmpestort rituel netværk omkring Rønbjerg, der suger Sjælekraft ud af patienterne og oplagrer den til den store dag, hvor hospitalet skal løsrives fra virkeligheden.

Det hele ender i et klimaks, hvor spilpersonerne støder sammen med Knudsen og Bast, og hvor Løsrivelsen begynder.

Hvis Mønstret ødelægges, og Knudsen og Bast sættes ud af spillet, så kan spilpersonerne bruge den løsslupne energi til (næsten) lige, hvad de vil. Måske skaber

de kroppe til sig selv, måske laver de Rønbjerg om til et feriecenter, måske tager de tilbage til Gjord. Slutningen er ganske op til spillerne.

b) Tema

Temaet i scenariet er, hvad der er virkeligt, og hvad der er vrangforestillinger. Hvad er virkelighed, og hvad er ikke virkelighed?

Der er Knudsen og Bast – alias Dunsken og Galefyrsten – med deres Sjælekraft og deres påståede rejse til den “rigtige” virkelighed, De Gales Land. Der er spilpersonerne, hvis virkelighed er Gjord. Og en helt tredje patient på Rønbjerg, Rufus, holder fast på, at *han* har skabt Rønbjerg, og at patienter og plejere alt sammen er noget, han har fundet på . . .

Spørgsmålet er i bund og grund, hvad der konstituerer virkeligheden, og om man kan vælge sin virkelighed. Umiddelbart virker det mest logisk at antage, at Rønbjerg Psykiatriske Hospital er den rigtige virkelighed, men måske er det Gjord, der er virkeligheden, eller De Gales Land.

Hvad er mest virkeligt for hvem? Hvad er den *rigtige* virkelighed, hvem har patent på den, og hvor mange skal man være for at have patentet?!

c) Stemning

Grundstemningen i scenariet er forvirring og tvivl.

Der er ikke rigtig noget, som er helt rigtigt eller helt forkert. Der er ikke rigtigt nogen, som har helt ret, eller måske har alle ret. Der er mange forskellige virkeligheder, som alle sammen opleves som virkelige – hvilken er den rigtige, hvis der er nogen rigtig virkelighed? Der sker ting, som ikke passer til den virkelighed, de foregår i, men som opleves som virkelige.

Måske kan man vælge sin virkelighed, måske ikke.

Der er sekvenser i scenariet, som kræver uhygge- eller thrillerstemning, der er endda lidt socialrealisme og lidt komik. Du kan læse ud af de forskellige sekvenser, hvad der bør være hvor.

d) To virkeligheder

Scenariet kommer først og fremmest til at foregå i to virkeligheder, Gjord og Rønbjerg Psykiatriske Hospital. Vi starter i Gjord, og omkring en tredjedel inde i historien skifter vi så over til Rønbjerg.

d1) OM GJORD

Gjord er et fedt sted! Det er magisk sted, et slags fantasiland, som spilpersonernes "stamfader", Thomas Skram, har bygget op gennem tiden, og som nu har antaget en selvstændig eksistens.

Spilpersonerne er guder i Gjord. De har hver deres eget rige, hvor de hersker over deres egne skabninger, og de har hinanden som jævnbyrdigt selskab. De har uanede kræfter og kan gøre næsten lige, hvad de vil.

Det eneste, spilpersonerne ikke kan, er at forlade Gjord. Gjord er hele deres univers, deres virkelighed, og de aner endnu ikke, at der er noget udenfor Gjord, selvom de i virkeligheden ofte har været udenfor Gjord for at overtage den fælles krop i korte perioder.

(Se også afsnittet "Landet Gjord".)

d2) OM RØNBJERG

Rønbjerg Psykiatriske Hospital er ikke et fedt sted! Spilpersonernes kræfter forsvinder, de kan ikke bevæge sig frit, de må deles om én krop, og folk kalder dem sindssyge og siger, at de ikke eksisterer.

På Rønbjerg er spilpersonerne som sagt dele af en personlighedsspaltning og er derfor indlagt som én patient. Rønbjerg er et ganske almindeligt sindssygehospital et sted i Danmark anno 1997, hvor der dog foregår en knap så almindelig ting – rituel magi.

(Se også afsnittene "Rønbjerg Psykiatriske Hospital, afd. 49" og "Mønstret".)

e) En skummel plan - Projekt Arken

To patienter på Rønbjerg Psykiatriske Hospital, Johannes Bast og Arne Knudsen – alias Galefyrsten og Dunsken – har for mange år siden fået en idé: De vil med rituel magi løsrive sindssygehospitalet fra virkeligheden og sejle til De Gales Land (som naturligvis er den *rigtige* virkelighed). Projektet har fået navnet Arken, og det nøjagtige tidspunkt for afrejsen kaldes Løsrivelsen.

Brændstoffet til Løsrivelsen er psykisk energi, Sjælekraft. Det kommer fra biokemien i hjernen og kroppen og bliver forstærket af medicin og terapi – gale mennesker producerer meget psykisk energi. Til opbevaringen af Sjælekraften har Knudsen og Bast langsomt omdannet hele Rønbjerg til et rituel netværk, ligesom et pentagram, og netværket kalder de Mønstret.

(Se også afsnittene "Bipersoner" og "Mønstret".)

Knudsen og Bast har været indlagt i mange år og har tilsneget sig en masse indflydelse og magt i hospitalssystemet. Den har de brugt til at manipulere personale og patienter

på Rønbjerg til at deltage uvidende i udførelsen af Mønstret. Mønstret er tæt på at være fuldført, men der mangler lige den sidste portion Sjælekraft, før Løsrivelsen kan finde sted.

Som led i Mønstret roterer Knudsen og Bast rundt på Rønbjergs forskellige afdelinger og indlægges til sidst på samme afdeling som Thomas Skram, spilpersonernes "stamfader" og fælles krop. De opdager, at Thomas, dvs. spilpersonerne, besidder den nødvendige mængde Sjælekraft til at fuldføre Mønstret.

Problemet er blot, at Sjælekraften bruges til at holde Gjord kørende, så derfor forklæder Knudsen og Bast sig som Dunsken og Galefyrsten og trænger ind i Gjord for at lokke spilpersonerne til Rønbjerg. Her vil spilpersonerne være hjælpeløse, uden gudekræfter, afskåret fra at vende tilbage til Gjord og nemme ofre for Mønstret, der automatisk vil suge den frigivne Sjælekraft til sig.

e1) EN TREDJE VIRKELIGHED: DE GALES LAND

De Gales Land er et syret sted!

(Se også afsnittet "De Gales Land".)

f) Antagonister

Umiddelbart er det Thomas Skrams psykiater, Henning Svikkelsen, alias Stralen, der er fjenden.

Henning arbejder hårdt og velmenende på at samle de fem spaltninger til én hel person. Hans terapi er den oprindelige grund til, at Gjord er ved at falde fra hinanden, men det er ikke hans skyld, at spilpersonerne kommer til at sidde fast på Rønbjerg, og at både de og Gjord fortsætter med at falde fra hinanden.

Spilpersonernes fjendebillede skifter undervejs. De ægte fjender er Johannes Bast og Arne Knudsen, hvilket spilpersonerne ikke ved i første del af scenariet.

Når de opdager, hvad der sker, og på den ene eller anden måde begynder at kæmpe imod Knudsen og Bast, er de oppe imod rituel magi (der påvirker den "ægte" virkelighed, hvor de ikke selv har magiske kræfter) og to patienter, der kender Systemet ud og ind og kan genere spilpersonerne med f.eks. bæltfiksering.

g) Spilpersonerne

Spilpersonerne hedder Rane, Rebecca, Weston, Hærulv og Thamos. De er alle spaltninger af én oprindelige psyke, Thomas Skram.

Rane er det følelseskolde, intellektuelle aspekt – kynisk, manipulerende og upåvirkelig, men også charmerende.

Rebecca er det kvindelige i Thomas, Den Store Moder, men også Den Mørke Herskerinde – på én gang altfavnende og moderlig og sexet og lokkende.

Weston er Thomas' helteskikkelse, en Tarantino-parodi på en helt – stilig, voldelig og nem at beundre.

Hærulv er Thomas' raseri over sin omskiftelige tilværelse, over mobningen, over alle de vanskeligheder han har haft i sit liv.

Thamos er speciel – han er nemlig den sidste rest af Thomas Skram, der er flygtet ind i Gjord for at være i sikkerhed sammen med sine skabninger. Thamos er en lidt undseelig person i forhold til de andre, selvom han er deres fælles ophav. I Gjord optræder han som åndemaner.

(Se også personbeskrivelserne.)

Hærulv kan gives til en spiller, der gerne vil hærge, men også til en intelligent spiller, der kan kontrollere Hærulv, og ikke spiller ham stereotyp.

Rane bør gives til en dominerende spiller – én, der har lyst til at være leder i gruppen. Der kan komme en masse spændende rollespil mellem ham og Rebecca. For ikke at tale om en mulig magtkamp mellem Rane og Weston.

Rebecca er svær at spille og bør gives til en moden spiller, der kan håndtere at spille to urkvindelige aspekter. Det kan være svært at være flirtende eller moderlig, hvis man er af hankøn.

Weston kræver en spiller med flair for coolness, en spiller, der kan holde masken og tage føringen. Helst en spiller, der kan gå op mod Rane om nødvendigt.

Thamos er lille og dum i starten, men det skifter, så snart spilpersonerne når til Rønbjerg. Thamos bør du faktisk give til den mest erfarne og dygtige spiller, du har.

h) Om Thomas Skram, den oprindelige psyke

Selvom Thomas Skram ikke direkte er med i scenariet, ligger han alligevel og lurere i baggrunden – meget af hvad spilpersonerne oplever i Gjord, er farvet af Thomas' opfattelse af verden omkring sig, og det er Thomas, der har skabt både Gjord og spilpersonerne.

Der er en Thamos blandt spilpersonerne, det er resterne af den oprindelige Thomas, som er flygtet ind i Gjord for at være i fred for verden.

Thomas Skram voksede op hos vekslende plejefamilier og lærte tidligt, at det ikke kan betale sig at have noget med andre mennesker at gøre.

Da Thomas endelig kunne flytte for sig selv, opbyggede han et liv i total isolation på sit trange klubværelse, omgivet af bøger og fantasivenner. Han havde bygget sig en verden i fantasien, Gjord, og befolkede den med sine venner, spilpersonerne.

Men som tiden gik, optog Gjord mere og mere af Thomas' tid og kræfter. Thomas gik i hundene, mens Gjord voksede og voksede, indtil det en dag opnåede en form for

selvstændig eksistens. Spilpersonerne gik fra at være fantasivæsener til at være selvstændige intelligenser – Thomas' sind var blevet spaltet i fem dele.

Thomas låste sig inde på sit klubværelse i længere tid og generede de andre beboere ved at råbe og skribe fra sin altan og banke på væggene om natten – og skifte personlighed fra dag til dag.

For tre måneder siden blev han så tvangsindlagt på Rønbjerg Psykiatriske Hospital, hvor det blev konstateret, at han led af en ægte personlighedsspaltning – noget meget sjældent. Lægerne besluttede sig for kraftig medicinering og psykoterapi, og Gjord begyndte at falde sammen . . .

En oversigt over de optrædende

Spilpersoner

THAMOS – Resten af den oprindelige psyke, Thomas Skram

HÆRULV – Thomas' raseri over verdens ondskab, Thomas' forsvar mod verden

RANE – Thomas' intellekt, hans usårlighed

REBECCA – Thomas' indre kvindelighed

WESTON – Thomas' drømmehelt, hans usynlige barndomsven

Antagonister

JOHANNES BAST alias GALEFYRSTEN – patient og overskurk

ARNE KNUDSEN alias DUNSKEN – patient og skurk

HENNING SVIKKELSEN alias STRALEN – psykiater og ødelægger af Gjord

Patienter på afd. 49

ANDERS – selvlært magiker

BENT – sjæleæder

CIGARET-IDA – ulækker kvinde

FRU DAUBJERG og FRU MADSEN – strikkende kvinder

JAN – kunstmaler

HR. JONSEN – trist mand

JØRGENSEN – sommerfuglemand

MOGENS – ballademager

RUFUS – gud

Personale på afd. 49

BIRTHE HENRIKSEN – oversygeplejerske

HANNE og SANNE – dagplejere

IRENE – økonoma

KRISTINA – rengøringskone

ROLF – natplejer

S.O.S.ERE – social- og sundhedsassistenter

DET STORE BRØD – dagplejer

ØVIND – natplejer

Andre

KONTROLLANTEN – vogteren mellem Gjord og Rønbjergs virkelighed

2: HANDLING

Del I - Gjord

Historien starter i den lineære afdeling. Du skal ikke bruge for meget spilletid i Gjord. Det vigtige er, at spillerne får et personligt forhold til Gjord, at de holder af stedet og føler, at det er *deres*. De skal opleve Stralens angreb, møde Dunsken og Galefyrsten og selvfølgelig få gang i noget rollespil.

Senest to timer efter spilstart bør spilpersonerne bevæge sig til Rønbjerg.

OM SPILPERSONERNE I GJORD

Spilpersonerne har opholdt sig i Gjord, så længe de kan huske. De erindrer ikke, hvor de kommer fra, eller hvor længe de har været i Gjord. De ved, at de er guder, og at de er alene med hinanden.

Spilpersonerne kan gøre stort set, hvad de vil. Der er ganske få regler: De kan ikke ændre på hinanden, ændre hinandens riger eller forlade Gjord. Spilpersonerne er stærkest i deres eget rige, men kan udøve deres magi i de andre riger. Spilpersonerne kan bevæge sig rundt med lynets hast overalt i Gjord, og kan kommunikere ved tankens kraft.

Spilpersonernes riger er løseligt beskrevet på deres personark. Din opgave er at få dine spillere til at beskrive deres riger for hinanden og for dig. Lad dem bruge deres fantasi.

Spilpersonernes kræfter

Kamp i scenariet er systemløst. Få dine spillere til at beskrive, præcis hvad de har tænkt sig at foretage sig, og afgør så, om de kan det – i Gjord kan de næsten alt.

Spilpersonerne har hver deres kræfter. Rebecca kan arbejde med vand og planter, Rane med sten, stål, jord og jern, Weston med alle de skydevåben, man kan forestille sig, Hærulv med ild og fysisk styrke og Thomas med vind og skygger.

FØRSTE SCENE: ANGREBET

Første scene i spillet foregår et sted i Gjord. Beskriv Gjords struktur for spillerne, og lad dem introducere sig selv og deres individuelle riger for hinanden. Hvor holder de til, hvordan ser deres riger og undersætter ud, hvordan ligger rigerne i forhold til hinanden, hvor store er de, hvad foregår der mellem rigernes herskere, osv.

Se, om du ikke kan få gang i rollespillet, og tag eventuelt noter om rigerne, så du kan huske senere.

Når introduktionen er overstået, er det tid til at præsentere Stralen for dine spillere. De kender kun Stralen fra deres personark, men nu får de lov at møde og kæmpe mod den ukendte fjende.

Stralens angreb kommer som lyn fra en klar himmel. Det ene øjeblik sidder spilpersonerne og snakker, det næste er himlen fyldt med stroboskop-glimt og drønen og tordnen, og Gjord knager og brager i sin grundvold. I det fjerne nærmer Stralen sig med alarmerende hast (se afsnittet "Bipersoner").

Vælæg et rige der skal angribes, for du har ikke tid til at angribe alle rigerne, og gå i dybden med angrebet. Stralen angriber hvert rige på en måde der passer til riget:

Rebeccas rige - ting visner og dør under Stralens hånd. Vandet rådner, træer vælter, hulerne styrter sammen.

Ranes rige - mure vælter, sten knuses, træer forstøver under Stralens ildkugler

Westons rige - alle indbyggere bliver gamle og grimme at se på, huse synker i grus, våben fungerer ikke, alt bliver utjekket under Stralens blik.

Hærulvs rige - de modige krigere overgiver sig eller flygter, vulkaner udslukkes, jorden revner, Rulerne strømmer frem over Støvsletten for at overtage den i Stralens spor.

Thamos' rige - ånder går i opløsning, vinde dør hen, bygninger synker sammen når Stralen rører ved dem.

Kampen skal være benhård, desperat og ødelæggende. Sørg for, at spilpersonerne er i defensiven hele tiden. Pres dem, pres dem, pres dem, indtil de kæmper med næb og kløer for livet, og giv dem ikke en chance for at være offensive.

Stralen slutter angrebet, når spilpersonerne arbejder sammen om at bekæmpe den. Så flygter den ind til Navet, og forsvinder, efter at have sendt ildkugler i alle retninger og knust alt omkring sig.

Uanset hvor meget spilpersonerne kæmper imod, skal deres riger ligge i rygende ruiner, når de endelig får slået Stralen på flugt, og kampen er ovre. Der er meget, der skal genopbygges.

GÆSTER I GJORD

Et passende stykke tid efter kampen med Stralen får spilpersonerne ubudne gæster: Patienter fra Rønbjerg begynder at skinne igennem til Gjord. Gå efter nogle af de steder, som spillerne har beskrevet for dig, de allerhelligste områder, der hvor spilpersonerne troede sig sikre og alene.

Forklæd bipersonerne på passende vis. Den evigt vandrende hr. Jonsen kan f.eks. slæbe sig henover Hærulvs Støvslette som en vandrende pind, fru Daubjerg og fru Madsen kan sidde som høns og kagle og nette sig midt i Ranes Jernskov, og Cigaret-Ida kan gå omkring i Rebeccas mangroveskov som en lille, grim trold og æde små ting, hun finder mellem træerne (se afsnittet "Bipersoner").

Fælles for dem alle er, at de er tågede og ikke har nogen substans i Gjord – spilpersonerne kan stikke en hånd lige igennem dem, og de reagerer ikke på tiltale.

Du skal passe på med at afsløre for meget her. Det gør ikke noget, at spillerne senere genkender de forskellige bipersoner, det er bare synd, hvis de allerede her gætter, at de befinder sig på et sindssygehospital.

Meningen er at gøre endnu mere opmærksom på, at de ikke længere er alene i Gjord, at der er andet tilstede end det, de skaber selv. De er ved at miste deres verden, og dette er kun en forsmag.

GALEFYRSTENS ANKOMST

På et givet tidspunkt efter de ubudne gæster melder Galefyrsten sin ankomst i Gjord. Al diskussion afbrydes brat af en gigantisk rystelse, der går gennem hele Gjord. Lad endelig spilpersonerne (og spillerne) tro, at det er Stralen der er vendt tilbage.

Jorden under spilpersonernes fødder ryster og skælver, og støvet ligger tykt i luften. Så revner jorden lige under spilpersonerne, og noget kæmpestort og skinnende bryder frem i lyset under drønen og bragen. Spilpersonerne må flygte over hals og hoved, hvis de ikke vil væltes omkuld og opsluges af det gabende hul.

Frem af jorden dukker en gigantisk, sølvskinnende kube – Galefyrstens Sted.

DUNSKEN

Når kuben er dukket op, er det tid til at introducere Dunsken.

Det pusler og rasler under en bunke murbrokker lige i nærheden af spilpersonerne, og frem dukker en støvet og nysende Dunsken (se afsnittet "Bipersoner"). Den plirrer forvirret og forsigtigt med sine roterende øjne, og henvender sig tøvende til spilpersonerne.

Dunsken præsenterer en lidt vag, men troværdig fuphistorie om, at den er hjemløs, at dens land også var et offer for Stralen, men at den undslap i sidste øjeblik. Dunsken vil gerne lokke spilpersonerne hen til Galefyrsten igen, så den fortæller også, at den slap igennem fra Hinsides Tågen til Gjord som blind passager hos Galefyrsten. Han har magt til at passere frem og tilbage gennem Tågen ved at tegne Krafttegn på jorden. Dunsken advarer spilpersonerne om, at Stralen ikke giver op, og at de nok hellere må gøre noget ved den, inden det er for sent.

Dunsken er lille og mærkelig, men i bund og grund skal du spille ham som harmløs og venligtsindet, måske lidt svag og ydmyg. Dit mål er at få spilpersonerne til at hoppe på dens historie og opsøge Galefyrsten igen. Dunsken er endnu en pil i retning af Tågen.

Galefyrstens Sted

Galefyrstens Sted er en kæmpestor kube, hvis sølvskinnende overflade er dækket af sindrige mønstre, der synes at bevæge sig umærkeligt.

En spinkel, snoet trappe med præcis 49 trin fører op til en rund, mundlignende indgang, hvis mørke opsluger solens lys. Lange drypsten flankerer indgangen og fuldender illusionen af en mund, der er rede til at opsluge spillersonerne.

Indenfor deler gangen sig lynhurtigt på alle leder og kanten. Stier, snoede trapper, stejle ramper og huller fører fra niveau til niveau i en gigantisk tredimensionel labyrint. Alle overflader er dækket af fluorescerende mønstre, og fra lofterne hænger glitrende uroer, der ringler svagt i en umærkelig brise. Luften er knitrede tør og bærer en svag lugt af ozon, og i det fjerne kan man høre en rumlen som fra et skjult kraftværk.

Du skal ikke udsætte dine spillere for en gang dungeon-crawl her. Det er meningen, at spillersonerne efter et stykke tid i labyrintens forvirrende mønstre skal finde frem til Galefyrstens tronsal, der ligger lige midt i den store terning.

Det er ikke vigtigt, om de går til højre eller venstre ved næste T-kryds – det er vigtigere, at du skaber en stemning af forvirring og desorientering, og at du gør opmærksom på de sindrige mønstre på vægge, lofter og gulve.

Galefyrstens tronsal er som at være på indersiden af et tomt æg. Væggene er papirtynde, og et grønligt lys skinner igennem fra den anden side. Luften er knasende tør, og lugten af ozon er stærk og ram. Lyde runger mellem væggene og forstærkes naturligt, og i baggrunden lurer den dybe rumlen.

I midten af rummet sidder Galefyrsten med korslagte ben på en skammel med tretten spinkle, krumme ben. Han er en høj, statelig skikkelse klædt i farvestrålende rober lavet af sommerfuglevinger. Hans ansigt er tomt og linoleumsblegt, med dybe sorte øjenhuler og blåfrosne læber, og han stirrer tilsyneladende lige frem for sig med sit øjnløse ansigt.

