

Skrevet Af  
Søren Sørensen

# Dæmonens

## Prolog

Følgende er en dødsfikseret baggrund, til et dæmonisk by-scenarie. Den kan med fordel benyttes til en middelalderkampagne, hvor dæmoner, djævle, mystik og trolddom er begreber fra overtroen, der igennem uforklarlige handlinger bliver en del af den virkelige verden. Også fantasy-spilledere vil kunne suge atmosfære og historie ud af denne artikel, hvis blot de går hånd i hånd med deres fantasi (da mine egenskaber er begrænsede).

Dokumentet er ment som inspirationskilde eller konkret baggrundsplot, for et scenarie der udspiller sig i den lille by Cromton. Du kan selvfølgelig ændre og tilpasse historien, så meget du ønsker og behøver.

## Forberedelser

Smid forældrene ud. Vent på at regnen begynder at falde. Iklæd dig så det sorte gevandt, og hent katten ind. Tænd lysene, forsigtigt et for et. Fem skal der være, det husker du nok. Munkenes sang skal tone fra dit anlæg, ikke for højt og ikke for lavt. Læn dig tilbage, og læs langsomt skriftet i dine hænder.

## Om Cromton

I helvedes forgård skal du ilke  
længere påkalde Satan.

- Stanislaw Jerzy Lec.

Gemt bag høje stenmure ligger den uanselige by Cromton. Man må være forsigtig i disse tider, så vagtmandskabet er altid fordoblet. Mørke mænd med spyd går deres gang på murene, spejdende som ventede de på noget eller nogen. Det eneste der rigtigt sker, er vindens retningskifte, som fører husenes røgsøjler snart den ene vej, snart den anden. Folk holder sig indendøre. Folk er bange.

Den første frost og sne har allerede meldt sig, så folk har travlt med at slagte kvæg i dagtimernes sparsomme lys. Når portklokkerne lyder og varslers portenes lukning og nattens komme, ses ikke én sjæl i



Illustreret af  
Pernille H. Jensen

# spejlbilledet

gaderne. Vover man sig ud i disse timer, er byen som forladt. Husenes skodder er lukkede og dørene forsvarligt låst. De eneste lyde man hører er lygmændenes og vagternes sagte skridt igennem byens kvarterer.

Ingen rejsende bliver længere tid i Cromton. Skulle det ske, at man havde brug for et logi for natten, må man opsøge Aunos bekvæmhed. I det firkantede hus, der oftest er tomt for mennesker, bor Auno og hans kone. Stedet er varmt, og en gryde grød står altid og simrer over ilden. Auno er ældre og hans kone ligeså. De har sjældent gæster men tager vel imod enhver, der har brug for lidt spise og en kasse med halm at sove i. Auno kan mange historier, men for tiden er det som om de falmer i lyset af rygterne. Rygterne svirrer i Cromton som fluer om møddingen en hed sommerdag. "Fyrsten er ikke rask - ingen har set ham de sidste 3 måneder", kan Auno hviske til lyttende ører. "Hans kone døde i fjor, og sorgen og savnet har gjort ham vanvittig", kan konen stemme i. Auno kan med skræk, rædsel og en vis begejstring også berette om landsbyens problemer: "Lygmændene og vagterne er blevet færre", siger han smaskende, og fortsætter: "De hentes af én i de mørkeste nætter, når månen gemmer sig bag skyernes dække". Auno er dog ikke selv fri for bekymringer. Hans broder Kaldan, som er bonde, har en datter der er syg. "Præsten er forsvundet ... død ... og derfor har vi ingen læge", siger han med bedende øjne - "... forstår en af jer sig på lægekunst?"

## Kaldans hus

Kaldans ældste datter Deldjia er hemmeligt gift med Argaian, smedens søn. Kun Ana, Kaldans anden datter, har Deldjia betroet denne hemmelighed til. Præsten tog hemmeligheden med sig; da han forsvandt - døde han, så døde hemmeligheden med ham.

Kaldans sind er tynget, af det faktum at Deldjia er gravid. Var det en normal graviditet, kunne han måske fortrænge det, men guderne har villet noget andet. Deldjias mave er stor, alt for stor. Hun må lig-







ge med benene ude over sengekanten, for at kunne være i den. Huden er stram, kan ikke klare belastningen, og er flere steder begyndt at sprække lidt. Hun bløder og har høj feber. Drømme kommer til hende - drømme som hører en anden verden til, og hendes forstand, der dag for dag, bliver mere og mere taget, får hende til at gentage ordet: "Isflugt", i hysteriske mantraer.