(Se også afsnittet "Bipersoner".)

Galefyrsten

Galefyrstens plan er at få spillersonerne til at gå igennem Tågen. Han har viden om Stralen og om den kraft, som spillersonerne senere har brug for til at komme gennem Tågen, og det skal du understrege – Galefyrsten kom ind i Gjord, så han kan vel også finde ud af at komme ud igen . . .

Galefyrsten er stærkere, sejere og har mere styr på tingene end spillersonerne, og han opfører sig derefter. Du skal spille ham som provokerende, arrogant og stor i slaget, men ikke direkte fjendtlig. Lige nu er det ham, der har de bedste kort på hånden, og spillersonerne, der er i problemer.

Det gør ikke noget, hvis der bliver ballade – Galefyrsten er stærkere end spillersonerne, og de skal have bank, hvis de angriber ham. Men gør dem klart, at det er smartere at snakke end at slås. Hvis du kan gøre spillersonerne fjendtlige og sure og stødte over hans opførsel, men klare over, at de kan bruge ham til noget, har du ramt

hovedet på sømmet. Spilpersonerne kan ikke smide Galefyrsten ud af Gjord, for i Galefyrstens slot er deres kræfter forsvundet.

Galefyrstens viden

- ◆ Spilpersonerne er ved at miste kontrollen med Gjord. Det skyldes at Stralen har svækket dem.
- ◆ Stralen er ude efter *spilpersonerne*, ikke Gjord. Ødelæggelserne af Gjord er en bieffekt.
- ◆ Stralen er ikke, hvad den ser ud til at være – måske slet ikke en fjende.
- ◆ Stralen er usårlig i Gjord og kommer fra Hinsides Tågen. Kun dér kan den stoppes.
- ◆ Galefyrsten selv kommer fra hinsides Tågen.
- ◆ Galefyrsten kan bringe spilpersonerne til Stralens hjemsted.
- ◆ Galefyrsten har tænkt sig at overtage Gjord, mens spilpersonerne er væk

GENNEM TÅGEN

På et tidspunkt bør spilpersonerne beslutte sig for at drage gennem Tågen for at få ram på Stralen.

Det er deres første mulighed for at komme væk fra det sted, hvor de har været indespærret så længe. Men det er usikkert, hvad der venter dem på den anden side af Tågen, og om de nogensinde kan komme tilbage til Gjord igen. Gjord er trods alt det eneste, de kender til.

Prøv at give dine spillere fornemmelsen af, at det er fedt at komme af sted, men også lidt farligt, usikkert og ubehageligt.

Der er tre muligheder: Enten går de den tunge gang til Galefysten og beder om hjælp, eller også prøver de at komme igennem Tågen på egen hånd, eller også bliver de presset igennem af Stralens næste angreb. Valget er op til spillerne.

På egen hånd

Rollespillere kan godt lide at gøre tingene selv, så det skal de også have lov til.

Hvis spilpersonerne skal igennem Tågen uden hjælp fra Galefyrsten, skal de være bare være fuldstændigt enige om det. Det vigtigste er, at spilpersonerne ønsker at trænge gennem Tågen, for det er egentlig dem selv, der har valgt at være indespærrede i Gjord.

Det er fedt, hvis spillerne vælger denne mulighed – det kommer til at hjælpe dem senere i scenariet, når de skal finde ud af at tappe Mønstret.

Du kan godt gøre lidt stads ud af passagen gennem Tågen, hvis du har lyst, men grundlæggende er der koldt og klamt og mørkt, indtil spilpersonerne efter en evighed maser sig ud på den anden side.

De står nu på en blygrå slette, badet i et koldt, dødt lys, der tilsyneladende kommer fra selve luften, og i det fjerne kan de se silhouetten af en bygning, Hjerttet (se nedenfor). Bag dem hvirvler Tågen langsomt rundt om sig selv, uigennemtrængelig som før – der er ingen vej tilbage.

Når spilpersonerne trænger igennem Tågen, forsvinder deres kræfter, og alt hvad de måttet have skabt og taget med sig – de har kun sig selv og er uden indflydelse på deres omgivelser. Det er en forsmag på Rønbjergs virkelighed.

Med Galefyrstens hjælp

Hvis man tiltaler Galefyrsten med høflighed, vil han gerne hjælpe – han bærer ikke nag. Det er selvfølgelig svært at bede om hjælp til at forlade det land, han tilsyneladende er ved at overtage, men på den anden side bør det være åbentlyst nødvendigt at drage gennem Tågen for at få ram på Stralen.

Galefyrstens måde at få dem gennem Tågen på er brutal og direkte. Han tegner et mønster på jorden, får spilpersonerne til at danse omkring det, og – BANG! – Tågen splittes med et smæld, og spilpersonerne står (alene) ved Hjerttet.

Ved at Stralen angriber igen

Hvis spilpersonerne ikke drager gennem Tågen indenfor en rimelig tidsramme, så angriber Stralen igen, og denne gang skal du jage dem ind i Tågen. Du skal gøre dem så desperate og trængte, som du overhovedet kan, for så kan de passere gennem Tågen uden Galefyrstens hjælp. Det er en mulighed, hvis dine spillere ikke har fattet, hvor de skal hen.

HJERTTET

Hjerttet er porten til Rønbjerg. Det er her spilpersonerne skal igennem for at komme til det sted, hvor Stralen kommer fra. Her hersker Kontrollanten (se nedenfor), og her skal de udkæmpe en lille kamp for at komme videre til Rønbjerg.

Hjerttet er en kompakt, gotisk struktur med strittende spir og tårne, der strækker sig vredt mod den sortgrå himmel. En gigantisk krydsning mellem et maskinhal og en kirke. En rædsel eller en skønhed i stål og jern og sortsveden granit, med rustne wirer, der stritter ud af væggene, og gotiske hvælvinger, der fortaber sig i deres eget mørke.

Der er klynger af brændende lys og dystre, skyggefulde hjørner. Smuldrende, utydelige kalkmalerier dækker vægge og lofter, og gulvet er dækket med forvredne, rustne jerndele, hvis oprindelse eller formål ingen kan gætte sig til. En prædikestol er faldet fra sin rette plads og ligger i tusind splintrede stykker af glas på gulvet.

Hjerttet er det stærkeste sted i Gjord, men også her er ødelæggelsen ved at trænge frem i form af hårfine revner, der dækker det sorte jordgulv, de svedne vægge og hvælvingerne.

På alterets plads står et støvet, skrammet skrivebord, og bag skrivebordet sidder en lille, grå mand. Han er klædt i et dårligt siddende jakkesæt lavet af visne blade, og hans ansigt er gråt med runde briller og dybe furer. Det er Kontrollanten, som vogter over forbindelsen mellem Gjord og Rønbjergs virkelighed.

Bag Kontrollanten strækker en lang, grå gang sig, og for enden af gangen kan man svagt skimte noget, der enten er et billede eller et vindue.

Giv spillerne fornemmelsen af et helligt sted, et sted hvor der er sket vigtige ting, et sted fyldt med kraft og magt, et sted hvor man bør tale med lave stemmer og træde forsigtigt. Dette er centrum, dette er Porten til Det Andet Sted, og også her har spillersonerne svage minder om at have været før.

Kontrollanten

Kontrollanten vil stille sig i vejen for deres passage. Normalt tillader han én spaltning at passere igennem ad gangen, alle fem samtidig er for meget.

Kontrollanten er vrissen og skrankepaveagtig og nægter pure at lade spillersonerne passere. Han kan diskutere og skændes i timevis, men forbi kommer de ikke – ikke med hans gode vilje. Spilpersonerne er nødt til at kæmpe sig forbi Kontrollanten, og du skal bare blive ved med at presse dem, indtil de går amok og ryger i flæsket på den lille mand, helligdom eller ikke helligdom.

Kontrollanten viser sig at være stærkere, end man tror. Han har ligesom spillersonerne sit at kæmpe for. Under kampen prøver han at advare dem om, at noget frygteligt vil ske, hvis de går gennem gangen bag ham, at han bare prøver at hjælpe dem og i virkeligheden er på deres side, og at de er ved at gøre noget meget dumt.

Det er selvfølgelig meningen, at spillersonerne skal ende med at vinde. Det er også meningen, at *alle* spillersonerne skal med til Rønbjerg, så lav ikke en handel med, at en eller to af spillersonerne får lov at slippe igennem, mens resten står tilbage med skægget i postkassen.

Igen skal du og dine spillere måske igennem en systemløs kamp. Få dem til at beskrive præcist, hvad de gør. Spilpersonerne har som sagt mistet deres gudekræfter, så her bliver det et spørgsmål om at skubbe og mase og slå på Kontrollanten med de bare næver, og hvad der ellers ligger rundt omkring i Hjertet. Jo mere skade du kan få dem til at gøre på stedet og Kontrollanten, jo bedre.

Del II - Rønbjerg

RUFUS *eller* VELKOMMEN TIL RØNBJERG

Når spillpersonerne har vundet over Kontrollanten, kan de frit gå igennem tunnellen bag skrivebordet. For enden er der en slags vindue, som bliver større og større, jo nærmere spillpersonerne kommer. Når de er helt tæt på og kan kigge ud, forsvinder tunnellen bag dem.

De befinder sig nu i en sofa i dagligstuen på Rønbjerg Psykiatriske Hospitals afd. 49 og kigger ud gennem ét par øjne. De er havnet i Thomas' krop, som de må deles om, og har ingen magiske kræfter. Udenfor vinduet er der tyk tåge.

Det er første gang, at alle spillpersonerne på samme tid har været ude i "virkeligheden", og at de er ved bevidsthed, mens de er det. Det er en ny og fremmed verden, som de skal til at orientere sig i.

I sofaen overfor sidder en lille, pjusket ældre mand ved navn Rufus (se afsnittet "Bipersoner"). Han stirrer arrigt på spillpersonerne og siger: "Det var på tide. I har været væk for længe – hvad bilder I jer egentlig ind?!"

Rufus er ren og skær stemning/effekt, og du behøver ikke bruge ham længere, end det er skægt. Du kan irritere spillpersonerne med hans tilsyneladende kendskab til dem, evt. lade ham fortælle, at de har været der mange gange før. Rufus kender også Thomas Skram og kan fortælle interessante detaljer i løbet af scenariet.

ET DØGN PÅ RØNBJERG – INTRODUKTIONSFASEN

Spillpersonerne har et døgn på afd. 49, inden de kan komme til at møde Henning Svikkelsen, deres psykiater (og Stralens alter ego). Timingen er vigtig - pas på dine spillere ikke begynder at give op, eller bare sætter sig ned og venter på at der sker noget. Når morskaben med fem personer i én krop er overstået, og alle bipersoner er blevet introduceret, og spillerne har fundet ud af at de ikke kan forlade afdelingen, kan tiden godt blive lang.

Du skal bruge tiden på at køre dem igennem den daglige rutine, og hvad der kan og vil begrænse deres frie udfoldelse på en lukket afdeling (se afsnittet "Rønbjerg Psykiatriske Hospital, afd. 49"). Lad være med at mandsopdække dem med plejere - giv dem spillerum til at opføre sig vanvittigt, hvis de har lyst.

Du skal introducere dem for Mønstret (se afsnittet "Mønstret"), introducere de andre patienter på Rønbjerg (se afsnittet "Bipersoner"), få spillet noget rollespil og selvfølgelig introducere Knudsen og Bast.

Det gør ikke noget, at dine spillere har mistanke til Knudsen og Bast og har genkendt dem som Dunsken og Galefyrsten, så længe de ikke har noget at have det i.

Knudsen og Bast er almindelige patienter det første døgn, inden det går løs med luskede blikke og vidende smil i krogene. Knudsen er meget opsøgende, og vil gerne i kontakt med spillpersonerne. Bast sidder bare i sin stol, og iagttager. (se Bipersoner)

Spillerne skal gøres opmærksom på Mønstrets tilstedeværelse med det samme. I afsnittet "Mønstret" er der en oversigt over dets forskellige manifestationer – start i den lave ende og skru op for styrken, efterhånden som dine spillere bevæger sig hen mod slutningen af scenariet. Du skal også lade spillpersonerne opleve de mærkelige fænomener på Rønbjerg (se nedenfor).

De forskellige bipersoner, som er vigtige for plottet, bør trænge sig på for at snakke, hvis ikke spillpersonerne selv kontakter dem. Vigtige bipersoner er:

Jan - Snakke om Løsrivelsen og De Gales Land, snakke om Galefyrsten

Anders - selvlært magi, at stjæle fra Mønstret, snakke om Galefyrsten

Sjæleæderen - æde Jensens sjæl, og det virker

Spilpersonerne på Rønbjerg

På Rønbjerg er spillpersonerne stadig fem separate, selvstændige individer, men nu har de kun én krop, og det vil sikkert medføre en del ballade.

Hvis det kommer til skænderi, kan kontrollen over kroppen afgøres på følgende nemme måde: Hver spiller ruller en sekssidet terning, og den, der slår højst, får lov til at gøre noget med kroppen, f.eks. lægge an på den sexede plejer eller gå en tur på toilettet, i et passende stykke tid. Giv en bonus, hvis en spiller virker særlig overbevisende.

Spilpersonerne kan tale sammen, når de vil, men hvis de ikke koncentrerer sig om at styre kroppen, falder den i staver og foretager sig intet.

Den krop, som spillpersonerne "opholder" sig i, er som sagt 23 år gammel. Den er ikke i specielt god form, temmelig spinkel og har et par styrke 3 briller siddende på næsen.

Kroppen er vant til at sidde stille det meste af tiden, eller sove, og bryder sig ikke om fysisk udfoldelse. Den forventer at blive fodret tre gange om dagen, vil gerne på toilettet en gang imellem og vil helst sove om natten. Det er slet ikke, hvad spillpersonerne er vant til fra Gjord, hvor de havde deres gudeagtige, smukke kroppe, som aldrig behøvede at sove eller spise eller skide.

Det er ikke meningen, at det skal være nemt at deles om én krop, og slet ikke denne her. Der vil sikkert opstå ret underholdende situationer, når spillpersonerne skal til at vænne sig til det. Rebecca vil have svært ved at flirte med de kønne, unge plejere, Weston vil sikkert hade den dårlige fysik, Rane vil måske føle sig klodset, og Hærulv vil savne sin gode, gamle styrke.

Gør noget ud af at understrege, hvor dårligt tilpas de egentlig er i kroppen. De er skabt som idealer – som alt det, Thomas Skram og hans krop ikke var.

Spilpersonerne vil blive kaldt "Thomas" af mange omkring sig. Det er de færreste mennesker, der anerkender personlighedsspaltningen som noget reelt. Plejepersonalet har set spilpersonerne "i udbrud" før, men forholder sig neutralt – det er ikke deres opgave at behandle personlighedsspaltninger. Plejerne hverken anfægter eller bekræfter spilpersonernes eksistens.

Nogle af de andre patienter, f.eks. Knudsen og Rufus, ved godt, at der er tale om fem separate individer, og opfører sig derefter. Nogle vil være i tvivl og måske spørge spilpersonerne, hvem de taler med, andre kan genkende spilpersonerne på stemmer og kropssprog.

Det bliver svært for spilpersonerne at finde rundt på Rønbjerg og at følge med i dagens rutine. Thamos ved en smule om Rønbjerg – det er ham, der har været "ude" oftest. Han ved f.eks. hvor toilettet er, at spilpersonerne ikke umiddelbart kan forlade afdelingen, og at der er noget, der hedder spisetider. En basisviden, som du skal lade Thamos' spiller få fordel af, når gruppen bevæger sig rundt på Rønbjerg.

Hvis spilpersonerne forsøger at ødelægge kroppen eller slå den ihjel, vil de blive stoppet af plejerne. Det skal også lige siges, at det er meget svært at finde midler til at begå selvmord med på en lukket afdeling.

Tab af kræfter og kontrol

Ligesom spilpersonerne mistede deres kræfter i Gjord, vil de også gradvist miste kontrollen over kroppen på Rønbjerg.

I starten kan det næsten ikke mærkes, men senere i scenariet skal du gøre det tydeligt for dem, hvad der sker. Kroppen vil blive mere og mere træt og mat, den vil være sværere at kommandere rundt med, som en bil med slør i styretøjet, og spilpersonerne vil have sværere og sværere ved at koncentrere sig om at gennemføre ting, såsom at snakke med andre patienter.

Det skyldes Mønstret, der fra ankomsten til Rønbjerg automatisk begynder at suge deres energi, deres Sjælekraft, og medmindre de bryder Mønstret, vil de ende som de andre patienter – robotagtige slaver, der udfører små dagligdags ritualer for at styrke Mønstret.

Spændende fænomener på Rønbjerg

Koncentrationen af Sjælekraft på Rønbjerg er så stor, at virkeligheden i sekunder af og til flyder sammen med andre virkeligheder. Spilpersonerne kan se glimt af andre verdner gennem vinduerne og gå igennem vægge, som ikke er der. Dybe afgrunde åbner sig for fødderne af dem, og flyvende grise sejler adstadigt gennem gangene.

Fænomenerne er vigtige, så du skal fylde dem ind, hvor du har lyst, og improvisere, hvis du kan finde på flere sære ting. Jo længere tid spilpersonerne opholder sig på Rønbjerg, jo flere fænomener skal der være. Smør mere og mere tykt på.

Det er ikke kun patienter, der kan se synerne, men også personalet. Lad dem stoppe op et kort øjeblik og se meget forvirrede ud. Derefter ryster de konsekvent på hovedet, og vil benægte at have set noget som helst unaturligt.

(Se også afsnittet "Mønstret".)

KNUDSENS OG BASTS MAGI

Det er Bast, der udøver magien; Knudsen er hans betroede håndlanger, der håndterer det psykiatriske system.

Bast udøver rituel magi, og det kræver forberedelse og omhu. Han kan ikke kaste med kugler af ild eller skyde magiske missiler efter spilpersonerne – han skal bruge op til fire timer på at forberede og gennemføre et givet ritual.

Til gengæld virker magien, som du har brug for. Hvis spilpersonerne stikker af, kan du lade dem se syner eller få et ukontrollabelt rysteanfald på åben gade. Hvis spilpersonerne bliver for besværlige eller trænger til at opleve de mørkere sider af at være indlagt, kan du lade deres krop rasere dagligstuen og blive lagt i bælte.

Magien skal bidrage til stemningen af usikkerhed og forvirring, og er din mulighed for at kontrollere spilpersonerne en lille smule.

OPGØR MED STRALEN

Mødet med Stralen i Rønbjergs virkelighed er et vendepunkt i scenariet. Her gør spilpersonerne op med deres fjende fra Gjord, og et kapitel afsluttes. (...)

OBS: Et stykke inde i denne sekvens skal du udlevere tillæggene til personbeskrivelserne ("Du husker . . .").

Efter et par døgn på Rønbjerg er det tid til den ugentlige samtale med Thomas Skrams psykiater, Henning Svikkelsen.

Spilpersonerne bliver hentet af en venlig plejer, hvor de nu befinder sig tirsdag eftermiddag klokken 14.50, og ledt hen til et terapirum, hvor Henning venter med sine papirer og kuglepenne i forskellige farver (se afsnittet "Bipersoner"). Rummet er bart, bortset fra et stort rundt bord med stole omkring og diskrete billeder i pastelagtige farver på væggene. Der er lås på vinduerne. Spilpersonerne kan ikke slå Henning ihjel - det forhindrer et tryk på en knap, og det store brøds lynhurtige ankomst

Henning beder spilpersonerne sætte sig ved bordet. Han roder lidt med sine papirer og kigger derefter længe på spilpersonerne med et neutralt blik. Så åbner han munden, og BANG! - rummet revner omkring dem, og spilpersonerne undtagen Thamos er tilbage i Gjords ruiner, hvor Stralen angriber med drøn og brag. Spilpersonerne har igen deres kroppe og deres kræfter, og må kæmpe mod Stralen for sidste gang.

Her skal du krydsklippe – Svikkelsen snakker med Thamos, samtidig med at kampen foregår i Gjord.

Svikkelsen afslører, at gruppen er fragmenter af ét menneske, der lider af en svær personlighedsspaltning. Og at Gjord må gå under og spilpersonerne smelte sammen, for at den oprindelige Thomas kan blive rask igen.

Samtidig raser kampen i Gjord, hvor Stralen er så hurtig, at ingen kan nå den. Den fræser rundt og angriber spilpersonerne fra højre og venstre, napper dem i flankerne og rusker dem frem og tilbage. Det skal gå op for spilpersonerne, at de kæmper en kamp, der på forhånd er tabt.

Kampen slutter brat, da Svikkelsen råber "SÅ INDSE DET DOG - DU ER SYG!", og spilpersonerne er igen tilbage i det fredelige kontor, hvor end ikke en papirclips får lov at rode.

Nu kommer vi til den psykodramatiske fase. Her skal afsløres, hvad der egentlig er foregået i Gjord, hvad Stralen gør, og hvad spilpersonerne er - hvor de kommer fra.

Du skal give spillerne tillæggene til deres personbeskrivelser ("Du husker . . ."), og når de har læst dem, skal du svare på spilpersonernes spørgsmål som Svikkelsen. Emnerne kan være spilpersonerne selv, Stralen, Gjords forfald, spilpersonernes tab af deres kræfter og rejsen til Rønbjerg. Svikkelsen vil frygteligt gerne snakke med de andre spilpersoner, og vil spørge efter dem. Han vil prøve at gøre dem klart, at de ikke hjælper Thomas.

Svikkelsen ser det selvfølgelig fra den psykiatriske vinkel:

Spilpersonerne er dele af en personlighedsspaltning og derfor ikke virkelige. Hele Gjord er et fantasifoster i Thomas Skrams hjerne, og forfaldet skyldes terapien, der er blevet oplevet som angreb. Dunsken og Galefyrsten er selvfølgelig underbevidste elementer, der arbejder på at hele Thomas Skram ved at drive spilpersonerne ud til den rigtige virkelighed.

Tabet af de magiske kræfter og rigernes sammenbrud er tegn på, at spaltningerne er ved at forenes til den oprindelige pyske, sådan at Thomas Skram snart vil rejse sig fra asken. Rejsen til Rønbjerg ser Svikkelsen som en bedring, at fantasilandet er brudt sammen til fordel for den virkelige virkelighed. Følelsen af at tabe kræfter, at svinde væk og miste kontrol er alle tegn på, at spilpersonerne er ved at smelte sammen til den oprindelige psyke.