Kaldan har svagt hjerte, og modtager med kys-hånd, al den hjælp han kan få. Ingen må vide noget om graviditeten (som måske er djævlens værk), for Deldjia er allerede lovet væk til en anden. Kaldan vil beskytte sin øjsten, så kvaksalveriske læger ikke kan lave et kejsersnit på hende, før moderen siger at fødslen er i gang.

Men Kaldan kender også rygterne. Han har endda nogle at føje til. Sætter man sig på bænken med ham, vil han tilbyde en kraftig suppe, og begynde sine beskyldninger. "Alkymisten Som er en mand man ikke spøger med. Han tjener som fyrstens rådgiver og mediciner. Deldjia har tjent hos fyrsten, og har flere gange, efter "ubehagelige" episoder på borgen nævnt Sorns navn. Jeg er blot en bonde - hvad skal jeg kunne stille op?". Kaldan vil have håndfaste beviser og dernæst voldtægtsmandens hoved på et fad. Han er villig til at give sin brogede hest som løn.

For Kaldan er verden sort og hvid, og han hjerne begriber ikke kræfterne bag datterens graviditet

## Fiskeren.

Malton bor alene i et af landsbyens mindste huse. Han ses sjældent, og naboerne lader ham passere uden at tale til ham, de skænker ham kun medlidende blikke. Hans milde ydre skjuler hans sønderrevne indre. Skæbnen har aldrig villet ham noget godt. De

kolde vintre har nådeløst berøvet ham hans kæreste på denne jord. Hans kone døde for 4 år siden af tuberkulose, og siden da har han aldrig været den samme. Hans kone havde skænket ham en velskabt søn, inden hun gik bort, men han er nu fulgt i sin moders fodspor. Hemu hed han. Han ligger nu, efter et styrt fra en stige, begravet ude ved højene øst for byen.

Drømme om sønnen og konen, er det eneste der holde den knækkede fisker oppe.

Noget lys er der dog i mørket. Malton fiskede, for 30 dage siden, en kugle op af søen der ligger nær byen. Den var som en hvid lysende perle knyttet nævestor, og havde sat sig fast i hans net. Uvidende om hvilke kræfter den skjulte, bragte han den ind i sit hus, hvor den nu ligger og lyser i hans mørke kælder. Gid ingen må finde den ...

## Dæmonkuglen og kanalen til livet

Gamle glemte skrifter taler om denne kugle med stor respekt. Teorier udtænkt af uvidende fjolser! De har kun set toppen af isbjergene. I deres beretninger og skrifter finder man kun én klar ledetråd. Dæmonkuglen, som den kaldes, frembringer ønsker - dæmoniske såvel som godmodige - fra menneske-dybte. De ubevidste ønsker og drømme, fortrængninger og lyster, er føden for kuglen, der med guddommelige kræfter lader drømme blive til virkelighed. Deldjia føder snart Maltons 10-årige søn, som han savner så uendeligt meget ...

"Kanalen" til dette liv har været Torlon. Hemmeligt forelsket i Deldjia så han hvert eneste skridt, hendes lille fod tog. Hendes utallige sammenkomster med smedesønnen Argaian krævede ikke megen omtanke for at forstå.

Torlon, drevet af raseri, jalousi og viril lyst, brød ind hos Argaian igennem et tagvindue. Han stjal den yndige lille isflugt (i et bur), der altid har været Argaians bedste minde fra sin faders rejser. Torlons evner som tyv var dog begrænsede, og han efterlod sig et bevis; en lille knap fra sit slag (smørblomst udskåret i rådyrsben).

Drevet af lysten til Deldjias barm og skød rasede han over til Kaldans hus. I ly af mørket lod han den nu bundne fugl hakke på Deldjias vinduesskodde, og ikke lang tid senere stod han i hendes rum.

Han lagde hende ned, holdt for hendes mund, og fuldbyrdede med mandlig virilitet samlejet. Han sprøjtede Maltons ønsker og sin egen lyst op i hende.

Forfærdet og skræmt til døde, fortrængte Deldjia denne hændelse ...

## Fyrsten

Fyrstens navn er Jeron. Cromtons indbyggere bruger hans navn med omhu. "Han er syg", siger de fleste, og resten stemmer i: "Djæveln har taget hans krop som bolig!". Fyrsten er en desperat, ulykkelig og ond mand.