Spilpersonerne får altså at vide, at deres verden og de selv er uvirkelige, et bedrag, en flugt, og at de snart vil smelte sammen til en eller anden fyr, som de ikke engang kender. Det må være en ubehagelig tanke.

Svikkelsen er glad for at terapien og medicinen endelig har gjort sin virkning.

MENS VI VENTER . . .

Nu har spilpersonerne endelig mødt Stralen, og er blevet anklaget for at være fantasifostre. Det er ikke rart at være en fantasi, og spilpersonerne bør have lyst til at slås for deres eksistens. Her er den afgørende drejning i scenariet.

Det kan være dine spillere bliver ved med at opfatte Svikkelsen/Stralen som det vigtige i scenariet, og det skal du have dem væk fra.

Her kommer Mønstret for alvor ind i billedet. Mønstret har kraften til at gøre dem, og hvad de end har lyst til, til virkelighed. Det kan ikke ændre verden, men det kan ændre deres virkelighed. De skal bare lige opdage kraften og sætte dem, der passer på den – Knudsen og Bast – ud af spillet.

Dette er en flydende afdeling af spillet. Alt afhænger af, hvor hurtigt spilpersonerne fatter, hvad der foregår omkring dem, og imens suger Mønstret lige så stille deres kræfter, og Knudsen og Bast lusker rundt i baggrunden og gnækker fælt.

Spilpersonerne har fået en del nyttige oplysninger i løbet af spillet. De har snakket med vigtige bipersoner, de har set Mønstret her og der på Rønbjerg. Nu skal de bare samle puslespillets brikker.

Dét, du skal gøre, er at lade spilpersonerne snakke med bipersoner, gøre dem mere og mere opmærksomme på Mønstret (se afsnittet "Mønstret"), gøre Knudsen og Bast mere og mere skumle – måske komme med en lille demonstration af deres magt, så spilpersonerne kan se, hvor stærke de er (se nedenfor) – og sørge for, at der er flere og flere overlapninger mellem Rønbjerg og andre virkeligheder. Det er uhyre vigtigt at bipersonerne kommer med de rigtige oplysninger - ellers har spilpersonerne ingen chance for at opdage Mønstret, endsigende vide at det kan tappes, eller at der er noget der hedder Løsrivelsen.

Mønstret bliver stærkere og stærkere, indtil dine spillere beslutter sig for at gøre noget. Samtidig mister de oftere og oftere kontrollen over kroppen, idet Mønstret suger deres Sjælekraft ud af dem.

Spilpersonerne skal blive klare over, at der er andre virkeligheder end Gjord og Rønbjerg. Det gøres blandt andet ved at Anders' magi virker, at personalet kan se virkelighedsforvrængningerne, og at Bents magi virker.

Hvis dine spillere er helt lost, kan du lade Knudsen henvende sig til dem med en handel: Hvis spilpersonerne opgiver resterne af Gjord, og derved frigiver den eftertragtede Sjælekraft, vil Knudsen og Bast tage dem med til De Gales Land, hvor de kan bygge et nyt Gjord. Gå direkte til Løsrivelsen, og tag spilpersonerne med til De Gales Land som en afslutning på scenariet. Denne mulighed skal kun bruges, hvis du er ved at løbe tør for tid, eller dine spillere er totalt på herrens mark.

En lille magtdemonstration

Hvis du synes, at dine spillere trænger til et ekstra spor eller ikke helt har forstået, hvor farlige Knudsen og Bast er, kan du ofre Anders (se afsnittet "Bipersoner") for sagen.

Bast opdager, at Anders går og sutter på Mønstrets energi, og beslutter sig for at sætte ham ud af spillet.

På et belejligt tidspunkt (efter at Anders har fortalt spilpersonerne om de lysende bånd) begynder Anders pludseligt at opføre sig mærkeligt. Han råber og skriger, slår hovedet ned i gulvet, som om han ikke selv har kontrol over sin krop, og beder en "Galefyrste" om forladelse for at have stjålet Lyset. Til sidst bliver han slæbt ind på sit værelse af fire velmenende plejere og lagt i bælte de næste par dage.

LAD OS KOMME VÆK . . .

Det kan være, at spilpersonerne på et tidspunkt vil stikke af fra den lukkede afdeling. Det er ikke så godt for plottet, men selvfølgelig kan det lade sig gøre, hvis man er opfindsom nok.

Jeg vil ikke gå i detaljer med flugtmuligheder, blot sige, at en lukket afdeling ikke er et fængsel, at yderdøre som regel er af glas, og at patienter som regel får lov til at komme ud i haven eller gå med nogen op i kiosken efter smøger.

Hvis spilpersonerne insisterer på at stikke af, så puds politiet på dem. Thomas Skram falder afgjort ind under den kategori, der hedder "farlig for sig selv og sine omgivelser", og det betyder, at hospitalet sender en efterlysning ud på ham, hvis han skulle stikke af.

Hvis det ikke virker, så puds Knudsen og Basts magi på spilpersonerne. Et par anfald på åben gade skal nok tiltrække opmærksomhed og i sidste ende få spilpersonerne tilbage på Rønbjerg.

Del III – Løsrivelsen

KLIMAKS

Når spillerne har fået samlet brikkerne og er klar til at møde Knudsen og Bast, er det tid til historiens klimaks. Her skal Knudsen og Bast sættes ud af spillet og Mønstret ødelægges. Samtidig begynder Løsrivelsen, som skal forhindres, så spilpersonerne kan bruge den opsparrede Sjælekraft selv.

Spilpersonerne kan ikke rent fysisk banke Knudsen og Bast. Dels fordi de er to mod én, dels fordi Thomas Skrams krop er svag og i dårlig form. Hærulv kan måske udrette noget, men på den anden side er det farligt at slippe ham løs. Spilpersonerne kunne blive opdaget af en årvågen plejer.

Til gengæld kan Knudsen og Bast ikke bruge magi i en direkte kampsituation. Hvis det kommer til fysisk kamp, må alle klare sig med de forhåndenværende midler. Bare husk, at Knudsen og Bast er lige så lidt interesseret i at blive opdaget, som spilpersonerne er.

Mønstret er overalt på Rønbjerg, men der skal ikke så meget til at bringe det ud af balance. Hvis spilpersonerne ommøblerer dagligstuen, vender alle billeder på afdelingen om mod væggen eller piller alle uroer i loftet ned, er Mønstret allerede seriøst på skideren. Kraften vil begynde at flyde ud.

Løsrivelsen begynder i samme øjeblik, som spilpersonerne har besluttet sig for at gå efter Knudsen og Bast eller ødelægge Mønstret. En dyb rystelse går gennem hospitalet, og udenfor vinduerne flimrer virkeligheden og erstattes i glimt af hallucinationsagtige billeder. Ingen udover patienterne kan mærke Løsrivelsen (endnu).

Knudsen og Bast vil begynde at styrke Mønstret med hvad som helst inden for rækkevidde for at hjælpe Løsrivelsen på vej, evt. samtidig med, at de kæmper med spilpersonerne.

Hvis spilpersonerne forstyrrer Mønstret, forsinkes Løsrivelsen, og på den måde kommer kampen til at dreje sig om at forhindre Løsrivelsen.

Løsrivelsen skal helst ikke lykkes, for så vil spilpersonerne miste deres chance for at bruge kraften til at skabe noget godt for sig selv. Knudsen og Bast vil ikke have dem med til de Gales Land uden aftale, så spilpersonerne vil stå tilbage på den ryggede jord og se hospitalet sejle afsted højt oppe i luften, hvis Løsrivelsen fuldføres, ude af stand til at vende tilbage til Gjord, fanget i kroppen.

Stemningen i denne sekvens er meget vigtig. Du skal stresser spillerne – uanset hvordan eller hvornår de vælger at gå efter Knudsen og Bast eller bryde Mønstret, eller hvad de nu vil, skal du gøre det til en nervepirrende oplevelse. De er omgivet af mennesker med magt, som helst ikke må opdage noget. Den mindste larm og en plejer vil komme for at se, hvad der sker.

Lad en plejer gå forbi ude på gangen på kritiske tidspunkter, lad nysgerrige patienter dukke op, knirk med dørene, lad vinden rasle med vinduerne, lad spilpersonerne føle sig overvågede og forfulgte, og lad lyset blive tændt på de mest ubelejlige tidspunkter.

Kampen behøver ikke være fysisk – forestil dig, hvordan Knudsen og Bast febrilsk lægger kort i mønstre på sofabordet, mens spilpersonerne sniger sig rundt langs væggene og skubber til billederne. Lidt længere henne af gangen sidder nattevagten på sit kontor og drikker en kop kaffe, lykkeligt uvidende om den kamp, der raser i dagligstuen. Det kan blive årets mest stille, diskrete og indædte kamp.

Kampens slutning afhænger selvfølgelig af spilpersonernes indsats. Men de skal helst få kraften i Mønstret til at fosse ud, så de kan bruge den til noget, og de skal have stoppet Knudsen og Bast og/eller skadet Mønstret så meget at skaden er uoprettelig.

MØNSTRET TAPPES

Mønstret er et kæmpestort batteri, fyldt med opsparet Sjælekraft fra de sidste tyve år. Det er stabilt og kan godt klare mindre forstyrrelser, såsom at stolene i dagligstuen ikke står på deres plads. Men hvis alle billeder hænger forkert, hele dagligstuen er blevet møbleret om, og der er sprayet mærkelige mønstre på væggene, så begynder Mønstret at komme ud af balance, og Sjælekraften siver eller vælter ud.

Hvis spilpersonerne skal have nogen nytte af den energi, der kommer ud af det brudte Mønster, skal de have deres eget Mønster parat. Der skal ikke så meget Sjælekraft til f.eks. at genskabe Gjord og sende spilpersonerne derhen for evigt – et mindre pentagram eller en rituel rundkreds er såmænd nok.

Hvis spilpersonerne river et kæmpestort hul i Mønstret – f.eks. sprænger det meste af afdelingen i luften – svarer det til, at nogen hiver et vandrør ud af væggen: Der kommer energi, og der kommer meget! Hele Rønbjerg vil blive oversvømmet af næsten 20 års psykisk energi, og det kan ikke undgå at skabe interessante episoder over det hele. Massive patient-uroligheder, sære, okkulte begivenheder osv. bør vælte ned over spilpersonerne, mens de prøver at tappe nok energi til at blive sendt til Gjord – eller hvad de nu vil.

SLUTNING

Afslutningen på scenariet er en flok åbne muligheder, der helt afhænger af spillerene og dig, hvordan scenariet forløber, hvad der virker passende eller episk, eller hvad I nu synes.

Spilpersonerne har sandsynligvis en stor portion psykisk energi, Sjælekraft, som de kan bruge, som de lyster. Der er én eneste begrænsning: Der er kun energi til at ændre virkeligheden lige omkring Rønbjerg.

Der er f.eks. energi nok til, at spilpersonerne kan skabe kroppe til sig selv eller forvandle Rønbjerg til et feriecenter og alle plejerne til solbrændte tyske turister. Der er energi nok til, at gøre Gjord helt igen og bringe spilpersonerne tilbage dertil for evigt, men ikke til at gøre alle mennesker grønhudede. Der er energi til at løsrive Rønbjerg fra de øvrige menneskers virkelighed med plejere og patienter og hele fejemøget ombord, men ikke til at slette Danmark fra verdenskortet. Afslutningen er et personligt valg for spilpersonerne, ikke en *tilt din verden*-oplevelse for spillerne.

Det kan være at spilpersonerne får sat Johannes Knudsen og Bast ud af spillet og tapper Mønstrets energi, så de kan gøre Gjord hel og fin igen og vende tilbage for evigt, eller det kan være at de i stedet bruger energien til at skabe sig selv om til unge smukke mennesker og tager til Hollywood for at søge lykken.

Det kan også være, at spilpersonerne synes, at De Gales Land lyder som en federe idé, og i stedet vælger at hugge Knudsens og Basts verden, som en slags poetisk

retfærdighed. Det kan gøres ved at smide Knudsen og Bast fysisk ud af afdelingen, lige inden det letter og sejler bort.

Eller måske tager scenariet en helt social-realistisk drejning: Spilpersonerne beslutter sig for, at de er rablende sindssyge, og at de behøver hjælp, hvorefter de villigt allierer sig med den rare psykiater for at blive ét lykkeligt menneske. Spilpersonerne kan, hvis de vil, smelte sammen til den oprindelige Thomas. De kan ikke gøre det uden Sjælekraften.

Det er alt sammen op til dig og dine spillere. Hav et godt spil!

3: BAGGRUND

3.1: Landet Gjord

Gjord er navnet på den fantasiverden, som Thomas Skram har skabt. Den består af spilpersonernes fem riger, samt af Tågen og Hjertet (Hjertet er beskrevet tidligere i teksten).

Gjord er et fællesprojekt: Jeg kommer med grundidéen og nogle rammer, men det er op til dig og dine spillere at fylde detaljerne ud. Du må improvisere et skridt foran (eller bagefter) spillerne. De skal have så frie hænder, som du har lyst til og kan styre. Lad deres fantasi arbejde for dig.

Du kan forestille dig Gjord som en pandekage. Yderst ligger Tågen i en cirkel omkring Sletten. På Sletten ligger spilpersonernes riger, og i midten ligger Navet. Tågen er præcis, hvad navnet siger – en tyk, uigennemtrængelig tåge, der skjuler Hjertet. Hjertet er porten til vores univers eller virkelighed – herigennem kan man nå frem til Rønbjerg Psykiatriske Hospital.

3.11: SLETTEN

Sletten er det sted, hvor spilpersonerne holder til, hvor de har deres riger. Det er grundlæggende et tomrum, noget der fyldes op af spilpersonernes kræfter. Det, de skaber, fylder Sletten. Du skal forestille dig Sletten som en umådelig flade afgrænset af Tågen. På Sletten hersker spilpersonerne – hvad de skaber, bliver til virkelighed.

Spilpersonerne har gudekræfter på Sletten og kan frit ændre på deres omgivelser. Jeg har givet spillerne et udgangspunkt, et rige som deres spilpersoner hersker over, men det vigtigste er, at de føler, at Sletten er *deres* sted, at de selv har været med til at skabe det. Det skal være et sted, de vil kæmpe for, et sted de umiddelbart brænder efter at vende tilbage til, inden de får præsenteret muligheden for at rejse til De Gales Land.

Selv om det kan være kedeligt og ensomt at eksistere på Sletten, er det stadigvæk det eneste, spilpersonerne kender til, før de kommer til Rønbjerg.

3.12: SPILPERSONERNES RIGER

Spilpersonerne har hver deres rige, hver omkring en femtedel af Sletten. Det er her, de holder til, når de ikke gider være sammen.

Hærulv (...) Rebecca har et mangroveagtigt rige med grotter, skov og en masse vand. Ved siden af ligger Ranes stenrige befolklet med små maskiner. Ved siden af

Ranes rige ligger Westons havnekarter med små luskede barer og sivende regn. Og klemmt inde mellem Weston og Rebecca ligger Thomas' smuldrende storby.

(Se også spilpersonerne.)

3.13: NAVET

Navet er midten af Gjord, der hvor spilpersonernes riger støder sammen. Det er en stor cirkel, der betragtes som neutral mødegrund. Her dukker Galefyrstens slot op, og her starter og slutter Stralens angreb.

3.14: TÅGEN

Tågen er en slags mur, der omkranser Gjord. En bevægelig, blygrå og stensort masse, der langsomt hvirvler rundt som tung, kold røg. Man kan stikke en hånd igennem den uden at støde på noget fast, men ikke trænge igennem den.

Ingen af spilpersonerne ved, hvor tyk Tågen er, eller præcis, hvad der ligger på den anden side. De kan ikke (længere) trænge igennem den og har kun vage erindringer om at have været på den anden side. De husker intet af, hvad der måtte være, eller om det er godt eller skidt.

Hjertets eksistens kender de ikke til, og hvorfor hele herligheden hedder Gjord, er der aldrig nogen, der har tænkt over. Det gør det bare.

3.14: GJORDS FALD

Gjord begyndte at falde fra hinanden efter indlæggelsen. Forfaldet begyndte hurtigt at dukke op til overfladen, og hver dag kommer der flere revner og sprækker i Gjord. Gjords opløsning skyldes den psykoterapi og den medicin, som Thomas Skram modtager.

I takt med at Gjord smuldrer, svinder spilpersonernes kræfter, deres indflydelse på Gjord, også. De er fanget i Gjord. Før indlæggelsen kunne de på skift "komme ud" og overtage kroppen, men det kan de ikke mere.

Det går stærkt med nedbrydningen, og spilpersonerne lever på lånt tid. Hvis de ikke kan stoppe forfaldet, vil de snart være hjemløse, måske endda opløste og væk.

3.2: Rønbjerg Psykiatriske Hospital, afd. 49

Rønbjerg Psykiatriske Hospitals afd. 49 er indrettet i rare pastelfarver. Møblerne er i varme, afdæmpede nuancer som turkis og dyblilla, gardinerne matcher møblerne, og de indkøbte billeder på væggene matcher pastelfarverne. Der hænger patientkunst fra

de sidste tyve år alle steder og uroer, som snurrer rundt i trækken fra vinduerne, og alle hjørner er fyldt op med struttende, grønne planter, der bliver passet systematisk.

I dagligstuen ligger dagens JyllandsPosten og stabler af gamle ugeblade og Anders And-blade. Maden bliver serveret i skåle og på fade med pæne grønne salatblade under pålægget, og der er tit hjemmebagt kage til kaffen.

Plejerne har en bipper, et bundt nøgler og et hvidt skilt, men ellers går de rundt i deres eget tøj ligesom patienterne. Hver dag kommer en ung, sød pige og gør rent over det hele og skifter håndklæderne på badeværelserne, og opvasken tager den flinke økonoma ude i køkkenet.

På trods af alt har afd. 49's personale gjort en seriøs indsats for at gøre det til et rart sted at være.

Men det er kedeligt og trælst at være på en lukket afdeling. De andre har det lige så dårligt som én selv, og der er ikke rigtigt andet at lave end at ryge smøger, drikke kaffe, læse avis eller se fjernsyn. Det vildeste, man kan give sig til, er at blive fulgt op i kiosken af en venlig plejer eller gå ind i musikrummet og skrue højt op for musikken.

Der er hængelåse på vinduerne, lås på hoveddøren, og man bliver kun lukket ud i den indhegnede have tre gange om dagen. Det er lidt ligesom at sidde i fængsel.

Behandling af patienter i det danske psykiatriske system er også en kedelig og meget fredelig affære. Den består mest af alt af lange samtaler hver uge med en psykiater, samtaler med personalet på afdelingen om, hvordan det går, og hvad man har tænkt sig at lave i dag, og forskellige tilbud om styrketræning, maling og musikterapi.

Man bruger stadig elektrochok, men kun mod meget alvorlige depressioner. Spilpersonerne har en personlighedsspaltning, og det behandler man med samtalerapi. Det vil sige, at den flinke psykiater hver uge kalder spilpersonerne ind til sig og taler en times tid med dem, om hvordan de har det.

Det skal ikke være alt for nemt eller skægt for spilpersonerne at være indlagt på en lukket afdeling.

De er hæmmet i deres udfoldelsesmuligheder og kan ikke forlade afdelingen uden en plejer. Der er folk omkring dem, som mener, de er gale. De andre patienter laver ballade, når spilpersonerne mest af alt trænger til ro. Og der forventes ting af dem, som de ikke aner noget om – f.eks. skal man stille sin beskidte tallerken på rullevoغن efter brug og lade være med at flytte netop dén lænestol ovre i hjørnet. Patienterne kan være lige så trælse og enerverende som personalet.

Spilpersonerne kender ikke noget til rutinen på afd. 49, så derfor kan du have det både nemt og skægt. Lav dit eget program for Thomas – måske plejer han at blive fulgt over i ergoterapien onsdag formiddag for at lege med ler eller flette pettigrør, eller måske plejer han at spille skak med en bestemt patient præcis klokken 10.00 hver dag.

Lad plejere eller patienter komme og hive spilpersonerne i ærmet, fordi de skal et eller andet, som de burde vide, at de skulle. Det er noget, der især er skægt at gøre, mens spilpersonerne er ved at forhøre en medpatient eller i gang med at følge et mønster i loftet ude på gangen eller måske forsøger at finde ud af, hvad Knudsen og Bast laver ude på toilettet.

Hvis der bliver ballade for alvor, f.eks. hvis spilpersonerne overfalder en plejer for at få fingrene i nøglerne til hoveddøren, skal du introducere dem for begrebet "storalarm". Storalarm betyder, at en plejer trykker på den store, røde knap på sin bipper, og i løbet af 30 sekunder kommer andre plejere spurtende fra alle afdelinger for at hjælpe til. Det er ikke smart at være åbentlyst voldelig på en lukket afdeling.

3.21: DAGLIGDAG PÅ RØNBJERG

- 07.30 Vækning (og man *skal* stå op, medmindre man har det ufatteligt ringe med sig selv).
- 08.00 Morgenmad (som er stillet frem på en rullevogn i spisestuen).
- 08.30 Udlevering af morgenmedicin (i små, hvide plastikbægre).
- 09.00 Morgenmøde (hvor man bliver informeret om hvilke plejere, der er på vagt, hvad der er af terapeutiske aktiviteter i løbet af dagen, og snakker lidt om, hvordan man har det).
- 10.00 Formiddagskaffe (som står på en rullevogn i dagligstuen).
- 10.00 Aktivitetstilbud (f.eks. maling eller spille musik).
- 11.30 Frokost (traditionel dansk varm mad såsom stegt flæsk).
- 13.00 Eftermiddagskaffe (hvor alle er begyndt at kede sig rigtig meget).
- 17.30 Aftensmad (det lille kolde bord med råkostsalater, lune retter og den slags).
- 18.00 Udlevering af aftenmedicin (stadig i små, hvide plastikbægre).
- 22.00 Patienterne begynder vandringen mod kontoret for at få sovemedicin (som man bliver en ganske lille smule skæv af).
- 23.00 Sidste folk i dagligstuen smides i seng, med eller uden medicin.

3.3: Mønstret

Hele Rønbjerg er med tiden blevet omdannet til ét kæmpestort mønster, både fysisk og psykisk. Buske, træer og blomsterbede er blevet plantet de rigtige steder i parken, kunst lavet af patienter er sat op de rigtige steder, og mange af billederne er mønstre i sig selv, renoveringerne, indretning af afdelinger, ja selv farverne på væggene er en del af Mønstret.

Det er alt sammen noget, som Knudsen og Bast har sat i scene gennem tiden ved at bruge deres indflydelse og deres rettigheder som patienter. Hver gang der skulle tages stilling til et nyt bed i parken, har Knudsen været der. Hver gang der har været

diskussion om nye behandlingsformer, har Knudsen været til høring som engageret patient. Og hver gang der skulle vælges nye gardiner til dagligstuen, er Knudsen kommet med forslag. Mønstret er et vældig omfattende og imponerende værk.

Den daglige rutine på afdelingerne er også langsomt blevet passet ind efter Mønstret. På patientmøderne sidder folk i den rigtige rundkreds, og der bliver sagt de samme ting hver gang. Patienternes spadsereture følger mønstre, der skaber energibaner rettet ind mod hospitalet, og gruppeterapier er i virkeligheden verbal magi. Et psykiatrisk hospital er meget modtageligt for rituel magi, for alting er i forvejen lagt i meget faste og skematiske rammer.

Mønstret dækker altså hele Rønbjerg i alle aspekter og er designet til at opsuge den psykiske energi, Sjælekraft, som kommer fra patienter og plejere hver eneste sekund. Der er ikke noget center til opbevaring af energien; den flyder rundt og rundt i Mønstret, mens den bygges op, og hvis Mønstret brydes, siver energien ud igen som vand i en utæt spand.

3.31: SJÆLEKRAFTEN

Medicineringen og behandlingen (manipuleret af Knudsen og Bast) er rettet mod at fremtvinge eller skabe så meget psykisk energi som muligt – jo mere kaotiske patienternes tankemønstre er, desto mere Sjælekraft kommer der.

Ophobningen af al den Sjælekraften kan mærkes på Rønbjerg. I starten var det kun særligt følsomme individer, der kunne føle dens tilstedeværelse (“Jamen, der *kommer* stråler gennem væggen . . .”), men nu er der så meget centreret omkring hospitalet, at alle kan føle et eller andet. Der er mere uro, mere ballade og mere ustabilitet på alle afdelingerne. Personalet taler om, at det er blevet værre, at patienterne generelt er blevet mere urolige, men kan ikke rigtigt finde grunden.

3.32: MANIFESTATIONER AF MØNSTRET

- ◆ Knudsen retter konstant på billeder og møblement og får andre patienter til at gøre det samme. Alt skal stå hvor det plejer. Større afvigelser og uregelmæssigheder får nogle patienter, især Knudsen, til at blive irritable og aggressive. Spilpersonerne vil få at vide hundredevis af gange, at “sådan plejer vi altså at gøre” eller “der *skal* den altså bare stå, det har den altid gjort . . .”.
- ◆ I dagligstuen strikker fru Daubjerg og fru Madsen (se afsnittet “Bipersoner”) rytmisk. De vil finde det morsomt at blive gjort opmærksom på fænomenet, men vil lige så hurtigt falde ind i rytmen igen.
- ◆ Aftensmaden er anrettet på fade i flotte mønstre.

- ◆ Anders (se afsnittet “Bipersoner”) fortæller om de lysende striber, som han kan se overalt. Eventuelt kan han hjemsege spilpersonerne med sine forklaringer.
- ◆ Rengøringskonen Kristina (se afsnittet “Bipersoner”) vasker gulvet på den lange gang i et bestemt mønster af våde striber hver dag.
- ◆ Spilpersonernes krop begynder i korte øjeblikke at gøre ting på egen hånd, ting som er rutineprægede, rytmiske, gentagne eller mønsteragtige. Spilpersonerne kan genvinde kontrollen ved at anstrenge sig.
- ◆ Den svage summen i baggrunden er *ikke* ventilationen, men synes at komme fra selve bygningen.
- ◆ Hr. Jonsen (se afsnittet “Bipersoner”) skridter gangen af fra morgen til aften og standser kun for at spise med rytmiske bevægelser.
- ◆ Jan (se afsnittet “Bipersoner”) fortæller om sin handel med Galefyrsten.
- ◆ Når man sidder i en stol og lader tankerne vandre, vil man måske bemærke, at der er en sær form for sammenhæng eller mønster i den måde billederne hænger på væggene, eller se mønstre i selve billederne.
- ◆ Knudsen taber en krøllet serviet ud af lommen, hvorpå der er en hurtig skitse over en del af Mønstret (OBS: Handout 1).
- ◆ Spilpersonerne overhører på toilettet en diskret samtale mellem Knudsen og Bast i baderummet, der angår Mønstret eller spilpersonerne selv og Sjælekraften.
- ◆ Spilpersonerne ser glimt af andre verdner gennem vinduerne, går gennem vægge, som pludseligt er der, som gennemsigtige spøgelseser, ser lyserøde kaniner hoppe op og ned ad gangen, gulvet åbner sig foran dem, der er blå himmel med skrigende fugle, hvor loftet skulle have været, osv. Det er sammenfald mellem Rønbjerg og andre mulige virkeligheder, som de gale finder på, og det gøres til virkelighed i korte øjeblikke, fordi koncentrationen af Sjælekraft er så stor omkring Rønbjerg.

3.4: De Gales Land

Det kan være, at spilpersonerne på en eller anden måde kommer til De Gales Land, så her følger en beskrivelse.

Forestil dig kaos.

Der er ingen love, ingen logik, ingen herskere, intet man skal eller bør eller ikke kan. Tanken er sand, ordet er virkelighed. Der er tusindvis af verdener, millioner af mikrouniverser, milliarder af Guder. Den eneste stabile struktur, som holder sammen på det hele, er en gigantisk masse af filtrede stier og veje, huller og broer – Netværket.

Enhver kendt og ukendt, mulig og umulig byggestil og boligform, ethvert landskab er muligt i De Gales Land. Der kan være græssende køer på himlen, det kan regne indendøre, og sneen kan være syngende, hvide frøer. Der er byer og marker og galakser rodet sammen på ét og samme sted. Der er stjerner, som ligger på jorden i glitrende pøle, og der er måner med store næser, som man kan gynge frem og tilbage på.

Der er ingen naturlove, intet op eller ned, frem eller tilbage, afstand eller tid, nat eller dag. Man kan gå på undersiden af trapper, klatre rundt på vandrette flader, svømme i luften, synke igennem sten, kaste rundt med højhuse og proklamere sig Gud fra toppen af et snefnug. Der er støvkorn, som indeholder galakser, og galakser som ikke indeholder noget som helst.

Der er væsner i De Gales Land, milliarder af væsner, der myldrer ud og ind af hinandens virkeligheder i et vanvittigt rodsammen af former og farver og lyde. Nogle er mennesker, andre dyr, nogle er guder, andre er noget andet – måske noget, der ikke er ord for. Alle har engang været mennesker i Virkeligheden, men her er der frihed til at være, hvad man vil, hvornår man vil, og ligeså længe man vil.

De Gales Land er det ultimative anarki.

De Gales Land er noget af et mareridt at skulle beskrive for spillerne. Jeg har prøvet at give dig et overblik over kaos, men måske er det nemmere at koncentrere sig om en lille del af stedet – der hvor spilpersonerne havner, hvis Rønbjerg sejler væk fra Virkeligheden. Meningen med de Gales Land er, at der ikke er nogen tvang, ikke nogen, der kommer og fortæller én, hvad der er virkelighed, og hvad der er hallucinationer. Alt er lige virkeligt.

De Gales Land skal være en ren legeplads, et lykkested, for spilpersonerne. Her kan de i fred og ro skabe, hvad de end har lyst til, ændre det så tit de vil, og underholde sig med at besøge eller overtage eller undersøge de andres virkeligheder.

Du kan beskrive De Gales Land for spillerne og lade dem fortælle, hvad deres spilpersoner har tænkt sig at gøre med al den ubegrænsethed, de nu har fået tilbudt. Der er ingen vej ud af De Gales Land, men der er heller ingen grænser for, hvad man kan foretage sig derinde.

En god måde at afslutte scenariet på kunne være at beskrive, hvordan Rønbjerg Psykiatriske Hospital majestætisk sejler ud af Virkeligheden og ind i De Gales Land, hvor det lægger til et sted ved Netværket, og alle de glade gale myldrer ud og spredes for alle vinde. Det stakkels personale vil (- gå totalt amok -), for de tilhører Virkeligheden, og kan ikke fungere i galskabens rige.

3.5: Bipersoner

3.51: ANTAGONISTER

3.511: Johannes Bast *alias* Galefyrsten – patient og skurk

Galefyrsten er en høj, statelig skikkelse klædt i farvestrålende rober lavet af levende sommerfugle. Hans ansigt er tomt og linoleumsblegt med dybe sorte øjenhuler og blåfrosne læber, og han stirrer lige frem for sig med sit øjenløse ansigt. Han er arrogant, selvbevidst og sikker på sin magt over andre.

På Rønbjerg hedder Galefyrsten Johannes Bast og er primus motor i Projekt Arken. Mens Knudsen (se nedenfor) tager sig af det praktiske, vedligeholder og udvider Bast Mønstret på Rønbjerg og gennemfører magiske ritualer, hvis det er nødvendigt. Bast er en erfaren og dygtig magiker, og han kan mærke selv den mindste fluktuation eller forstyrrelse i Mønstret.

På Rønbjerg er Bast den samme magre, statelige skikkelse som i Gjord, her i slåbrok og tøfler. Han ser ud til at være over de 70, men hans klare blå øjne kunne have tilhørt en langt yngre mand, og på trods af sit hospitalstøj og sin stilhed udstråler Bast en udefinerbar styrke.

Spilpersonerne kan ikke komme i kontakt med Bast – han taler kun til Knudsen og ignorerer alle andre omkring sig. Tavs og rugende sidder han i sin lænestol og overvåger alt, hvad der foregår på afdelingen, med sit kolde, blegblå blik. Hvis spilpersonerne forsøger at snakke med Bast, eller stiller sig i vejen, intervenserer Knudsen (se nedenfor) prompte.

Bast har for vane at sidde på sin faste plads – den gode lænestol i hjørnet af dagligstuen – med korslagte ben og stirre tomt ud i luften. Han får sin mad bragt af plejerne (som den eneste!) og rejser sig kun for toiletbesøg og sine runder.

Basts runder har til formål at vedligeholde og overvåge Mønstret. Præcis 13 minutter over hver hele time rejser han sig fra sin lænestol og tager med afmålte og præcise skridt en tur rundt i hele afdelingen med håndfladerne strygende mod væggene. Hver morgen klokken 5.13 starter han dagens første tur; sidste tur er 23.13.

Bast er bomstærk og frembyder en reel trussel i et eventuelt slagsmål. Ydermere kan han, givet fire timer, omdirigere Mønstrets kraft til at ramme besværlige individer med alt fra frygtelige angstanfald til hallucinationer og kramper.

Til gengæld er Bast meget nærig med at bruge Kraften, som jo skal spares op til løsrivelsen af hospitalet. Spilpersonerne skal ret åbentlyst vise at de er ude på at ødelægge Mønstret eller på anden måde komme på tværs af Basts og Knudsens planer, før Bast vil skride ind.

Forslag til rollespil: Det er nemt at spille Galefyrsten og Bast. Nidstir dine spillere, sig så lidt som muligt, smil overlegent eller ignorer dem helt. Vær arrogant og overlegen og brug så lidt ansigtsmimik og kropssprog som overhovedet muligt.

3.512: Arne Knudsen *alias* Dunsken – patient og skurk

Dunsken er et kamæleonagtigt væsen med fluorescerende øjne, der kører rundt i små spiraler. Den er ca. en meter langt inklusiv halen og har fire ben med smidige, let klæbende fingre for enden, der gør det nemt for den at sidde på væggene – det holder Dunsken nemlig meget af. På ryggen og langt ned af halen har den små, glatte skæl i sindrige mønstre og tusind farver, der glimter i lys.

Dunsken virker som et nervøst lille væsen – den plirrer konstant med øjnene, og en tynd, lyserød tunge stryger hen over dets skællede kæber med sekunders mellemrum. Den taler forsigtigt og pibende, en lille smule for hurtigt og stakåndet, mens den stirrer på verden med sine drejende, plirrende spiraløjne.

Hvis Dunsken bliver truet på livet, kan den lynhurtigt forvandle sig til et lille grønt firben og forsvinde i en revne.

På Rønbjerg hedder Dunsken Arne Knudsen og er Basts kumpan. Mens Bast tager sig af den magiske side af affæren, er det Knudsens opgave at manipulere med plejere og patienter på Rønbjergs forskellige afdelinger.

Knudsen har en enestående indsigt i, hvordan man skal sno sig i det psykiatriske system for at få, hvad man vil have. Han kender alle lægerne, alle de rigtige vendinger, det rigtige sprog, de rigtige måder at gøre tingene på, og har nøgle til hvert eneste lille aflåste rum på hele hospitalet – også kontoret, hvor journalerne bliver opbevaret. Han er også ekspert i at fremprovokere episoder, som ender med, at besværlige patienter bliver lagt i bælte eller får beroligende medicin, uden at han selv er tilstede.

Knudsen er ofte inde på kontoret, hvor han sidder og snakker fortroligt med personalet, han retter ofte på billederne, det er ham der spiser først, og han snakker meget med de andre patienter. I det hele taget er Knudsen over det hele.

Knudsen er en lille, vissen mand midt i tresserne, klædt i lidt slidte og umoderne farvestrålende jakkesæt og strålende blanke, brune lædersko. Han snakker hurtigt og velformuleret, men har en irriterende vane med at slikke sig over sine tørre læber efter hver afsluttet sætning.

Knudsen er nem at komme i kontakt med. Han holder af at snakke med folk, så han ved, hvor han har dem. Til gengæld er Knudsen en mester i at lyve og manipulere.

Forslag til rollespil: Slik dig over læberne og plir med øjnene, drej på halsen, som om den var lavet af gummi, og lad som om du sidder på en væg, når du spiller Dunsken.

Som Knudsen kan du gentage tricket med at slikke dig over læberne efter hver sætning. Vær indsmigrende, imødekommende, forstående og venlig. Hvis spillerne føler, at Knudsen er en allieret, er du godt på vej.

3.513: Henning Svikkelsen *alias* Stralen – psykiater og fjende

Henning Svikkelsen er psykiater på Rønbjerg Psykiatriske Hospitals lukkede afd. 49. Han er dygtig, kompetent og generelt vellidt af både kollegaer og patienter. Han er et roligt, velafbalanceret og erfarent menneske, og der skal temmelig meget til at chokere ham.

Henning er psykiater, tænker som en psykiater, reagerer som en psykiater og ser verden ud fra psykiatrien. Ikke fordi han er et fantasiløst menneske, men fordi verden hænger sammen for ham på den måde.

Henning er en lille, net person i sweater og pæne blazerbukser, med spredt skægvekst, grånende hår og en pibe fast forankret i mundvigen. Hans brune øjne udstråler både intelligens og venlighed, og hans varme smil kan tø hjertet op på selv den mest vrangvillige person.

(- Stralen, som er Hennings alter ego i Gjord, er et frygtindgydende væsen. Den manifesterer sig som en tårnhøj, lysende skikkelse, næsten engleagtig, der kaster ildkugler og lyn til højre og venstre. Lyn og ild, torden og brølen, vilde glimt, strobelys, ting der revner og brænder, flænses og eksploderer, og en lyd som tusinde gafler på en ridset tavle akkompagnerer Stralen. -)

Forslag til rollespil: Vær rolig i dit kropssprog, når du spiller Henning. Tal tydeligt og venligt, brug folks navne så tit som muligt og bak på din imaginære pibe (eller tag en med). Henning er en rigtig flink og forstående fyr, men han er også psykiater, så prøv, om du kan ramme folks ømme punkter, når de mindst venter det.

3.52: PATIENTER PÅ AFD. 49

3.521: Anders – magiker

Anders er en ung fyr, der er indlagt på Rønbjerg. Ingen ved rigtig, hvad han fejler, men man formoder, at han er skizofren. Han har tyndt, lyst hår, vandblå øjne og er lille og spinkel, og så blinker han hele tiden nervøst og fumler rundt med hænderne, når han taler.

Anders dyrker selvlært magi. Anders er gal.

Anders vil fortælle spilpersonerne om de lysende stier og netværk, som han kan se over det hele, på vægge, lofter og gulve, og hvordan de forbinder tingene med hinanden.

Hele Rønbjerg er ét stort, lysende mønster ifølge Anders, og man kan bruge lyset. Hvis man f.eks. tegner en kridtcirkel på væggen og dypper en finger i midten, kan man smøre lyset ud over sit ansigt, så folk ikke kan læse ens tanker. Det gør Anders hver aften, fordi – som han forklarer – hans hoved er gennemsigtigt, så plejerne kan se, hvad han tænker. Anders forklarer at man kan bruge lyset til hvad som helst. Man kan også bygge sin egen verden med det.

Hvis spilpersonerne undersøger sagen, kan de ikke se noget lys, selvom Anders gladeligt peger og forklarer. Han vil gerne vise et lille ritual, men virker meget nervøs imens. Måske opdager Galefyrsten hans tyveri af lyset, hvis han ikke er forsigtig, forklarer han.

Anders taler meget om Galefyrsten, der hersker over det magiske lys på Rønbjerg. Han ved ikke, hvor Galefyrsten er, for han ser ham kun om natten i drømme, men beskrivelsen svarer til den Galefyrste, som spilpersonerne mødte i Gjord. Anders er meget bange for Galefyrsten, der vil straffe ham på det grueligste, hvis han finder ud af Arnes lille tyveri.

Forslag til rollespil: Blink nervøst og fuml rundt med hænderne, mens du taler. Tal lavmælt og forhastet, næsten hviskende, mens du ser dig nervøst omkring.

3.522: Bent – sjæleæderen

Bent er en ondskabsfuld galning, der samler på sjæle. Sjælene er indtørrede brødstykker, som Bent gemmer på sit værelse i hundredevis af små æsker, som han laver nede i ergoterapien. Brødet hugger han ved morgenkaffen. Engang imellem fortærer Bent med største nydelse brødstykkerne, som han siger er sjæle fra andre patienter.

Bent vil med største fornøjelse give en demonstration af sin magt. Han tager en brødterning frem, siger det er Jensens (tilfældig patient) sjæl, og æder den med skadefryd. Ude på gangen lyder der et skrig, og på gulvet ligger Jensen bevidstløs. Han går i coma resten af scenariet.

Bents næststørste fornøjelse er at trampe rundt i sommerfuglemandens usynlige sommerfugle, indtil den stakkels mand begynder at græde.

Forslag til rollespil: Vær lusket, ondskabsfuld, krumbøjet og gnækkende (og medbring evt. nogle brødterninger).

3.523: Cigaret-Ida – ulækker kvinde

Ida er den mest ulækre person på afd. 49. Trods personalets anstrengelser er hun altid snavset og uredt, hendes fingre er gule af nikotin, og hun hoster konstant store, gulbrune klumper op, som hun deponerer i askebægre og kaffekopper.

Ida får en cigaret udleveret af personalet hver halve time, men ca. fem minutter efter at hun har røget den, bevæger hun sig fra sin stol i dagligstuen hen til kontoret, mens hun mumler: "Beomcigaret beomcigaret beomcigaret . . ." Sådan fortsætter hun, indtil en plejer venligt, men bestemt fortæller hende, at hun først får en kl. hel (eller halv), og fører hende tilbage til stolen. Efter fem minutter gentager det sig.

Hvis Ida kan se sit snit til det, hugger hun cigaretter fra de andre patienter.

Forslag til rollespil: Vær så træls og ulækker, som du overhovedet kan. Tig om smøger.

3.524: Fru Daubjerg og fru Madsen

Fru Daubjerg og fru Madsen er to overvægtige, midaldrende kvinder, der sidder i stuen og strikker dagen lang, mens de drikker kaffe og pludrer indforstået med hinanden.

Der er ikke rigtig nogen blandt patienterne, der ved, hvad de to fejler, men rygtet vil vide, at (mindst) den ene af dem har slået sin mand ihjel.

3.525: Jan – kunstmaler

Jan er en lille, fed mand med krøllet hår, der stritter til alle sider, topmave og bare fødder. Han er rablende gal, men en meget dygtig maler.

Jan har en hemmelig aftale med Galefyrsten om at komme med til De Gales Land, et sted, hvor de gale har ret, og der ikke er nogen plejere til at sige dem imod. Galefyrsten kommer til ham i visioner, hvor han fortæller om den storslåede fremtid, når Løsrivelsen finder sted. Løsrivelsen er det tidspunkt, hvor hele Rønbjerg river sig løs fra virkeligheden og sejler afsted til de Gales Land.

Jan gør sig fortjent til at komme med ved at tegne dusinvis af mønstrede malerier, der er hængt op overalt på Rønbjerg. Jan er meget stolt af sine malerier, som han benytter enhver lejlighed til at vise frem, især til spilpersonerne, og han vil hjertens gerne tale om De Gales Land. Det er vigtigt at han nævner Løsrivelsen for spilpersonerne, men lad ham ikke afsløre for meget.

Forslag til rollespil: Jan er en gal kunstnertype. Rod dig i håret, slå ud med armene, brug store bevægelser, gnæk og fnis, mens du løst beskriver hans store kunstværker.

3.526: Hr. Jonsen – evig vandrer

Hr. Jonsen er en gammel, trist mand, høj og tynd med skaldet isse, som dag og nat vandrer hvileløst op og ned af gangen med alverdens byrder på sine spinkle skuldre. Han standser kun for at sukke tungt og må venligt, men bestemt føres ind til spisebordet tre gange om dagen.

Gulvet i gangen er fyldt med sorte striber, som rengøringskonen ikke helt kan få af, efter Jonsens pinligt rene og nypudsede sorte sko.

Jonsen taler ikke med nogen og kan ikke kontaktes af spilpersonerne. Han er tabt i sin verden af bekymringer.

Forslag til rollespil: Hæng med skuldrene, støn og suk og slæb dig frem og tilbage over gulvet.