Fyrsteborgen er kold og klam. Ser man sig ikke for, vil man let kunne træde på en rotte eller to i de dunkle gange.

I nordtårnet sidder fyrsten dag og nat og tænker på sin afdøde kone. Hun red ud med ham, lystigt smi-



lende, men måtte bæres hjem, død og kold. Hun styrtede på sin hest, hvorfor ved ingen.

Jerons sjæl er sat i flammer, hans liv er et helvede på jorden. Var det hans skyld? Hvorfor skulle hun også med? Tankerne bliver af og til for meget. Når det sker, går han op til tårnets øverste vindue, og skriger alle sine frustrationer ud mod månen og nat-ten.

Tavs er han dog blevet på det sidste. Han tager ikke føde til sig, og smager ikke engang vinen hans tjenere bringer ham. I stedet læser han ugudelige skrifter, der taler om påkaldelser og porte til en anden verden. Mægtige væsner uden sjæle kan måske bringe konen tilbage fra de døde. Dæmonbesværgelser finder sted på borgen, og fyrsten er den som kalder nattens børn hid! Første gang han kaldte gik det galt - og en uventet isdæmon brød seglet til denne verden. Den hærger nu byen, og bortfører vagter og lygte-mænd til sin hule oppe i bjergene. Jeron vil ikke tage flere chancer og forbereder sig derfor grundigere til næste gang. Mørkets skabninger kræver ofre, og dem vil Jeron bringe.

Hans bedste jæger, barbaren Diaskabarn, vil snart komme med skabningen, hvis blod skal åbne porten til helvede. En alf, en skabning med gennemsigtig hud, bringer Diaskabarn til sin herre om 2 dage.

Dette er ikke nok. Kniven som skal skære alfens strube over, så blodet kan løbe frit, skal smedes af glas!. At skabe en sådan genstand kan ingen anden fuldbringe end den mystiske Sorn. Som fyrstens rådgiver og mediciner indvilliger han i dette tvivlsomme projekt.

## Alkymisten og de 18 statuer

Han er altid klædt i en mørk kappe og omgærdet af megen mystik. Folk kan ikke lide ham, misunder ham for hans velstand, eller er bare bange for ham. Alkymisten Sorn bor i landsbyen, men opholder sig mest på fyrsteborgen.

Hans lod her i livet er at blande eliksirer, skabe mystiske artefakter og beskæftige sig med kræfter ingen andre forstår. Under saltrugget i hans hus er nedgangen til kælderen. Lamper oplyser den sparsomme plads under huset, hvor eksperimenter af forskellig art finder sted. Manisk, og besat af tanken om skabelsen af en nøgle (kniven af glas) til helvede, arbejder han dag og nat. Ingredienser blandes, stoffer udtrækkes og væsker destilleres ... men vigtigst af alt: Mennesker forstenes og deres galde udtrækkes. Først igennem forsteningen og forvandlingen tilbage til kødet, vil et legemes galde antage den ønskede konsistens. Denne væske er hovedingrediens til at fremstille glas. Igenem lange ophængte tarme glider væske, som han blander, for at mødes på en stålplade og der udkrystalliserer ved hjælp af sne. Herved opstår glasset, som kan formes til en kniv. Alkymien er svær at mestre, og det tager tid at skabe den endelige offerkniv.

De forstenede mennesker ligner statuer, 18 af slagsen er der, og de er gemt godt af vejen i et af de store fiskerbådshuse i byen. Blandt disse eminente kreationer finder man den "døde" Jason, byens eneste præst. Sorn og Jason har altid haft et ondt øje til hinanden, og dette udmundede i Jasons forsvinden (kun Jasons 3 tidligere novicer kan fortælle om den

tumult og kamp, der var da Jason blev hentet - de så ikke rigtigt noget, for det hele gik så stærkt).

Uhyggeligt ville det være hvis nogen fandt dette fiskerhus, og de håndlangere der i ly af mørket jævnligt flytter en af statuerne til Sorns hus ...

## Döbel og jagtforbudet

Sidder man ved ilden og taler med indbyggerne i Cromton, vil det halvt være klagen, og halvt være historier man hører. Folk sulter og trækfuglene HAR varslet vinterens komme.

Siden fyrsten blev syg, har der været jagtforbud. Man spekulerer ikke over grunden, men prøver desperat at finde en løsning. Et stort sort kødmarked er vokset frem, og spadserer man igennem gaderne i dagslys, vil man adskillige steder få tilbudt "kasser med god kvalitet". Selv vagterne er med i disse ulovligheder.

I jagtområderne, skovene nær byen, er der aktivitet, mere end der plejer. De underjordiske er blevet hidkaldt af fyrstens gøremål, men det ved ingen dødelig endnu.

Lige så ond som de underjordiske er i skovene, er kommandant Döbel (fyrstens højre hånd) det i byen. Slesk og bestikkelig er han, siger nogen.

Hans sorte hest ligner en mare, med rejst nakke går den jævnligt med sin rytter ned fra fyrsteborgen. Han er klædt i sort med håret redt stramt tilbage. Loyalitet og ære er for tåber, siger hans mørke øjne, og hans læbers smil understreger dette sarkastisk, men lydløst. Döbel er lige så ond som fyrsten selv, hvis ikke værre. Han er ikke, som fyrsten, fanget i sorgens vanvid, men intrigerer i stedet besindigt med kynisk elegance. Som en ræv er denne mand: Han har altid en udgang - dog i ét er han fejlbarelig. Hans tro på Gud er gået fra det sunde til det forkrøblede i en ung alder. Han tilhører nu en djævlekult, i hvis rækker man også møder den fanatiske Sorn. I den forladte kirke begår denne mørke loge, som tæller 7 i alt, deres ubeskrivelige ritualer.

## Hemmeligheder

Rygter svirrer og lever med sladderkonerne, hyrderne, og byens øvrige folk. Sådan forholder det sig ikke med hemmelighederne. Gemt af vejen, skjult for nysgerriges blikke og disses fikse ideer, er disse små skatte. En kildren i maven, et vemodigt suk eller

### Fakta: Byen

Cromton er en lille by, med ca. 400 indbyggere. De fleste af disse er bønder, jægere eller fiskere. Der er desuden en smedje (arbejder mest for fyrsten), en rebmager, en købmand, en buemager, og en graver i byen.

Husene i byen er små, og har ofte kun ét stort fælles rum (både for mennesker og dyr), samt et loft til halm eller græs. En lille kælder, der fungerer som spisekammer findes også de fleste steder.

Tæt op ad byens østmur ligger lange fiskerbådshuse, hvor man om vinteren (når søerne fryser til) opbevarer store fiskerbåde (6-10 personer) samt fiskernes net.

Til venstre for byens brede port ligger 2 store baraker, hvor byvagter og vagtlederne sover og spiser.

Som byerne er flest i middelalderen er Cromton beskidt og ulækker. Blod efter slagtinger, efterladenskaber fra mennesker og dyr og køkkenaffald ligger overalt, blandet godt sammen med gademudde-ret.

Rotter trives i stort antal i og omkring husene.







måske forfærdelse og angst - alt kan ske når katten slippes ud af sækken, og hemmelighederne viser deres spejlbillede i eventyrenes klare øjne. Her er en håndfuld af dem.

Under borgen, dybt nede hvor fugten gnasker i murværket, er fangekælderens. Kæder der rasler, og smasken fra en fed vagtmand der spiser, er lyde der blander sig med rotternes og musenes piben.

Går man forbi alle de blege ansigter, der stirrer ud fra mørket bag tremmerne, helt ned til den sidste celle vil man se noget underligt. Den er muret til. Kun et lille hul i denne væg er dér, hvor føde kan skubbes ind.

Her sidder fyrstens tvilling fængslet. Han var den førstefødte, med ret til tronen - men sådan skulle det ikke gå. Tvillingernes moder døde i barselssengen, og da faderen døde for 7 år siden begik Jeron et kup. Vidner var der jo ikke rigtigt længere nogen af, men dræbe sin broder kunne han dog ikke, derfor blev han fængslet under borgen.

Han har siddet i mørke i 7 år, og dette har gjort ham rablende gal. Han kalder sig de underligste navne. I vildelse siger han: "Jeg er HAM! - Jeg er dæmonsens spejlbillede!". Staklen har fra fødslen haft gaven til at se ind i fremtidens tåger, men det tager ingen sig af.

Argaian skulle være smed, nu klager han sig og går ikke ud mere. Deldjia har han ikke set, siden hendes undfangelse. En nat blev han af isdæmonen bidt i sin smedearm, men slap med livet i behold. Hans arm er lang og slank, af fingre kan han kun tælle tre!