3.527 Jørgensen – sommerfuglemanden

Jørgensen har været indlagt på afd. 49 i mange år. Han er en lille, fredsommelig herre midt i 60'erne med tyndt, pjusket, hvidt hår og store rynker i panden.

Jørgensens kald er at redde de tusindvis af sommerfugle med knækkede vinger, som kun han kan se flakse omkring på afdelingens gange og gulve. Med rystende hænder samler han forsigtigt usynlige sommerfugle op og viser dem til forbigående, mens han grådkvalt mumler: "Så pas dog på de stakkels sjæle, du knuser jo deres vinger."

Forslag til rollespil: Vær lille og ynkelig, trød forsigtigt, ryst på hænderne og vis imaginære sommerfugle frem til dine spillere. Tal med halvkvalt og rystende stemme.

3.528: Mogens – ballademager

Mogens er afdelingens ballademager og har rekord i storalarmer. Mogens får det dårligt om aftenen, og det skal gå ud over andre. Enten splitter han dagligstuen ad, eller også render han rundt på gangene og råber og skriger, eller også udser han sig et offer og begynder at provokere. Mogens er ikke bleg for et lille raskt slagsmål.

Mogens kan bruges til at lave en dramatisk scene med demonstration af storalarm og bæltefiksering, eller han kan genere spilpersonerne på et dårligt valgt tidspunkt.

Forslag til rollespil: Vær ubehagelig og provokerende det ene øjeblik, venlig og indsmigrende det næste. Råb og skrig, vær irriterende og bølleagtig.

3.529: Rufus – gud

Rufus er en lille, nisset gammel mand med hvidt, strittende hår i tynde tjavser og hospitalstøj, der er alt for stort til ham.

Rufus er også selvudråbt gud for Rønbjerg – det er simpelthen ham, der har skabt det hele, lige fra potteplanter til plejere og patienter. Han er dog en mild og venlig gud, der bærer over med sine skabningers uforstående holdning. Rufus kender alle spilpersonerne, og kan skelne dem fra hinanden.

Rufus har egentlig ikke noget med historien at gøre, men kan være ganske underholdende at møde og understreger scenariets tema.

Forslag til rollespil: Snak en masse om dine problemer med alle dine kreationer på Rønbjerg, beklag dig over alt fra vejret til maden, suk og støn over din tunge skaberpligt og gnæk lidt ind i mellem.

3.53: PERSONALE PÅ AFD.49

3.531: Birthe Henriksen – oversygeplejerske

Birthe er afdelingens overboss. Hun styrer både personale og patienter med jernhånd, og der findes næsten ikke den patient, hun ikke kan gennemskue på stedet.

Birthe har arbejdet på Rønbjerg de sidste 25 år og ved alt, hvad der er værd at vide – selv Knudsen har svært ved at køre om hjørner med hende. Heldigvis er hun kun på arbejde mellem 9 og 16.

Forslag til rollespil: Stir venligt, men bestemt på spillerne. Stil nærgående spørgsmål om, hvad deres spilpersoner har foretaget sig den sidste time. Ret på dem, og bed dem tage noget ordentligt tøj på, rydde op efter sig, slukke for fjernsynet osv.

3.532: Hanne og Sanne – dagplejere

Hanne og Sanne arbejder ugens hverdage som dagvagter. De ligner mistænkeligt hinanden – begge er unge, smart påklædte, emsige og irritable over forstyrrelser af kaffepauser og venindesnak. Deres yndlingssemne er "Fyre Forstår Ikke En Skid".

Forslag til rollespil: Vær sippet og tilknapet, irriteret, skinger og sukkende, uanset hvad folk beder om.

3.533: Irene – almægtig økonoma

I køkkenet hersker Irene. Hun modtager den rullende vogn med mad fra Centralkøkkenet, hælder i skåle og lægger på fade, klarer opvasken og laver en fortrinlig kaffe. Irene er en godhjertet, men principfast kvinde – ingen patienter i køkkenet, og ingen kaffe efter klokken halv elleve.

Forslag til rollespil: Vær brysk, men moderlig, bestemt, men omsorgsfuld. Irene er en rigtig kogekone.

3.534: Kristina – den søde rengøringskone

Kristina er en stille pige med en stor rengøringsvogn. Hun kommer klokken 8 om morgenen og ruller stilfærdigt rundt med sin vogn, indtil klokken er 16. Hun siger ikke så meget og passer sig selv, men det er takket være hende, at afd. 49 altid er skinnende ren. Kristina vil gerne være læse historie, når hun en gang bliver træt af at gøre rent.

Forslag til rollespil: Kristina vil gerne snakke med patienterne, selvom hun har travlt med at gøre rent. Small-talk stilfærdigt, mens du svinger kosten.

3.535: Rolf – natplejer

Rolf er en brysk, fåmælt mand, der er på nattevagt fra mandag til fredag. Hans funktion er tage sig af vanskelige patienter. Rolf har en sjette sans for uroligheder og en sjælden evne til at være på pletten, før balladen begynder. Han kan nemt komme på tværs af spilpersonernes planer, hvis de lusker for meget rundt om natten. Brug ham som terror-indslag – han bør ikke forpurre noget vigtigt.

Forslag til rollespil: Vær intimiderende og striks. Patienter skal ligge i deres senge om natten!

3.536: S.O.S.ere – søde, unge mennesker

S.O.S. står for social- og sundhedsassistent, og de er alle sammen unge, søde og velmenende. Der er mindst to af dem på vagt ad gangen, og de har altid tid til at snakke med patienterne eller gå med op i kiosken. S.O.S.ere møder klokken otte og går hjem klokken tre.

Forslag til rollespil: Vær forstående, venlig og interesseret, og spørg til spilpersonernes helbred. Tiltal alle spilpersoner Thomas, og undgå farlige emner som personlighedsspaltning. Stil ligegyldige spørgsmål, som f.eks. om spilpersonerne nød middagsmaden, eller om de har lyst til et spil Ludo.

3.537: Det Store Brød – dagplejer

Det Store Brød er den plejer, som tager sig af vanskelige patienter i dagtimerne. Han er en stor og venlig, men bestemt bamse med en jernhånd under fløjlshandsken og speciale i at tale hysteriske eller voldelige patienter til ro. Ligeledes er han specialist i tacklinger og kunsten at give en sprøjte til en orkan i bevægelse.

Forslag til rollespil: Vær stor og intimiderende, men venlig.

3.538: Øyvind – natplejer

Øyvind er fast nattevagt de fem af ugens dage. Han er en lille, tynd fyr med store, tykke briller og har bøger om havekunst med på arbejde.

Akut problemløsning og at lytte til patienter er ikke Øyvinds force, til gengæld er han hurtig på aftrækkeren hvad angår storalarmer og deler beroligende medicin ud med rund hånd.

Forslag til rollespil: Stam, vær usikker og en lille smule bedende. Opfordr til ro og orden, og bed folk pænt gå i seng og sove godt.

4: BILAG

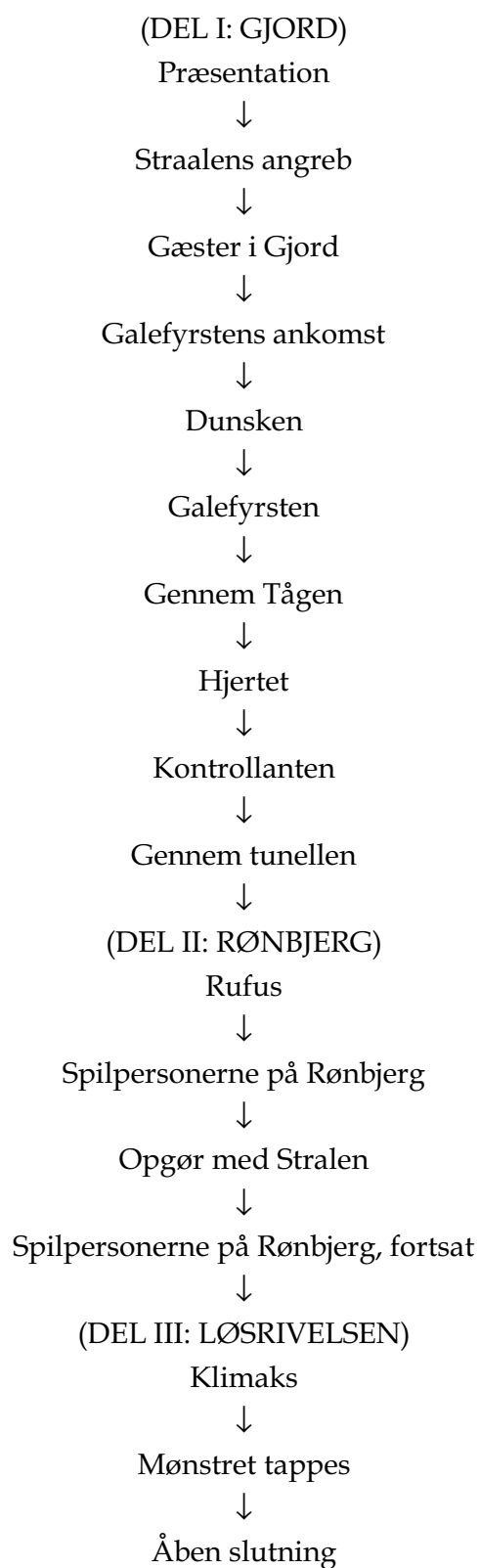
Bilag A – Forslag til spillelokalet

Drop alt, hvad der hedder skolebordsopstilling, og sæt spillerne i en rundkreds på gulvet. Tegn en kæmpe kridtcirkel, de kan sidde i, og sæt stearinlys hele vejen rundt omkring dem. Træk gardinerne for, sluk loftslyset, sæt nogen stemningsmusik på anlægget. Det er fortælletime, drømmetid . . .

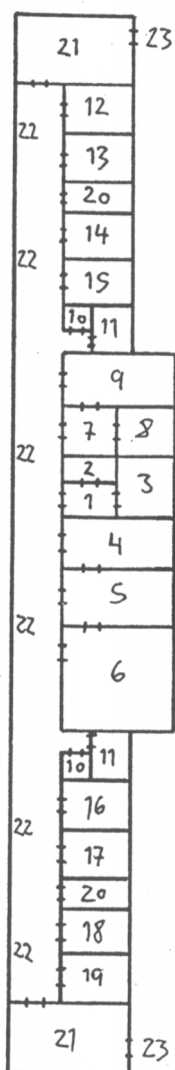
Placér dig selv udenfor kridtcirklen, gå rundt om spillerne, hvisk i deres ører, prik dem på skuldrene, men lad cirklen være deres. Du er fortælleren, stemmen ude fra mørket, der griber ind i lyskredsen.

Lad spillelokalet være det sted, hvor I spiller. Ikke nogen snak om cola og spilpersoner og dagen i går og andre rollespil, så længe I er i spillelokalet. Læs personark, hold kaffepause, snak privatsnak udenfor døren, og lad spillerne blive til deres spilpersoner, når de træder over dørtærsklen.

Bilag B – Flowchart



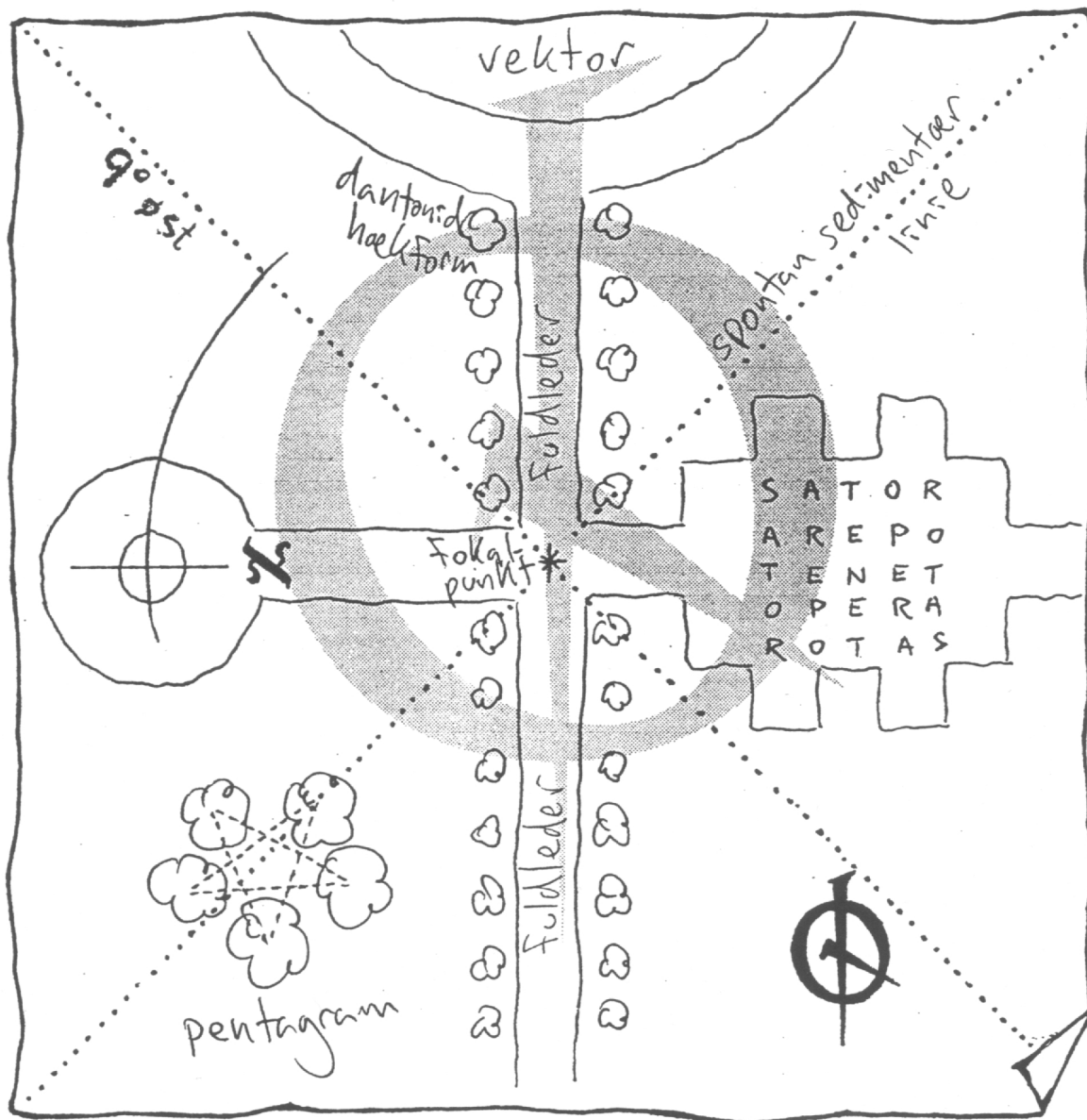
Bilag C - Kort over afd. 49



- 1) Indgang (OBS: Døren ind til afd. 49 er *altid* låst)
- 2) Elevator
- 3) Trappe
- 4) Køkken
- 5) Spisestue
- 6) Dagligstue
- 7) Personale (OBS: Der er ruder ud til gangen)
- 8) Kontor
- 9) Terapirum
- 10) Toiletter
- 11) Baderum
- 12 - 19) Værelser (med to senge, to borde, to stole
to skabe og en håndvask)
- 12) Cigaret Ida og ?
- 13) Bent og Jørgensen
- 14) Jan og Mogens
- 15) Knudsen og Bast
- 16) Fru Daugbjerg og fru Madsen
- 17) Thomas Skram og hr. Jonsen
- 18) Anders og Rufus
- 19) ?
- 20) Linnedrum
- 21) Opholdsrum (det ene med bordtennis)
- 22) Sofa-arrangementet
- 23) Branddøre (låste)

Bilag D - Handout 1

Tegn denne tegning af på den vedlagte serviet (den taber Knudsen på et passende tidspunkt i "Del II - Rønbjerg"):



HÆRULV

Velkommen ombord i din spilperson, Hærulv. Lige et par praktiske noter, før I møder hinanden. Hærulv er skrevet i tredje person, fordi det giver mig mulighed for at fortælle dig ting, Hærulv ikke ved om sig selv. Det betyder, at du sidder inde med mere viden end din spilperson. Brug den med omtanke.

Du kommer på arbejde med din spilperson, for der er ting, du selv skal sørge for at udtænke og beskrive. Hærulv lever i en speciel verden. Den er kort beskrevet nedenunder, men det er op til dig at fylde detaljerne ud, befolke den og gøre den levende for spillederen og de andre spillere. Der er også detaljer i din spilperson, som ikke er beskrevet her – du får nogle retningslinjer, men resten er op til dig. Brug fantasien.

For længe siden kom Hærulv til et magisk land kaldet Gjord. Han husker ikke længere hvordan eller hvorfor, men lige siden har han hersket som en gud over en del af Gjord, Støvsletten. Det skete ikke uden kamp, for der var andre væsner i Gjord, guder som Hærulv selv, og de afgav ikke frivilligt land til den nyankomne.

Hærulv er somme tider en kæmpemæssig ulv med sodet pels og røde striber langs de muskelsvulmende flanker. Han har hjørnetænder som dolke, og dybt inde i hovedet gløder et par røde øjne som uudslukkelig ild. Somme tider er han en stor, muskuløs mand med et sværd i hånden.

Hærulv er krigens og vredens gud. Han står for vold og hærværk, for utæmmet raseri og vildskab, men han er intelligent og kan godt beherske sig, når vold ikke betaler sig. Han er rastløs og hidsig, en vredens gud, så vild som sletten, han lever på, utæmmelig og fri. Der er ingen over og ingen ved siden af Hærulv. Stolthed er en vigtig sag for Hærulv – han taber ikke en kamp, om så den skal blive ved og ved for at vinde. Hærulv har nemlig også en endeløs tålmodighed – før eller siden vinder den. Hærulven er en handlingens mand - han handler ofte uden at tænke sig alt for meget om.

Føl dit indre rovdyr. Føl dig stor og stærk, føl kræfterne vælte op i dig. Du er det største og stærkeste og vildeste i Gjord. Nedstir de andre, krum hænderne til kløer, tal dybt og med styrke, brug få ord med stor gennemslagskraft. Tænk på vold og hærværk som noget smukt, lad vreden strømme igennem dine årer – men husk, at vrede ikke er det samme som dumhed. Husk at du er enevældig og fri – ingen skal bestemme over dig. Hærulv kan lytte til råd og visdom, men den endelige beslutning er dens egen.

Støvsletten er Hærulvs rige. Vældige støvstorme raser, sandstorme skurer de rå klipper fri for det sejlivede mos, der dækker deres overflader. Mægtige lavapøle sender geysere af kogende lava mod Gjords sortgrå himmelhvælv, hvor fjerne fugle skriger mod en døende sol. Vulkaner i alle størrelser fylder luften med stanken af svovl og soder klipperne til. Luften er knitrende tør, og sandet knaser evigt mellem tænderne.

Her bor Vargerne og Rulerne. Vargerne er et vildt folkeslag af hærdebrede krigere, der følger Hærulv i voldens spor. Der er evige slægtsfejder mellem Vargerne – stamme ligger i krig med stamme, broder med broder. Rulerne er griseagtige monstre med lange stikkende kløer og slimede tryner, som Hærulv og Vargerne bekriger. Slag efter slag fører Hærulv an i kampen mod Rulerne, og driver igen og igen Rulerne tilbage til de boblende pløresumpe hvorfra de kommer.

Hvordan Vargerne og Rulerne ser ud, hvor de holder til, og hvordan de er, er op til dig, ligesom du skal finde ud af, om Hærulv har et bestemt sted, den holder til, eller om den bare drager frem og tilbage over Støvsletten.

Støvsletten og alt hvad der rører sig på den er noget, Hærulv har skabt med sine gudekræfter. Skab mere, udslet, gør anderledes og ændr hvad du har lyst til – bare det passer til Hærulvs personlighed.

Hærulvs kræfter er ild og vold. Siden dette scenarie er systemløst, kan du forestille dig kamp som et spil verbalt *Magic – The Gathering*. Du kan f.eks. kaste ildkugler, få vulkaner i udbrud, fremmane ildånder, lade ildstorme hærge Støvsletten eller slet og ret lade Hærulv slås med sin vældige fysiske styrke. Tænk på ild og tænk på at sønderrive.

I mange, mange hundrede år har Hærulv delt Gjord med de fire andre, som har gudelignende kræfter som han selv.

De har prøvet stort set alt, hvad der er at prøve – krige, intriger, kærlighed, affærer og alliancer. De har skabt civilisationer fra bunden og styrtet dem i grus igen. De har skabt millioner af væsener, der har fløjet, krøbet, kravlet og gået på Gjords tørre, stenede jord. De har dækket jorden med sten, med græs, med blod, med knogler, med stål og beton. Hele folkeslag og arter er blevet skabt af støvet og blevet til støv igen, alt sammen med et fingerknips fra guderne, og mest for underholdningens skyld.

Det er et spørgsmål om plads. Kampen drejer sig i bund og grund om hvis rige der er størst. Engang havde Hærulv det største rige, men nu står sagen lige – Gjord er delt over i fem lige store stykker, og intet har rokket grænserne de sidste mange hundrede år.

Men for nyligt er der sket noget: En frygtindgydende trussel er kommet til Gjord. Den kaldes Stralen, og den angriber både Gjord og dets Guder. For hver gang Stralen manifesterer sig, smuldrer Gjord en smule mere, for hver gang er der flere revner på

alle overflader. Og i takt med at Gjord smuldrer, svinder gudernes kræfter, deres indflydelse på Gjord, også. Skabninger dør, rigerne ryster under Stralens rasende angreb, bygninger smuldrer, og det bliver sværere og sværere at genopbygge og reparere skaderne.

Hærulv har kæmpet mod Stralen mange gange, men lige meget hjælper det – Stralen kommer igen og igen, og virker uovervindelig. Men uanset odds og uovervindelighed vil Hærulv fortsat kæmpe mod Stralen. Ingen skal komme og udfordre den i dens eget rige!