Djævekulten søger en mand, der forstår at fører en snigmorders kniv. 3 novicer skal finde døden, intet mere skal de kunne fortælle i dette liv.

Torlon ædes op af frygt og skam, han beder alene i kirken hver nat men finder ingen hvile. Han har set logen der tæller 7, og hørt dem tale om visioner. "Nogen skal komme", siger de alle i kor uvisse om spådommens betydning.

### Sidste ord

Hvad har jeg ikke alt røbet om denne lille stad? Hvordan kunne jeg også leve med min viden alene?

Det er en trøst at have bragt min viden videre - men er det hele sagt? Nej. Historierne om gravrøverne, "Nogen som kommer", Smedens trussel, og abedæmonen må vente. Mit sind er for tungt, min krop for slap. Jeg må have min medicin og min hvile. Forlad mig nu, jeg vil være alene ...

#### Tak

Tak til Lea og Lauge Gammelgaard, Jens Chr. Hoff og Jan Langschwager for prøvespilning og de satans underjordiske.



## Persongalleriet, en oversigt

Historien gør intet. Den besidder ikke umådelig rigdomme, den udkæmper ikke slag. Det er mennesker, virkelige mennesker, som gør alt dette.

- Karl Marx

**Jeron** - Fyrste i Cromton. 40 år, med langt krøllet hår. Tydeligvis præget af sorg og sindssyge. Har en (ældre) tvilling der er spærret godt af vejen.

**Döbel** - Kommandant (fyrstens højre hånd). Ungdommelig, hård og kynisk. Nedladende og frygtindgydende. Han er illoyal og snarrådig. Sadist med hang til udspekulerede torturmetoder. Medlem af djævlekult.

**Sorn** - Alkymisten. Ældre herre med forstand på energier og væsker. Har begrænsede overnaturlige evner og arbejder som fyrstens mediciner og rådgiver. Er indelukket og medlem af djævlekult.

**Kaldan** - Bonde og fader til Deldjia. Gammel og stammende. Bange og overtroisk. Hans hjerte er svagt og efter datterens graviditet, har han fået dårlige nerver.

**Deldjia** - Bondedatter. Er 17 men ser ud som 50. Graviditeten suger livskraften ud af hende - da barnet næres af den. Hendes mave rummer et 10-årigt barn. Har høj feber, bløder og taler i febevildelse.

**Hemu** - Maltons afdøde søn. Fødes snart af Deldjia. Er ved fødslen bleg og lettere mongolid. Har en 3-årigs forstand. Bløder ved fødslen ud af baghovedet (styrt), og vil hjem til sin far.

**Ana** - 2. datter af Kaldan. Smuk og frejdig. Langt brunt hår og mandelformede øjne. Den eneste der kender hemmeligheden om Deldjia og Argaian.

**Malton** - Fader til Hemu. Besindig men ulykkelig mand. Har et sønderrevet indre, der ikke ønsker andet end sin søn og kone tilbage. Mørk.

**Torlon** - Voldtægtsmand. Lettere psykotisk, og dybt forelsket i Deldjia, jaloux på Argaian. Styret af lyst, med mangel på hæmninger.

**Argaian** - Smedesøn. Hemmeligt gift med Deldjia, elsker hende oprigtigt. Ejede engang en isfugl. Han er blevet bidt af isdæmonen, hvilket har vansiret hans smedearm totalt.

**Jason** - Præst i byen. Folk siger han er forsvundet, men i virkeligheden indgår han i Sorn/fyrstens djævelske plan - og er derfor nu en stenstatue.

**Auno** - "Krofatter". Lille mand med "måne". Er ved at blive gammel. Kender en del rygter, og kan lave spiselig grød og varm vin.

**Diaskabarn** - Fyrstens jæger. Stor barbar, med langt natsort krøllet hår. Udelukkende klædt i skind, med et grumt ydre. Ikke særlig snakkesalig, men med hedt temperament. Ulækker.

**Isdæmonen** - Fyrstens første hidkaldelse. 4 meter høj, skikkelse som et menneske, men med et tandsæt som en haj. Har kraftige behårede arme og ben, pupilløse øjne og hvid hud. Ond.

**De underjordiske** - Skovdæmoner. Små og lodne med røde lysende øjne. Findes i skovene nær Cromton, hvor de driver deres driiske og sadistiske spil (derfor jagtforbudet).