DE ANDRE

REBECCA er en underfuld og smuk kvinde, hvis blidhed kan få selv Hærulv til at standse op. Hendes mildhed får Hærulv til at føle trang til at lægge sit hoved i hendes skød og blive strøget over pelsen. Rebecca kan standse Hærulvs vrede et øjeblik og bringe fred i voldens sted. Rebecca er kølighed, ro, fred, stilhed og afslapning, og hun gør Hærulv kåd og blid på samme tid, lykkelig og fredfyldt.

Lad Rebecca mildne Hærulvs vrede hjerte, og lyt til, hvad hun siger.

RANE er en stenengel med et hjerte af is. Han vækker Hærulvs vrede med sin arrogance og sin bydende facon, men indgyder frygt med sin kulde og kyniske tankegang. Rane skal respekteres og frygtes en lille smule – han har sin egen magt og vrede, og det kan Hærulv godt respektere.

Men lad ikke Rane bestemme slagets gang – bland dig, og stå ved dine ord.

WESTON er en mand, hvis kontrollerede og elegante vold Hærulv både foragter og beundrer. Foragter, fordi det er en kold og velovervejet vold, og beundrer, fordi det er vold, som Hærulv kan forstå. Weston er en stolt og selvstændig person, og det kan Hærulv også godt respektere. Til gengæld er Weston lidt for smart og lidt for hurtig til, at Hærulv kan lide ham.

Lyt til Weston, respekter ham, men følg ikke hans ordrer.

THAMOS er åndemaner, og det frygter Hærulv med vilddyrets overtro og mistro. Alligevel er der et dybt venskab mellem Thamos og Hærulv, et gammelt venskab der strækker sig ud over Gjords Tåge.

Beskyt Thamos og vis dit venskab. Der er noget blødt og sårbart inde i Thamos, som kun Hærulv kan se, og som skal beskyttes. Lyt til Thamos og følg hans råd.

RANE

Velkommen ombord i din spilperson, Rane. Lige et par praktiske noter, før I møder hinanden. Rane er skrevet i tredje person, fordi det giver mig mulighed for at fortælle dig ting, Rane ikke ved om sig selv. Det betyder, at du sidder inde med mere viden end din spilperson. Brug den med omtanke.

Du kommer på arbejde med din spilperson, for der er ting du selv skal sørge for at udtænke og beskrive. Rane lever i en speciel verden. Den er kort beskrevet nedenunder, men det er op til dig at fylde detaljerne ud, befolke den og gøre den levende for spillederen og de andre spillere. Der er også detaljer i din spilperson, som ikke er beskrevet her – du får nogle retningslinjer, men resten er op til dig. Brug fantasien.

For længe siden vandrede Rane til en verden kaldet Gjord. Hvad han kom fra, kan han ikke længere huske, og det er også ligegyldigt. Rane brændte alle broer bag sig, og hvad han forlod, var ikke værd at beholde mere.

I Gjord mødte Rane andre væsener, der som han selv var kommet andetsteds fra. De var guder i landet, og Rane kæmpede med dem om en plads at være på. Det lykkedes Rane at tilkæmpe sig en del af Gjord, sit rige, og lige siden har Rane og hans fæller hersket som despotiske guder i hver deres hjørne af Gjord

Rane er jernets, jordens og stenedes gud. Han ligner en engel af sten. Han er ujordisk smuk med rene klare træk og skarpe linjer. Hans vældige vinger breder sig ud fra hans ryg som en stengrå kappe, og hans kolde, glatte øjne lyser af kulde og viden.

Rane er intelligent og manipulerende. Hans primære mål er magt, magt over andre, kontrol over situationen. Rane analyserer enhver situation udfra, hvordan han kan få magten over den. Alt i verden kan kontrolleres, bare man har fat i den rigtige ende og forstår hvordan tingene hænger sammen. Alt kan manipuleres, når man har indsigt og evnen til at bruge den.

Tænk dig om. Hvordan kan du kontrollere en situation, hvordan kan Rane tage føringen og styre de andre.

Rane har et handicap. Han er totalt og aldeles blottet for følelser. Lige så logisk og analyserende han er, lige så uforstående er han overfor andres følelsesudbrud og dybeste motivationer. Rane er ophøjet og fjern og forstår ikke, når andre prøver at involvere ham. Han kan kun forstå folk udfra logik og ræsonnement – hvad driver dem, hvorfor gør de som de gør, hvad ønsker de, hvad begærer de. Kærlighed og venskab er ukendte størrelser, brugbarhed og nytte er forståeligt og muligt at arbejde med.

Brug din krop så lidt som muligt, når du spiller Rane. Læg vægten på dit ansigt, dine øjne, hvad du siger, og begræns dit kropssprog til langsomme, motiverede bevægelser. Stir på dine medspillere, tal roligt og velovervejet, forsøg altid at kontrollere situationen. Dominér de andre med din rene tilstedeværelse. Intimidér.

Jernskoven er Ranes rige. Her hersker han uindskrænket blandt sine små, maskinagtige væsener.

Jernskoven er en udstrakt, forkrøblet skov. Dens stammer står som ranke spyd mod himmelen, rustne blade knager sagte i den umærkelige brise, anløbne grene tyngede af metalspind slår mod hinanden, gravrust hænger i luften mellem floder af den rødeste ild. Under træernes rustne kroner kravler tusindvis af små væsener langsomt rundt i det rødlige støv og udfører troligt deres herres mindste bud.

Tænk støv, sten og metal. Der er intet levende i Ranes rige, kun små maskiner der bygger sig selv på Ranes bud.

Rane er en gud. Han kan skabe, ændre og ødelægge med et fingerknips. Gør Stenskovens til din egen – find på, lav om og udslet – Rane er en gud, og han har skabt Stenskovens og alle dens skabinger. Der er ingen regler for, hvad du må eller ikke må gøre i dit rige, eller hvordan du gør det. Brug din fantasi, gør hvad du har lyst til, men husk, at det skal passe til Ranes personlighed.

Ranes kræfter er sten, jord, stål og jern. Siden dette scenarie er systemløst, kan du forestille dig kamp som en slags verbal *Magic – The Gathering*. Du kan måske rejse mure, skabe væsener, der kan kæmpe for dig, fremmane jordånder og stendyr, få ting til at forstene og knække, skabe sværd og rustning til Rane eller få noget til at ruste bort. Tænk sten, jord, stål og jern.

I mange, mange hundrede år har Rane delt Gjord med de fire andre, som har samme kræfter som han selv. De har prøvet stort set alt hvad der er at prøve – krige, intriger, kærlighed, affærer og alliancer. De har skabt civilisationer fra bunden og styrtet dem i grus igen. De har skabt millioner af væsener, der har fløjet, krøbet, kravlet og gået på Gjords tørre, stenede jord. De har dækket jorden med sten, med græs, med blod, med knogler, med stål og beton. Hele folkeslag og arter er blevet skabt af støvet og blevet til støv igen, alt sammen med et fingerknips fra spilpersonerne, og mest for underholdningens skyld.

Men nu er en frygtindgydende trussel kommet til Gjord. Den kaldes Stralen, og den angriber både Gjord og dets guder. For hver gang Stralen manifesterer sig, smuldrer Gjord en smule mere, for hver gang er der flere revner på alle overflader. Og i takt med at Gjord smuldrer, svinder gudernes kræfter, deres indflydelse på Gjord, også. Skabninger dør, rigerne ryster under Straalens rasende angreb, bygninger smuldrer, og det bliver sværere og sværere at genopbygge og reparere skaderne.

Stralen er noget nyt i Gjord, og Rane har endnu ikke fundet ud af, hvor den kommer fra, og hvorfor den angriber Gjord. Han har været tvunget til at kæmpe side om side med de andre for sin blotte eksistens, men før eller senere må det lykkes Rane at finde ud af hvorfor og hvordan. Viden er magt.

DE ANDRE

WESTON var den første, der ankom til Gjord. Han er den fødte leder, og derfor ligger han og Rane i konstant konflikt. Han er lige så intelligent og lige så cool som Rane, og han har den charme, som Rane erstatter med dominans.

Find Westons svage punkter, og lad ham ikke tage føringen. Rane vil altid forsøge at få skovlen under Weston, ligegyldigt hvor lang tid det tager. Slaget er ikke tabt, blot fordi Weston skulle vinde en enkelt kamp.

HÆRULV er det vildeste, farligste og mest ukontrollable element i Gjord. Han er en vredens gud, anfører for et folk så vildt som han selv. Hans raseri er dog forudsigeligt og dermed overskueligt og forståeligt. Rane respekterer nødtvungent Hærulvens styrke og vrede, men vil altid forsøge at manipulere ham.

Forsøg at tage magten over Hærulven på den ene eller den anden måde, men pas på: Hærulven er hverken dum eller nem at styre. Han har sin stolthed og vil ikke åbentlyst lade sig styre.

REBECCA er en fremmed i Gjord. Rebecca er en tveægget gåde. Hun er hed og lokkende og mild og moderlig på samme tid, og hun spiller sine små spil med de andre ligesom Rane. Rane holder meget af at lege med Rebecca, spille med på hendes spil, og betragter hende næsten som en ligeværdig sparringspartner, der afkræver ham respekt.

Leg og flirt med Rebecca, men pas på hun ikke får skovlen under Rane, i stedet for den anden vej rundt.

THAMOS er den sidste, der ankom til Gjord. Han er foragtelig og svag, men under den ynkelige overflade gemmer der sig et potentiale for noget mere. Thamos bærer på dybe og tunge hemmeligheder, der har gjort ham bitter og vred, skønt ingen ved hvorfor.

Find ud af hans hemmeligheder, bliv hans fortrolige, og se, hvad du kan bruge det til. Pas på, Thamos er det stille vand, det dybe vand. Undervurder ham ikke.

Rebecca

Velkommen ombord i din spilperson, Rebecca. Lige et par praktiske noter, før I møder hinanden. Rebecca er skrevet i tredje person, fordi det giver mig mulighed for at fortælle dig ting, Rebecca ikke ved om sig selv. Det betyder, at du sidder inde med mere viden end din spilperson. Brug den med omtanke.

Du kommer på arbejde med din spilperson, for der er ting du selv skal sørge for at udtænke og beskrive. Rebecca lever i en speciel verden. Den er kort beskrevet nedenunder, men det er op til dig at fylde detaljerne ud, befolke den og gøre den levende for spillederen og de andre spillere. Der er også detaljer i din spilperson som ikke er beskrevet her – du får nogle retningslinjer, men resten er op til dig. Brug fantasien.

Rebeccas skabelse skete i mørke og ensomhed. Der var glimt af lys for enden af en tunnel og andre væsner, der bevægede sig rundt derude. Der var modstand og nogen, der forsøgte at slukke for lyset. Rebecca husker, at hun kæmpede i lang tid for at komme igennem hullet, at hun også ville være til, at hun havde ligeså meget ret som de andre væsener til at være der. Pludselig var der en høj lyd, som et brag eller noget, der blev sønderrevet, og Rebecca kæmpede sig fri af mørket og undertrykkelsen, ud i en verden kaldet Gjord.

Der var andre væsener i Gjord, væsener som hende selv, der forsøgte at presse hende ud, men Rebecca gav ikke op. Hun kæmpede sig til en plads, til sin bid af Gjord.

Rebecca er vandets og vækstens Gudinde. Hun er et kvindeligt væsen med to aspekter: Det moderlige, altfavnende, beskyttende og nærende og det mørke, tiltrækkende, sexede og legende. Hun kan være den trygge moderfigur eller den mørke herskerinde. Det kan være et svar på skjulte ønsker hos de andre eller en manipulerende legen.

Rebecca kan være moderlig og rar og dufte af friskbagte boller eller være lækker og sexet i stramme rober eller en hvilken som helst blanding af aspekterne. Der er meget sex og mange lyster i Rebecca, som du kan spille på, og meget ved de andre spilpersoner, der kan undersøges og pilles ved. Rebecca er et søgende væsen, et væsen der nyder at være behøvet, at være begæret, og som hele tiden søger kontakt med omgivelserne.

Du skal arbejde med to urkvindelige aspekter, men bliv ikke forskrækket – der er ingen, der tvinger dig til at tage de andre spillere på lårene.

Slap af i kroppen, stræk dig, føl dig veltilpas og katteagtig, brug hænderne, som om du har lange negle for enden af dem, eller smil mildt og moderligt, stryg forsigtigt folk over håret, vær beskyttende og omsorgsfuld.

Rebecca ønsker at blive accepteret af de andre guder, men hun er ikke vellidt. På en eller anden måde er hun anderledes, uden at vide præcis hvorfor eller hvordan. Hun måtte kæmpe for sin fødsel og kæmpe for sin ret til at være i Gjord, og kampen er fortsat gennem århundrederne – Rebecca har aldrig haft det nemt eller fået noget forærende. De andre giver ikke åbentlyst udtryk for deres modvilje, men den er der altid i baggrunden. Rebecca ved bare ikke, hvorfor den er der.

Du vil sikkert opleve at nogle af de andre spilpersoner opfører sig mere eller mindre fjendtligt overfor Rebecca, og her har du brug for hendes aspekter. Hun kan opfylde behov hos de andre, det er bare et spørgsmål om at finde frem til dem og manipulere dem. Find frem til de andres svagheder og brug dem, alliér dig med dem du kan, kæmp med tænder og kløer for Rebeccas eksistens. Hun er en kvinde i en mandeverden.

Rebecca er gudinde i Gjord, og har skabt sig et rige. Det er en sumpet, frodig mangroveskov med masser af slyngplanter og lianer i tætte klynger ned fra træerne. Det knædybe vand er varmt og behageligt og fyldt med lange, fine alger, der slynger sig om benene på den vandrende. Somme tider er der fjerne lys mellem træerne eller over vandet.

Rebecca holder til i dampende, fugtig grotter med en masse frodige, næsten kødagtige gevækster, der gror vildt og ukontrolleret. Hendes trone er svøbt i tusindvis af flagrende slør og klæder, som man må passere for at stå foran tronen. Lyden af vand er overalt i Rebeccas huler, altid tæt på, men aldrig kan man se noget vand. Der er leende kvindestemmer og lyden af vuggesange, lugten af nybagte boller og noget krydret og fugtigt. Der er et værelse fyldt med bamser, og der er en simpel seng med forgyldte rør og knitrende silke, og der er et kæmpestort bord med makeup. På væggene er der billeder af unge, smukke mænd med dystre blikke og kæmpestore peniser. Det er et værelse fyldt med smerte og frygtelige ting, men også stedet hvor Rebecca ofte kommer for at ligge med sine elskere.

Rebeccas skabninger er somme tider elskere, som hun lader fare vild i grotterne eller lader gå til grunde på sengen i det hemmelige værelse. Somme tider er det leende kvinder, der danser gennem de fugtige grotter, sommetider grædende børn ved hendes bryst eller i hendes favn. Somme tider er det bare farver og lyde uden former, der omgiver hende. Rebecca skaber uden at tænke meget over det, somme tider i leg, somme tider i ensomhed.

Rebeccas verden er en understregning af hendes personlighed, hendes femininitet. Hæng dig ikke for meget i detaljerne, bare tænk på vand, grotter, lys,

lyde, og dufte. Der er lyst og luftigt, mørkt og overvældende, frodigt og blomstrende.

Det er kød og liv, der skal næres og opfostres.

Rebeccas kræfter er vand, vækst, planter og frodighed. Siden dette scenarie er systemløst, kan du forestille dig Rebeccas kræfter som i et spil verbalt Magic. Du kan for eksempel lave mure af vand, slyngplanter, der snor sig om fjendens ben, fremmane vandånder og lygtemænd, lave oversvømmelser og kæmpemæssige bølger, opløse jorden under fjendens fødder til mudder, skabe væsner af, jord der kan angribe. Brug din kreativitet og fantasi.

I mange, mange hundrede år har Rebecca nu været sammen med de andre guder. De har prøvet stort set alt hvad der er at prøve – krige, intriger, kærlighed, affærer og alliancer. De har skabt civilisationer fra bunden og styrtet dem i grus igen. De har skabt millioner af væsener, der har fløjet, krøbet, kravlet og gået på Gjords tørre, stenede jord. De har dækket jorden med sten, med græs, med blod, med knogler, med stål og beton. Hele folkeslag og arter er blevet skabt af støvet og blevet til støv igen, alt sammen med et fingerknips fra spilpersonerne, og mest for underholdningens skyld.

Men nu er en frygtindgydende trussel kommet til Gjord. Den kaldes Stralen, og den angriber både Gjord og dets Guder. For hver gang Stralen manifesterer sig, smuldrer Gjord en smule mere, for hver gang er der flere revner på alle overflader. Og i takt med at Gjord smuldrer, svinder gudernes kræfter, deres indflydelse på Gjord, også. Skabninger dør, rigerne ryster under Stralens rasende angreb, bygninger smuldrer, og det bliver sværere og sværere at genopbygge og reparere skaderne.

Rebecca har egentlig ikke lyst til at kæmpe, men hun har ikke tænkt sig at lade sit rige blive sønderrevet, og hun vil heller ikke finde sig i at blive truet på sin eksistens. Tænk på Rebecca som en hunkat med skarpe kløer, der tvunget op i et hjørne tvinges til at forsvare sin yngel. Hvis kamp er det, der skal til, slås Rebecca til den bitre ende.

De andre

Rane er en stenengel, og der er intet organisk liv i hans rige, intet der gror eller vokser. Rebecca bryder sig egentlig ikke om hans døde skabninger og heller ikke hans arrogante og manipulerende personlighed. Men manipulatoren kan manipuleres med lidt kvindelig snilde, og Rane er ikke uden charme og tiltrækning. Der foregår et spil mellem Rane og Rebecca, et spil om indbyrdes fascination, om magt og dominans. Rebecca er stærk på sin måde, Rane på sin, og hver af dem er tiltrukket og frastødt af den anden på samme tid.

Se om ikke du kan få et spil i gang med Rane. Du kan f.eks. flirte, chikanere, provokere eller prøve at manipulere med ham, ligesom han sikkert vil prøve at forføre, manipulere eller lege med dig.

Weston er cool, behersket og hård i filten, og egentlig finder Rebecca ham lidt tiltrækkende. Men han er for glat, for overfladisk, for kold til at være rigtig interessant. Der er tilsyneladende intet liv bag overfladen – eller er der?

Det er op til dig, hvad Rebecca skal have kørende med Weston. Du kan også prøve at gå ned under hans glatte overflade, ridse lidt i hans spejlblanke image, og se, hvad der dukker op. Måske er han ikke så livløs og kold som han lader til.

Thamos er et gådefuldt, måske lidt ynkeligt væsen. Han bærer på mange og tunge hemmeligheder, og virker som en gammel, træt og bitter mand trods sin ungdom. Hans behov for kvindelig omsorg skriger til himlen, og Rebecca kan ikke lade være med at svare på den.

Thamos er en oplagt allieret, men hans modvilje mod Rebecca er stor. Hendes åbenlyse seksualitet, hendes krop, hendes køn frastøder ham. Prøv, om du ikke kan få ham til at lide Rebecca alligevel. Rebecca bryder sig ikke om at være i opposition til nogen, hun kan lide.

Hærulv er det vildeste og farligste Rebecca kender, men han kan beroliges og hans raseri formildes ved blide ord og mildhed. Rebecca har en sær magt over Hærulv – hun kan standse hans voldelige adfærd og få ham til at lytte til fornuftens ord i stedet.

Hold styr på Hærulv, så hans raseri og vold ikke ødelægger det for jer allesammen. Tal fornuft og stands ham, når han går for vidt. Stryg ham over pelsen og hvisk søde ord i hans øren.

Thamos

Velkommen ombord i din spilperson, Thamos. Lige et par praktiske noter, før I møder hinanden. Thamos er skrevet i tredje person, fordi det giver mig mulighed for at fortælle dig ting, Thamos ikke ved om sig selv. Det betyder, at du sidder inde med mere viden end din spilperson. Brug den med omtanke.

Du kommer på arbejde med din spilperson, for der er ting du selv skal sørge for at udtænke og beskrive. Thamos lever i en speciel verden. Den er kort beskrevet nedenunder, men det er op til dig at fylde detaljerne ud, befolke den og gøre den levende for spillederen og de andre spillere. Der er også detaljer i din spilperson, som ikke er beskrevet her – du får nogle retningslinjer, men resten er op til dig. Brug fantasien.

Thamos lever i en magisk verden kaldet Gjord. Han drog dertil for at finde fred blandt venner for længe siden, men tingene har ændret sig. Hans venner er ikke længere fuldt ud venner, og Thamos ville ønske, han kunne finde vejen tilbage, hvor han kom fra. Han kan ikke længere huske andet end Gjord. Måske er han fanget.

Thamos er åndernes og vindens gud. Han hersker som en lemfældig gud over et rige i Gjord, et rige han selv har skabt. Det er en forfalden storby af beton og stål, krom og sten, jern og glas, der stritter op mod en sortgrå himmel. En kaotisk labyrint, tilsyneladende uden plan eller hensigt, intenst detaljeret visse steder, og alligevel med et skitseret og ufærdigt præg hvilende over sig.

Der er steder, hvor bygningsværkerne ikke er gjort færdige – f.eks. strækker der sig over halvdelen af byen en bro, som ender i et knæk med strittende, rustne wirer stikkende ud. Der er trapper, som ikke fører nogen steder hen, huse uden døre, og broer, som går i rundkreds eller stopper rundt om nærmeste hjørne. Der er steder dækket af kunstfærdige mønstre eller overlæsset med prægtige og figurer og krummelurer, og der er steder, som er løst skitseret. Det er, som om Thamos har tænkt stederne frem uafhængigt af hinanden og på et tidspunkt har opgivet at holde styr på noget.

Neonskilte og laserreklamer reflekterer mod den blyagtige flade, der omgiver Gjord. Alle steder kan man høre rumlende lyde af stemmer og musik, men der er ingen levende væsener i riget. Det er befolket af spøgelsesagtige skikkelser, der igen og igen efteraber liv. Der er åbne natklubber med tomme dansegulve, hvor skygger vrider sig til uhørlig musik, der er barer, hvor ingen kommer, oplyste bygninger uden nogen hjemme. Der er skrig og vold, angst og ensomhed i luften.

Tænk på en hjemløst og dystert storby i forfald og glemsomhed, hjemløst af skyggernes efterabninger af storbyens liv. Alt er smuldrende og ruinagtigt, forgængeligt og hængende. Bygninger styrter rumlende i grus om natten, eller forsvinder uden en lyd. Jorden er dækket af et net af hårfine sprækker, og flere steder vidner ruinsletter om hele dele af byen, der er forsvundet. Dette er en forladt by, en døende by.

Thamos er en træt og bitter gud. Gjord var ikke hvad han forventede det skulle være, og nu kan han ikke komme væk. Han har for længst mistet lysten til at skabe, hans rige er begyndt at forfalde, og livet er svundet ind til skygger og spøgelser, der hjemløst byen.

Thamos er i grunden en stærk person, men har svært ved at sætte sig i respekt. Han bliver usikker og tøvende, hver gang han prøver at gennemføre noget. Så længe han er alene, er det nemt at tage beslutninger og udføre ting, men så snart andre ser på ham, begynder han at tvivle på, om han nu gør det rigtige.

Vær usikker og tøvende, når du skal tage en beslutning. Hak og stam i det, når du skal tale direkte til en anden. Træk skuldrene op om ørene, lad øjnene flakke, og kig ofte ned i gulvet, især når andre kigger på dig. Vær usikker, men forsøg hele tiden at skjule det, røm dig ofte, sig "øh . . .", hver gang du skal starte en sætning, og klø dig i håret.

Thamos' kræfter er åndernes og vindens rige. Siden dette scenarie er systemløst, kan du tænke på kamp som en slags systemløst *Magic - The Gathering*. Thamos kan fremmane ånder, der kan angribe fjenden, lade mure af skygger og tomhed rejse sig, forvirre fjenden med fantomer, rejse vældige vinde og pludselige vindstød, lade storme hjemløst fjendens rækker. Brug din fantasi.

Der er andre i Gjord, som kalder sig guder og hersker som Thamos over deres små riger.

I hundredevis af år har de ført krige, lavet intriger og alliancer, bekæmpet hinanden på kryds og tværs. De har skabt civilisationer fra bunden og styrtet dem i grus igen. De har skabt millioner af væsener, der har fløjet, krøbet, kravlet og gået på Gjords tørre, stenede jord. De har dækket jorden med sten, med græs, med blod, med knogler, med stål og beton. Hele folkeslag og arter er blevet skabt af støvet og blevet til støv igen, alt sammen med et fingerknips, og mest for underholdningens skyld.

Thamos var med i starten, men han mistede efterhånden interessen og begyndte at føle sig ensom. Han husker ensomheden fra det andet sted, dér hvor han kom fra. Han husker, at han søgt selskab og fred i Gjord, men tingene har udviklet sig anderledes, end han forventede.

I starten var han konge over det hele, også de andre guder, men efterhånden rev de sig løs og glemte, hvem Thamos var. Nu er han foragtet og overset, en konge i

glemsel og ensomhed. Thamos er ikke som de andre guder, han er noget mere, og det får ham til at føle ensomheden desto stærkere.

Ensomheden og bitterheden spiller en stor rolle for Thamos. Han er bitter over at være glemt, bitter over at være sat udenfor, at være foragtet af dem, han engang herskede over og var lige med. Han ville ønske, at de andre igen ville se på ham med ærefrygt og kærlighed. Thamos ønsker at genvinde sin position som leder. Forsøg at tage styringen i gruppen.

For et stykke tid siden oplevede Thamos noget, der kom til at ændre hans liv. Han opdagede et nyt rum i sit rige, et rum som han – så vidt han vidste – ikke selv havde skabt. I rummet var der et væsen, en mand med skæg og gennemborende blå øjne. Manden kaldte sig Stralen og tilbød Thamos at genvinde herredømmet over Gjord. Thamos lyttede længe til Stralens rolige og fornuftige forslag og gik ind på en handel. Stralen skulle hjælpe ham med at blive konge igen.

Stralen angreb Gjord og de andre guder med torden og drønende brag. Han ødelagde til højre og venstre, og fik de andre guder til at skælve af skræk, mens de kæmpede for deres liv.

Thamos begyndte at tvivle på sin beslutning. Hvad nu hvis Stralen ødelagde hele Gjord eller dræbte de andre guder. Hvor ville Thamos så være henne, alene og uden noget sted at være. Han talte med Stralen igen. Stralen lovede ham et nyt og underfuldt sted, et sted hvor han ville herske alene, og hvor der ville være andre af hans slags. Thamos gik igen tøvende med til at holde Stralens ærinde i Gjord hemmeligt for de andre guder.

Thamos er stadigvæk i tvivl. Han kæmper på skrømt side om side med de andre, når Stralen angriber, men i sit hjerte tvivler han på, om Stralen kan holde, hvad den har lovet. Og det gør ham ondt at se, hvordan rigerne lider under angrebene, hvordan de andre guder panisk kæmper for deres eksistens. På bunden er han stadig knyttet til dem, selvom de har ændret sig og ladt ham alene. Men Stralen kommer ikke længere til det hemmelige rum for at tale med Thamos. Nu er den sluppet løs, og det er måske Thamos' skyld.

De andre

REBECCA er en kvinde, og Thamos kan ikke lide kvinder – de har aldrig gjort ham noget godt. Rebecca er pinlig og anmassende, og Thamos hader, når hun er i det rigtig moderlige hjørne. Hendes tilnærmelser gør ham på samme tid ør i hovedet og pinligt berørt. Thamos er alligevel tiltrukket af Rebecca på grund af hendes kvindelighed. Hendes seksualitet frastøder ham, men hendes andre sider – de moderlige, de blide, de beskyttende – vækker både behov, længsel og forståelse.

Thamos har et tvetydigt forhold til Rebecca. Spil ham usikker og søgende overfor hende. Hun kan dække hans behov for tryghed og varme, men hun er en kvinde, og kvinder er farlige og fremmede væsener.

WESTON er hård, kold, overlegen og voldelig, og Thamos både hader og beundrer ham for det. Weston er alt det, som Thamos gerne ville være. I starten beundrede Thamos Weston grænseløst, men med tiden har tilbedelsen fået revner og skrammer. Weston foragter åbentlyst Thamos, i stedet for at være den ven, Thamos troede han skulle være. Alligevel er Weston en person, som Thamos føler meget for.

Thamos har det hårdt med Westons foragt og vil måske forsøge at leve op til hans idealer for at blive accepteret igen. Måske er det umagen værd, måske ikke. Måske griber Thamos det an på en forkert måde.

RANE er intelligent, kold, manipulerende og arrogant, og Thamos hader ham for det. Alligevel er der noget frygtindgydende og imponerende over den kulde og ro som Rane tager tingene med. Thamos føler sig tiltrukket af Ranes måde at være på, men frastødt af risikoen for at blive manipuleret med. Måske ville han ønske han var som Rane. Så rolig, så kold.

Pas på med Rane – han kan være en manipulerende slyngel, og han er tit ude efter Thamos. Thamos er angst for at især Rane skal opdage, hvem der i virkeligheden har sluppet Stralen løs i Gjord.

HÆRULV er et rasende vilddyr, en vredens gud, der hersker over et folk så vildt og uregerligt som han selv. Thamos nærer en sær forståelse for Hærulvs uudslukkelige vrede, og behandler ham med respekt, selvom han afskyer den vold og destruktion der følger i Hærulvs spor.

Vær forsigtig med Hærulv, vis ham respekt, men forsøg at tale hans vrede til ro. Hærulvens raseri er ofte mere ødelæggende og farligt end det er nyttigt.

Weston

Velkommen ombord i din spilperson, Weston. Lige et par praktiske noter, før I møder hinanden. Weston er skrevet i tredje person, fordi det giver mig mulighed for at fortælle dig ting, Weston ikke ved om sig selv. Det betyder, at du sidder inde med mere viden end din spilperson. Brug den med omtanke.

Du kommer på arbejde med din spilperson, for der er ting du selv skal sørge for at udtænke og beskrive. Weston lever i en speciel verden. Den er kort beskrevet nedenunder, men det er op til dig at fylde detaljerne ud, befolke den og gøre den levende for spillederen og de andre spillere. Der er også detaljer i din spilperson som ikke er beskrevet her – du får nogle retningslinjer, men resten er op til dig. Brug fantasien.

For længe siden kom Weston til en verden kaldet Gjord.

Han husker kun svage glimt af sin fødsel: Han blev født i kugleregn fra glammende automatpistoler, på solsveden asfalt med støv i næseborene og rekylslag hamrende gennem armene. Han rejste sig med solen i ryggen og så ud over blodige jakkesæt og spildte patronhylstre. Der var et kort glimt af en kvinde i hvidt flagrende tøj og en sportstaske fyldt med våben. Endnu et glimt, denne gang af en snurrende billardkugle på det grønne felt, og cigaretrøgen der dovent svirvler rundt under neonrørene i loftet. Weston var kommet til Gjord.

Weston er cool. Han er intelligent, tjekket, tilbagelænet og udstråler kompetence og professionalisme. Der er intet, Weston ikke kan håndtere med sin hurtighed, sin udstråling og sine to automatpistoler.

Weston bruger vold som andre bruger kniv og gaffel ved bordet – elegant, kompetent og effektivt. Vold er et middel til at beherske omgivelserne med. Intelligent vold skræmmer.

Tag dine (imaginære) solbriller på, og ret på slipset. Smil overlegent, føl dig selvsikker og cool. Det kan godt være, du ikke har styr på tingene, men bare lad Weston slappe af og tage tingene, som de kommer. At have styr på situationen kan også godt være at holde sin kæft og se, hvad der sker. Somme tider dummer folk sig helt af sig selv.

Under den hårde overflade lurer helt andre følelser, omhyggeligt skjult for de andre personer i Gjord.

Weston føler sig tom, uden noget andet formål end at være cool. Han savner indhold, baggrunden for, hvad han gør, og hvem han er. Han kan se de andres

motivationer, deres følelser, deres vilje, men ikke sin egen. Det er, som om han udfører en bestemt funktion eller rolle i Gjord, uden at der ligger nogen gennemskuelig drivkraft bagved.

Hans eksistens er et mysterium uden nogen umiddelbar løsning. Han ved, hvad han kan, men han ved ikke, hvor han kommer fra, eller hvorfor han gør, som han gør, og de andre virker så fulde af formål og hensigt, fulde af selvstændighed. Det generer Westons selvtillid, men han skjuler det både for sig selv og de andre. Det er ikke cool at være usikker på sig selv.

Weston er en voldens og professionalismens gud. Han hersker over en del af Gjord, som han selv har skabt fra grunden.

Westons rige er de professionelles verden. Det er øde havnekajer, hvor regnen langsomt siler ned under slørede projektørlys. Det er tilrøgede baglokaler i barer, hvor mænd med hårde ansigter støder til kuglerne på den grønne felt i neonlysets skær. Det er diskrete møder på gadehjørner, hvor kuverter og pakker skifter hænder, som ringe, der breder sig i stille vand. Det er underskønne kvinder i dyre kjoler og med knaldrøde læber, glitrende smykker og kolde blikke. Det er tavse mænd med tillukkede ansigter bag solbrillerne, i stilige, sorte jakkesæt og kridhvide skjorter. Det er lyden af rygende patronhylstre, der rammer asfalten med kolde, ringlende lyde, og lyden af et nyt magasin, der hamres på plads. Sorte tasker bugnende af død på bagsædet af biler. Solsvedne asfaltsletter.

Det er en verden i sort og hvidt, og Weston er overhagen, den store chef, manden for enden af alle trådene, the king of crime. Han ved alt, hvad der foregår i hans rige, alle planerne, alle intrigerne, alle handlerne, hvert et dødsfald.

Westons rige er en understregning af hans personlighed. Det er hans private kulisser. Tænk på, hvad du end har set af nyere gangsterfilm, og tænk storby. Westons verden består af fåmælte, stilige, seje mænd og vilde, livsfarlige, lokkende kvinder, der intrigante bevæger sig fra mand til mand. Det er jernhårde, topprofessionelle mennesker, der lever på den anden side af loven. Et broderskab med slips og automatvåben.

Westons kræfter er skydevåben. Siden dette scenarie er systemløst, skal du bare tænke på alle de skydevåben, du overhovedet kan forestille dig. Kæmpestore skydere med lasersigte og granatkastere, maskinpistoler, maskingeværer, pistoler, revolvere, flammekastere, håndgranater, sprængstof, store eksplosioner – you name it, you've got it!

I mange, mange hundrede år har Weston delt Gjord med fire andre, som har samme kræfter som han selv.

De har prøvet stort set alt hvad der er at prøve – krige, intriger, kærlighed, affærer og alliancer. De har skabt civilisationer fra bunden og styrtet dem i grus igen.

De har skabt millioner af væsener, der har fløjet, krøbet, kravlet og gået på Gjords tørre, stenede jord. De har dækket jorden med sten, med græs, med blod, med knogler, med stål og beton. Hele folkeslag og arter er blevet skabt af støvet og blevet til støv igen, alt sammen med et fingerknips fra spilpersonerne, og mest for underholdningens skyld.

Men nu er en frygtindgydende trussel kommet til Gjord. Den kaldes Stralen, og den angriber både Gjord og dets Guder.

For hver gang Stralen manifesterer sig, smuldrer Gjord en smule mere, for hver gang er der flere revner på alle overflader. Og i takt med at Gjord smuldrer, svinder gudernes kræfter, deres indflydelse på Gjord, også. Skabninger dør, rigerne ryster under Stralens rasende angreb, bygninger smuldrer, og det bliver sværere og sværere at genopbygge og reparere skaderne.

Weston har ikke tænkt sig at tabe. Han vil ikke miste grebet om sit rige, og slet ikke til en fremmed indtrænger. Det vigtigste er at vinde, husk det. Weston kender ikke til at tabe eller blive besejret. Han giver aldrig op og taber aldrig ansigt.

De andre

Rane er lige så intelligent, smart og cool som Weston, og Weston nærer en vis ufrivillig respekt for hans væsen. Weston kan ikke lade være med at udfordre Rane. Det er et spørgsmål om, hvem der er den stærkeste i deres evige magtkamp. Weston har ikke tænkt sig at tabe kampen om herredømmet i Gjord, og slet ikke til Rane.

Hold dig magtkampen mellem Rane og Weston for øje. Den er subtil, men meget macho – ingen af parterne vil tabe ansigt overfor den anden, og begge vil gerne tage føringen i gruppen.

Rebecca er en kvinde. Sommetider kan hun være så djævelsk lokkende, andre gange ubehageligt nærgående og undersøgende. Som om hun kan se lige tværs igennem Weston. Weston har det ikke for godt med kvinder, der ikke umiddelbart smider sig for hans fødder, slet ikke med kvinder, han ikke selv har skabt. Og slet ikke når Rebecca er i det moderlige og alfavnende hjørne.

Weston er bange for Rebecca, og ved ikke, hvad han skal stille op med hendes selvstændige kvindelighed. Han er mest bange for at frygten skal vise sig på hans ansigt. Vær lidt mandchauvenistisk overfor Rebecca, sæt hende på plads – hun er jo kun en kvinde!

Thamos har været Westons ven, måske hans herre, men det er for tid nu. Weston har gjort sig fri af Thamos, og alt er ikke længere mellem dem, som det har været. Weston synes, at Thamos er lidt ynkelig, og kan ikke rigtigt længere respektere Thamos.

Tænk på, at Weston og Thamos engang har været venner. Behandl ham med lige dele foragt, længsel efter gamle dage og usikkerhed – hvad er der kommet i stedet for venskab? Bitterhed? Fjendskab? Længsel? Styrkeforholdet er ændret – nu er det Weston, der er den stærkeste.

Hærulv er det vildeste og stærkeste Weston kender, og hans vrede er uforudsigelig, frygtelig og pludselig. Alligevel kan Weston ikke lade være med at udfordre Hærulvs stolthed og egenrådighed i det skjulte, at drille til vreden dukker op.

Vær forsigtig med Hærulv – hans raseri er ustoppeligt, når først det bliver provokeret frem.

HÆRULV, DU HUSKER . . .

Drengen står ved foden af trappen. Lyset strømmer ud i den mørke gang inde fra stuen. Der lugter af cigaretter og øl. Det er langt over sengetid, og han burde ligge i det tætte mørke på dit værelse. Men stemmerne vækkede ham igen.

“ . . . led og ked af hans evindelige nykker og hemmelige venner.” Mors stemme er fyldt med noget, du ikke genkender. Men det gør drengen bange.

“ . . . forsvinder vel med tiden, han er jo lige kommet,” siger Fars stemme irriteret. *Lad mig være i fred*, siger den, ligesom når drengen spørger om noget vigtigt.

Det er drengen, de er vrede på. Det er hans skyld igen. Du ved ikke hvorfor, men du kan mærke gråden komme snigende i mørket.

“Hvorfor skulle vi absolut også ta’ ham?” siger mor med sin nye, mærkelige stemme. Drengen er uønsket. Igen. Det gør ondt, men så sker der noget mærkeligt. Dybt i hans indre vågner du. Vreden, raseriet, frustrationen over altid at være uønsket.

Stille, stille, lister du ind på drengens værelse og går amok. Billeder knuses, legetøj smides hulter til bulter på gulvet, sengetøjet sønderrives, ruder smadres. Mors stemme er et sted i baggrunden, hysterisk og råbende, Fars stemme prøver at gribe fat i dig, men du er hinsides al kontrol. Du er Hærulv, og din vrede er frygtindgydende.

“Thomas er en lille fiseskid,” siger Michael hoverende. De andre står i en cirkel omkring drengen. De fniser. Lone, som har langt lyst hår som en fe, fniser også. Drengen rødmer og blæser vinterånde ud gennem det hjemmestrikkede tørklæde.

“Thomas har ingen mor, for der er ingen, der vil ha’ ham,” fortsætter Michael og skubber prøvende til drengen. Kredsen fniser igen, og Lone stirrer nysgerrigt og blankøjet på drengen. Der er en følelse af gentagelse over hele scenen.

“Hva’ siger du så, Thomas, er du bange for at sige noget?” Michaels stemme skurrer i drengens ører, og endnu et skub er ved at få ham til at miste balancen. Et tyndt lag sne dækker skolegårdens tyggegummiplattede asfalt.

Drengen ser sig forgæves om efter en ven i kredsen, men blanke, sultne øjne møder hans blik hele vejen rundt. Der er alt for meget af frikvarteret tilbage, og gårdvagtens røde jakke er intet sted at se.

Du vågner dybt nede i din røde hule og strækker dig vagtsomt. Knurrer dybt i struben og ser dig omkring. Rulerne står i en rundkreds omkring dig. Deres grisetryner glimter slimet i skæret fra den skarpe vintersol.

“DØ, RULERE!” brøler du pludseligt og eksploderer. Michael flyver hen af asfalten og skraber en sort flænge i det hvide dække. “DØ ALLESAMMEN!”

Lone skriger og holder hænderne afværgende op. Kredsen splittes, og der er et virvar af vanter og huer og halstørklæder omkring dig. Dine kløer hænger fast i noget, griber, holder fast, strammes omkring en hals, nogen skriger skingert. Blodet farver sneen lyserød omkring dig, mens slag efter slag rammer det røde krater i Michaels ansigt.

Så bliver du grebet bagfra og løftet op. Et glimt af en rød jakke og råben. Et slag ryster dit hoved og verden ryger ud af fokus et øjeblik.

“SÅ STOP DOG, THOMAS! ER DU FRA FORSTANDEN!?” brøler gårdvagten. Et stykke væk ligger Michael livløs i en pøl af blod. Du trækker dig tilbage for denne gang.

“Det nytter jo ikke noget, at vi slås,” siger Thomas modløst og stryger dig over pelsen. En dyb knurren fylder din strube. Kamp er livet selv. Kamp er helligt, et formål i sig selv.

“Kampen mod Rulerne er evig. De må bekæmpes, hvis ikke de skal vanære landet,” brummer du og rejser børster.

“Det er ikke Rulere, det er skolebørn, og vi bliver snart smidt ud af skolen,” siger Thomas ængsteligt og stirrer på dine glødende øjne. “Du bliver nødt til at rejse væk et stykke tid – ellers bliver mit liv værre, end det allerede er.” Han begraver ansigtet i din pels. De røde vægge omkring jer flimrer svagt og pulser i takt med blodet i dine årer. I er dybt nede i Thomas, på stedet hvor ingen undtagen jer kan komme.

“En kriger opgiver ikke kampen,” siger du fast.

“Der er Rulere andre steder end i skolegården. Jeg har opdaget et land hvor Rulerne hersker,” siger Thomas indtrængende og lader igen sine fingre løbe igennem din pels. Blodet tordner i dine årer.

“HVOR?” snerrer du og ryster Thomas af dig. Dine kløer laver dybe flænger i det bløde gulv.

“Et land kaldet Gjord, hvor du skal rejse til for at kæmpe mod Rulerne,” hvisker Thomas og vender ansigtet bort.

Du husker korte glimt af rejsen. Der er en lang snæver gang og en lille mand med mange papirer. I vandrer på glasskår og knuste blade, på rustent jern og sodet stål. Der er Tågen, som sætter kolde dråber i din pels, og solen, der pludseligt skærer dig i øjnene. Så strækker Gjord, landet uden ende, sig for dine fødder. I står på et højt bjerg, og i horisonten bølger Tågen sagte og uforstyrret.

“Her er landet, hvor Rulerne hersker,” siger Thomas og peger ud over sletten nedenfor. Du kan svagt skimte horder af væsener, der bølger frem og tilbage.

“Farvel min trofaste ven. Lev vel og kæmp vel,” siger Thomas og vender sig mod dig. Det er afskedens time.

Du møder Rane, englen af sten, og Weston, helten over alle helte, på sletten. Du kæmper indædt, og til sidst tilstår de dig et rige i et hjørne af Gjord.

Du skaber Vargerne, det vildeste af alle folkeslag, og trænger Rulerne tilbage til en fjern afkrog af dit rige. Du er lykkelig. Her er al den kamp du nogensinde kunne ønske dig.

Senere kommer Rebecca og endelig Thamos.

RANE, DU HUSKER . . .

Du står ved foden af trappen i mørket. Lyset strømmer ud i den mørke gang inde fra stuen. Der lugter af cigaretter og øl. Det er langt over sengetid, og du burde ligge i det tætte mørke på dit værelse. Men stemmerne vækkede dig igen.

“ . . . led og ked af hans evindelige nykker og hemmelige venner.” Mors stemme er fyldt med noget du ikke genkender. Men det gør dig bange.

“ . . . forsvinder vel med tiden, han er jo lige kommet,” siger fars stemme irriteret. *Lad mig være i fred*, siger den, ligesom når du spørger om noget vigtigt.

Det er dig, de er vrede på. Det er din skyld igen. Du ved ikke hvorfor, men du kan mærke gråden komme snigende i mørket.

“Hvorfor skulle vi absolut også gøre det?” siger mor med sin nye, mærkelige stemme. Du er uønsket. Igen. Det gør ondt, men så sker der noget mærkeligt. Du revner, og så er der dig og den anden dreng. Den anden dreng hedder Thomas, og han er ved at tude. Men du er stenenglen, som ingen kan ramme. Rane.

Det er ikke dig, de er vrede på. De er vrede på hinanden. Det har intet med dig at gøre, forstår du nu. Intet har noget med dig at gøre. Du kan ikke rammes af noget.

“Nå, Thomas, hvad kan du så fortælle om integraler?”

Thomas stirrer på tavlen bag ved læreren. Den er hvidgrå af udvisket kridt, generationer af kedelige lærere som har visket kedelige bogstaver væk. Katederet er slidt, men det er sikkert nyere end tavlen. Læreren har grimme, brune sko på, som vipper utålmodigt op og ned i takt med sekunderne.

“Thomas . . . Hvad har du at sige til i-n-t-e-g-r-a-l-e-r?!” Lærerens stemme er ved at få Det Der Tonefald. Thomas trækker let på skulderen og glør videre på tavlen. I midten er der en lille hvid plet, som om der er et hul med lys i. Det fører ind til Gjord, tænker Thomas og smiler overrasket. Weston står derinde på en øde landevej, og smiler og vinker hen over utallige lig, der kan skimtes gennem krudtrøgen. Du trænger dig på, vil frem. Du ved helt bestemt, hvad integraler er, hvis bare du kunne få lærerens opmærksomhed, hvis bare Thomas ville gå sin vej og overlade det hele til dig, som han plejer. Men Thomas vil ikke helt væk, og han vil heller ikke sige noget. Han smiler til Weston inde i tavlen.

“THOMAS!? Er der NOGEN hjemme OVERHOVEDET?!”

Klassen fniser bag dig, rundt omkring. Du føler skammen komme snigende. Du er rasende, men magtesløs. Thomas bestemmer.

Aften. Vinden tuder i vindueskarmen. Du er alene. Thomas er sammen med sin fantasiven Weston i Gjord. Du ligger udstrakt på sengen, med armene behageligt bag nakken. Tænker . . .

For dit indre øje løber Thomas og Weston hen over en endeløs slette, dækket af asfalt og beton. Der er tåget, og høje projektørlys kaster diffuse kegler på den fugtige overflade. Du kan se flakkende skikkelser, der dukker ind og ud af lyset, mænd med læderfrakker og matte våben, og pludselig skyder pakhuse og kraner og bjerge af stablede containere op på alle sider, og sletten forvandles til en havn.

Thomas og Weston er på et tag, de skyder vildt ned mod skikkelserne, der springer adræt fra hjørne til hjørne. Biler dukker frem af tågen, lygter skærer sig vej ned gennem de smalle korridorer mellem husene. Alt skælver, og ændres brat igen. Barer skyder i vejret, mennesker dukker frem på gaderne, det regner mildt fra en usynlig himmel. Tung bluesmusik siver ud af døråbninger. Thomas og Weston forsvinder i regnen.

Du ligger og tænker. Tænker på frihed, på hvad du kunne udrette i Gjord, hvis bare du kunne bryde igennem. Det kunne blive til dit sted. Helt alene . . .

Det er nat, og du er klar og stærk. Klar til at rejse, klar til at være fri. Thomas drømmer, drømmer om Gjord, om alle de ting, som han og Weston skal lave derinde. Hans ansigt smiler svagt i skæret fra natlampen.

Det går forbløffende nemt, slet ikke som du havde regnet med. Det ene øjeblik er I begge i det natstille soveværelse, det næste lister du forsigtigt efter Thomas ned ad en lang korridor med et gråt, tyndt lys for enden. Gangen udvider sig, bliver til et rum, en kirke. I passerer en lille grå mand, der betragter dig med rynket pande og noterer noget i de papirer, han har liggende foran sig. Rustent jern og knust glas knaser under dine fødder, men Thomas hører intet. I forlader kirken og står foran en bølgende tågemur. Grænsen mellem Gjord og Verden. I er der næsten. Så vender Thomas sig langsomt om, og stirrer vantro på dig. "NEJ!" skriger han, og jorden ryster under dine fødder. Hastigt kaster du dig mod tågemuren, maser og presser for at komme igennem. Et øjeblik er der koldt og klamt omkring dig, og så rammer Gjords blege lys dit opvendte ansigt, og du stirrer op i den blygrå himmel.

Du er på sletten hvor alt er muligt. Bag dig kan du mærke Thomas' magtesløse raseri, men foran dig er alt dit, så langt som øjet kan række. Du er endelig fri.

Du møder Weston ansigt til ansigt på Sletten, for første gang. I kæmper om Gjord, men der er ingen vinder og ingen taber, og Thomas ser hjælpeløst på. Med tiden slår I jer ned i hver jeres ende af Gjord, i en usikker men stiltiende fredsaftale.

Hærulven dukker op en dag på Sletten. Han er stor og vild, og kæmper som en besat mod dig og Weston. Til sidst tilstår I ham et rige, en del af Gjord, og indtiller jer på at I nu er tre i Gjord, tre enevældige guder.

Rebecca dukker op en dag. Ligesom dig har hun også løsrevet sig fra Thomas, fra hans angst og undertrykkelse. Hun er smuk og vild og stærk. Du nyder hendes frihed, hendes lyst til at leve, og tilstår hende frivilligt et rige.

Endelig kommer Thomas til Gjerd, denne gang som Thamos. Han har endelig opgivet at leve i Verden og er flygtet hertil. Han er ældre, mere bitter, mere ynkelig, synes du. Alt er ikke, som det engang var mellem Weston og Thomas. Du har talt med Weston i de lange dage, fortalt at han var Thomas' legetøj. Du har også gjort Weston fri.

Rebecca, du husker . . .

“Slå den ihjel . . . tramp på den.” De står i en rundkreds omkring en fugleunge, der er krøbet sammen på jorden. Dens næb er halvt åbent, som om den næsten ikke kan få vejret. Peter griner lidt fåret. Det er ham, der først fik øje på fuglen. De er på vej hjem fra skole, Thomas og de andre drenge, og solen skinner ned fra en skyfri himmel. Om en uge er det sommerferie.

“Kom nu, splat den,” siger Michael og skubber lidt til Thomas.

“La’ vær’ med det,” mumler han, og stirrer på fugleungen. Den har en masse gråblå fjer og en lille rød plet på brystet. Dens ene vinge ligger hen ad jorden, og ind i mellem trækker fuglen lidt på den. Måske er den brækket.

Egentlig har han mest lyst til at tage fuglen op og stryge den over det lillebitte hoved. Tage den med hjem. Men en stemme i hans hoved forbyder ham at gøre det. Han ville tabe ansigt overfor de andre. Det går ikke. Men han kan heller ikke få dig til at sætte sin gummisko ned på det lille hoved.

“Gør det nu. Kom nu, du tør ikke . . .” siger Michael og prikker igen til ham. De andre ser forventningsfuldt fra fuglen til drengen. Michael har igen sat Thomas i en situation, som han ikke kan slippe væk fra. En måge højt oppe i luften skriger langtrukket og basker et par gange for at nå op i højere luftlag. Solen brænder på Thomas’ kinder.

“Thomas er en tøsedreng. Thomas er en lille, bange skiderik.”

Thomas kan mærke rødmen skyde op i sit ansigt. Hvis han tog den med hjem og gav den mad og vand, ville den måske blive tam og sidde på hans skulder. Så løfter han foden og træder hårdt til. Det knaser underneden. Noget dybt inde i ham går i stykker, og du bliver født.

Du sidder foran spejlet, og lader børsten glide hen over håret med lange, bløde strøg. Håret falder i skinnende krøller over dine ører og gløder varmt i stearinlysenes skær.

Langsomt lægger du børsten og samler en pensel op, dypper den forsigtigt i æsken med øjenskygge og stryger den hen over øjenlågene, først det ene øje, så det andet. Du smiler forsigtigt, så varmt til dig selv i spejlet. Flammerne spejler sig i dine øjne.

Mascaraen fremhæver dine vipper, får dem til at ligge sorte og tætte på dine kinder og får dine øjne til at virke store og spørgende. Læbestiftens røde gør dine læber fyldige og indbydende, og du laver trutmund af dig selv. Rougen lægger du med hurtige strøg, som fremhæver dine smalle kindben.

Du vælger mellem flaskerne på bordet og dupper forsigtigt parfume på hals, bryst og håndled. Duften breder sig i rummet, en duft af sommer og varme nætter.

Dernæst kjolen, hvis folder strammer let over dine hofter og fremhæver din lille, runde barm. Du betragter længe dig selv i spejlet, lader øjnene glide hen over dit glødende ansigt, over stoffets rynker og skygger. En åbenbaring af en kvinde. Du tænker på en elsker, hvis hænder skal stryge ned over din kjole, hvis læber blidt skal nappe i dine, på smagen af hans tunge.

“Thomas, jeg tænkte på . . .” Drengen i den halvåbne dør standser brat midt i sin sætning og stirrer vantro på dig. Du rødmer febrilsk og ser hjælpeløst på ham, kaotiske følelser indeni.

“HVAD FANDEN ER DET, DU LAVER, MAND!?” siger drengen forfærdet og lukker døren halvt i. Du smutter indenfor, dybt ned i mørket, forskrækket og angst.

Thomas stirrer hjælpeløst op og ned af sig selv, på kjolen, på sminken og hvisker så: “Jeg ved det ikke . . .”

Det hele er som en drøm. Sommetider ser du glimt af dig selv i butiksruder, i spejle, somme tider er det drengen, Thomas, der møder dine øjne. På gaderne spejder du forgæves efter mænd, hvis hofter og munde får dig til at brænde af ukendt begær. Om natten vågner du op i mørket, og lægger hånden mellem dine varme lår.

Du lever i korte glimt, i ubevogtede øjeblikke, når Thomas ikke ænser din tilstedeværelse. Det er dine hænder, der kærtegner. Det er dine øjne, der ser. Du længes og begærer i mørket.

Det er en krig mellem dig og Thomas. Du lister dig ud, så snart øjeblikket byder sig, sniger dig ud mellem hans tanker, rører hans sind. Han bekæmper dig, trænger dig tilbage i et varmt, pulserende mørke, forvandler dine kærtegn til kejtede bevægelser og dine blikke til fjendsk stirren. Du taber gang på gang, og snart er der ikke andet end mørket tilbage.

Du aner ikke, hvor lang tid du opholder dig i mørket. Tiden har ingen mening mere. Der er trangt og snævert i dit fængsel, selvom væggene former sig efter dig. Drengen, Thomas, er deroppe et sted, stærk i troen på sig selv, stærk i angsten for dig. Du venter og venter.

Der er lys et sted i mørket, en tunnel der langsomt åbner sig foran dig. Tøvende, usikkert bevæger du dig fremad – du frygter en fælde, frygter at din situation skal forværres. Lyset vokser sig stærkere og stærkere, bliver til en tunnel, som du langsomt svæver op igennem, bliver til en bred åbning, hvor du kan stå oprejst i din fulde højde. Du kniber øjnene sammen og ser. En endeløs slette breder sig nedenfor dine fødder. Thomas står et stykke væk.

“Her kan du være,” siger han så, vender sig og forsvinder i den blå luft. Du er alene.

Du møder Rane, Weston og Hærulv og hvirvles ind i kampen om landet, kampen om pladsen i det magiske land kaldet Gjord. Du tilkæmper dig et hjørne og skaber

gradvist dit rige. Du vokser dig stærkere i kampen, større, mere frodig. Her er godt at være. Til sidst kommer Thamos.

THAMOS, DU HUSKER . . .

Det er aften, tusmørke, og du er ude og lege sammen med de andre børn. Lige om et øjeblik vil Mor kalde på dig, og så er det tid til at komme i seng. Men du gemmer dig, du har ikke tænkt dig at komme. Du er nemlig Mister Black Mask, og du er uovervindelig.

Det rasler i buskene til højre. Et af de andre børn. Du sniger dig langsomt nærmere, trækker dine pistoler frem fra lommerne, klar til kamp. "BANG!" råber du og vælter ind i buskene. Et forskrækket vræl, og Weston, din bedste ven, ryger ud og vælter rundt på græsset. "Shhh!" hvæser du og peger sigende i retning af de andre børn. Weston kommer på benene, børster blade og græs af tøjet.

"Der var du nok tæt på at skyde mig, hva'?" hvisker han ophidset.

Du ryster på hovedet og siger: "Der var ikke flere kugler i pistolen, for jeg ville aldrig skyde min bedste ven". I sniger jer forsigtigt rundt i lysningen og finder den lille sti, som fører til naboens have. Du er sammen med din bedste ven Weston, og det gør slet ikke noget, at han ikke har nogen krop.

Du står ved foden af trappen i mørket. Lyset strømmer ud i den mørke gang inde fra stuen. Der lugter af cigaretter og øl. Det er langt over sengetid, og du burde ligge i det tætte mørke på dit værelse. Men stemmerne vækkede dig igen.

". . . led og ked af hans evindelige nykker og hemmelige venner." Mors stemme er fyldt med noget du ikke genkender. Men det gør dig bange.

". . . forsvinder vel med tiden, han er jo lige kommet," siger fars stemme irritabelt. *Lad mig være i fred*, siger den, ligesom når du spørger om noget vigtigt.

Det er dig, de er vrede på. Det er din skyld igen. Du ved ikke hvorfor, men du kan mærke gråden komme snigende i mørket.

"Hvorfor skulle vi absolut også ta' ham?" siger mor med sin nye, mærkelige stemme. Du er uønsket. Igen. Det gør ondt, men så sker der noget mærkeligt. Du revner, og så er der dig og de andre væsener. Det ene væsen hedder Rane, og han er en engel af sten. Det andet er en kæmpestor ulv, og den hedder Hærulv.

Du er ved at tude. Rane trækker ligegyldigt på skuldrene, skænderiet nedenunder har ikke noget at gøre med ham, for han er af sten, og sten kan ikke såres. Men Hærulv brøler i dit hoved. Den er rasende, rasende over at blive sendt fra sted til sted, fra plejeforældre til plejeforældre.

Verden omkring dig bliver rød, og Hærulv går amok på dit værelse. Billeder knuses, legetøj ligger hulter til bulter på gulvet, sengetøjet sønderrives og ruder smadres. Mors stemme er et sted i baggrunden, hysterisk og råbende, Fars stemme prøver at gribe fat i dig, men Hærulv er hinsides al kontrol.

"Kom nu, splat den!" siger Michael og skubber lidt til dig.

“La’ vær’ med det,” mumler du og stirrer på fugleungen. Den har en masse gråblå fjer og en lille rød plet på brystet. Dens ene vinge ligger hen ad jorden, og ind i mellem trækker fuglen lidt på den. Måske er den brækket.

Egentlig har du mest lyst til at tage den op og stryge den over det lillebitte hoved. Tage den med hjem. Men en stemme i dit hoved forbyder dig at gøre det. Du ville tabe ansigt overfor de andre. Det går ikke. Men du kan heller ikke få dig til at sætte din gummisko ned på det lille hoved.

“Gør det nu, kom nu, du tør ikke,” siger Michael og prikker til dig igen. De andre ser forventningsfuldt fra fuglen til dig. Michael har igen sat dig i en situation, som du ikke kan slippe væk fra. En måge højt oppe i luften skriger langtrukket og basker et par gange for at nå op i højere luftlag. Solen brænder på dine kinder.

“Thomas er en tøsedreng, Thomas er en lille bange skiderik.” Du kan mærke rødmen skyde op i sit ansigt.

Hvis du tog den med hjem og gav den mad og vand, ville den måske blive tam og sidde på din skulder. Så løfter du foden og træder hårdt til. Det knaser underneden. Noget dybt inde i dig går i stykker, og noget bliver født. Rebecca – omsorg og blidhed.

Tiden går, og Weston, Rebecca, Rane og Hærulv styrer dit liv for dig. Weston er hård og smart og tager sig af piger og pinlige situationer. Rane optræder i skolen og får topkarakterer. Hærulv hersker i skolegården og tæver dine plageånder. Rebecca lever et stille liv på bunden af din sjæl, for hun er noget, du skammer dig over.

Men gradvist går det op for dig, at det ikke går. Hærulv er ved at få smidt dig ud af skolen, og Rebecca gør dig pinligt berørt. Weston er du ved at vokse fra. Rane kræver alt for meget plads. Derfor skaber du et rige til dine venner, Gjord. Her kan de bo og udfolde sig frit.

Du bliver ensom uden dine venner, og alt går galt. Piger griner åbentlyst af dine kejtede forsøg på at komme i kontakt med dem, du starter på universitetet, men kan ikke koncentrere dig om undervisningen, og du savner Weston.

Du beslutter dig for at drage til Gjord, at flygte fra en virkelighed, der er for hård. Du kalder dig Thamos i stedet for Thomas og beslutter dig for at være en mægtig åndemaner.

Men tingene er ikke som de burde være i Gjord. Der er ikke plads til dig, de andre er ikke dine venner længere, og Weston har vendt dig ryggen. Der er intriger og konspirationer, kampe, kævl og strid – ikke den fred, du kom for at finde. Du bliver bitter.

Weston, du husker . . .

Det er aften, tusmørke, og du er ude og lege sammen med de andre børn. Lige om et øjeblik vil Mor kalde på dig, og så er det tid til at komme i seng. Men du gemmer dig, du har ikke tænkt dig at komme. Du er nemlig Mister Weston, og du er uovervindelig.

Det rasler i buskene til højre. Et af de andre børn. Du sniger dig langsomt nærmere, trækker dine pistoler frem fra lommerne, klar til kamp. "BANG!" råber du og vælter ind i buskene. Et forskrækket vræl, og Thomas, din bedste ven, ryger ud og vælter rundt på græsset.

"Shhh!" hvæser du og peger i retning af de andre børn. Thomas kommer på benene, børster blade og græs af tøjet.

"Der var du godt nok tæt på at skyde mig, hva'?" hvisker han ophidset.

Du ryster på hovedet og siger: "Der var ikke flere kugler i pistolen, for jeg ville aldrig skyde min bedste ven."

I sniger jer forsigtigt rundt i lysningen og finder den lille sti, som fører til naboens have. Du er sammen med din bedste ven Thomas, og det gør slet ikke noget, at du ikke har nogen krop.

Du er i biografen med Thomas. Oppe på lærredet flakker filmen, helten sniger sig ned ad en gang, hvor skurken venter nede for enden. Det ved du og Thomas, for I har set filmen fem gange før, men det ved helten ikke.

Thomas roder ophidset rundt i sin slikpose og propper vingummier og lakridser i munden i én pærevælling. "Se, nu trækker han sine pistoler og er klar," hvisker han ophidset. Du nikker, for du ved godt at helten lige præcist når at skyde skurken, mens skurken hopper frem og laver et dobbelt rullefald på gulvet, mens han skyder med sine to fuldautomatiske maskinpistoler efter helten.

Thomas roder rundt i slikposen og graver skumbananerne frem, som han har gemt til sidst, fordi de er bedst. "Gid du også kunne spise slik," siger han lidt trist.

Du nikker, men det kan du jo ikke.

Der sidder en pige overfor jer. Køn, sød, lyshåret, smilende. Du kan mærke Thomas krympe sig i forlegenhed og angst.

"Gør noget, Weston, sig noget . . ." hvæser han indeni til dig. Du nikker og træder frem.

"Jeg tænkte på, om du ikke havde lyst til at gå ud og spise lidt lækkert mad . . ." siger du afslappet og smiler til pigen. Thomas nikker ophidset. Mad er godt, hun må kunne lide mad.

Pigen smiler til dig, nikker og samler sine ting sammen, pakker dem ned i tasken. Brillen, læbestift, Go-cards og cigaretter. Du tænder nonchalant hendes cigaret og foreslår en restaurant. Thomas gemmer sig på bunden af jeres fælles bevidsthed og tør næsten ikke se, hvad der sker.

Du hjælper pigen med at få jakken på, drikker det sidste cappuchino og slentrer ud af caféen. Først restaurant, så café igen, så måske lidt kysseri, og så skulle den være hjemme. Det er heldigt at Thomas har dig.

Du står i Gjords blege lys, og ser dig omkring.

“Det er så her, du skal bo,” siger Thomas og slår ud med armen. Du nikker lidt surt. Der er ingenting at se så langt øjet rækker.

“Vi kan lave en hel verden, der passer til dig, hvor du kan have din egen krop,” siger Thomas og slår ud med armen igen. Du er ikke imponeret. Hvad skal du foretage dig i en tom verden alene?

“Du kan nok forstå, at det er bedst for os begge to, at du er her,” siger Thomas. I har talt om det igen og igen. Problemet med kroppen. Problemet med Thomas. Problemet med dig og din tilstedeværelse.

“Jeg har ikke rigtigt noget valg – har jeg?” siger du så og stirrer direkte på Thomas.

“Det er bedste for os begge, Weston. Men jeg kan komme på besøg, ikke?” Thomas går. Du er alene.

Rane og Hærulv kommer. Du er ikke længere alene. I kæmper et stykke tid om Landet, og de får deres riger.

Rebecca kommer. Rane og Hærulv og dig har fundet en stiltiende, men ustabil balance – I har delt landet mellem jer og har skabt hver jeres rige. Sammen bekæmper I Rebecca, denne nye og mærkelige kvinde, men hun er ikke så svag, som hun ser ud til at være, og til sidst får hun sit rige.

Thomas vender tilbage, denne gang for at blive. Han kalder sig Thamos og slår sig ned som åndemaner i en forfalden afkrog af Gjord. Men alt er ikke, som det var engang mellem jer. I er blevet ældre. Du er blevet større. Han er blevet mere ynkelig, mere usikker. Eller måske har han altid været sådan, og du har bare ikke lagt mærke til det.