

Elfenbenstårnet



Jacob Holm Krogsoe &
Martin W. Jürgensen

ois

Indhold

2

Indhold	2
Indledning	3
- Elfenbenstårnet og Jeremiah	3
- De seks hovedpersoner	4
- Strukturen	6
Historien	8
- Historiens kerne	8
- Stemning og stil	9
Krigen og Normandiet	10
Mont St-Michel	11
Dalmatineren og Det Store Ur	12
- Det Store Ur	12
- Dalmatineren fra Rouen	13
- Arbejdet på Mont St-Michel	16
Prologen	19
Begyndelsen	20
- Fanget i kælderens	20
- Restauranten	20
- Borgmesteren	23
Opstigningen	24
- Førerne	24
- Op gennem byen	24
- På klipperne	25
- Det sidste stykke vej	26
Labyrinten	28
- Menneskejægeren	28
- Tableauer og skuespillere	29



Tableauerne	30
- Fødeklinikken	30
- Barndomshjemmet	31
- Gadebillede fra Rouen	33
- Brasserie St. Maclou	35
- Hos Claudette Champollion	37
- Den barmhjertige Dalmatiner	39
- Maskinstationen	41
- På landevejen	42
- Den gamle udstilling	44
- Fremvisningen	45
- Fra orden til tumult	46
Konfrontationen	48
Epilog	51
Flowchart	52
Oversigt over tableauerne	53
Spilpersonerne	54

Elfenbenstårnet

Forfattere

Jacob Holm Krogsøe og Martin W. Jürgensen

Illustrationer

Martin W. Jürgensen

Kort

HC Molbech og Martin W. Jürgensen

Layout

HC Molbech og scenarieforfatterne

Scenariet er skrevet til Fastaval 2004 i Århus.
Brødteksten er sat med Garamond og
overskrifterne er sat med Avantgarde Md BT.
Forsiden er sat med Ruach LET.

Stor tak til HC Molbech, Mogens Skaaning
Høegsberg, Claus Jacobsen, René Husted og
Marjana Kos.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Memme la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Indledning

3

Indledning

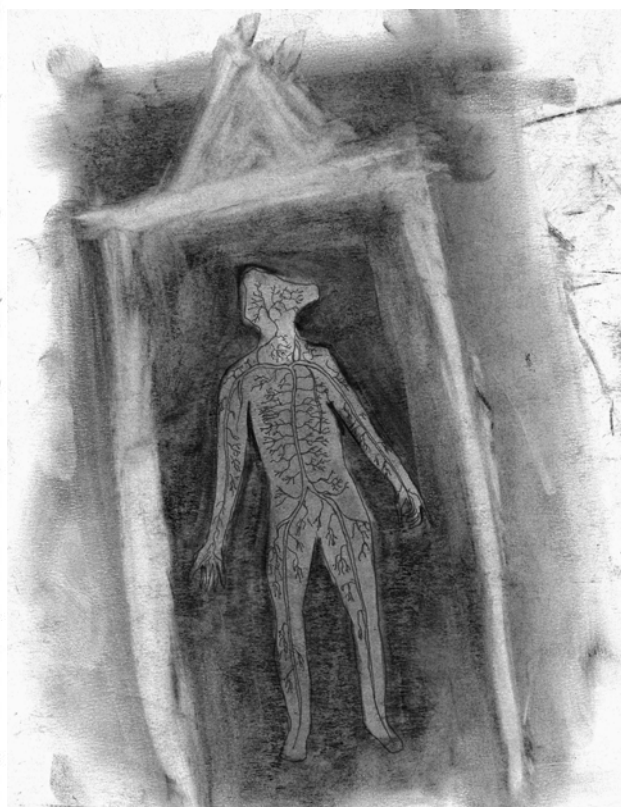
Det her foreliggende materiale blev i store træk til under en rundrejse i Normandiet, hvor der foruden det nødvendige rejseudstyr også befandt sig en stor bunke tegneserier på bilens bagsæde. Allerede før turen begyndte havde vi talt om at skrive et scenarie, der kunne udspille sig i Jeremiahs univers, hvorfor det ikke var helt tilfældigt, at en stor del af de medbragte tegneserier netop hørte til denne serie.

På selve turen begyndte konceptet og den egentlige handling at tage form. Det var naturligt at lade historien udspille sig i Normandiet, da det var her vi befandt os da ideerne blev fostret. Måske blev vi også påvirket af de store ødelæggelser den seneste verdenskrig påførte denne del af Frankrig; uigenkaldelige ødelæggelser der kan fornemmes i hele landsdelen. Under alle omstændigheder var der ingen tvivl om, at Mont St-Michel skulle danne kulissen da vi først havde set klosterklippen ved selvsyn. Således var rammen og konceptet fundet, og det følgende er resultatet af arbejdet.

Elfenbenstårnet er beretningen om en gruppe midaldrende menneskers søgen efter fred og idyl i en sønderbrudt verden. Midt på deres rejse bliver de indfanget i en konflikt mellem to stridende parter. Mod deres vilje må de påtage sig rollen som dræbere for at redde en rejsefælle og kunne realisere deres planer. De tvinges til at opsøge Dalmatineren, en mand der er bosat på toppen af Mont St-Michel og som har indrettet stedet til et bizart mindesmærke over sig selv.

Elfenbenstårnet er en melankolsk og drømmende skildring af en konflikt uden helte og skurke, uden udveje og mening. Spørgsmål om lykkens pris, konsekvensen af Spilpersonernes handlinger og udformningen af de-

res håb vil blive sat på spidsen, og det må ved udgangen af scenariet nok konstateres, at slangen allerede har indfundet sig i Paradiset.



Elfenbenstårnet og Jeremiah

I Hermanns tegneserie Jeremiah, en serie der tæller et stykke over tyve bind, har krig og katastrofer ødelagt det moderne USA. Som den første side i alle bind antyder, har raceuroligheder og væbnede konflikter henlagt Amerika til en ødemark, hvor civilisationen kun pletvis titter frem. Hermann beskriver ikke hvordan den egentlige ødelæggelse fandt sted, og heri ligger en af seriens styrker. Der nævnes aldrig konkrete referencer til A-bomber, sygdomme, konflikter, eller politiske overbevisnin-

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

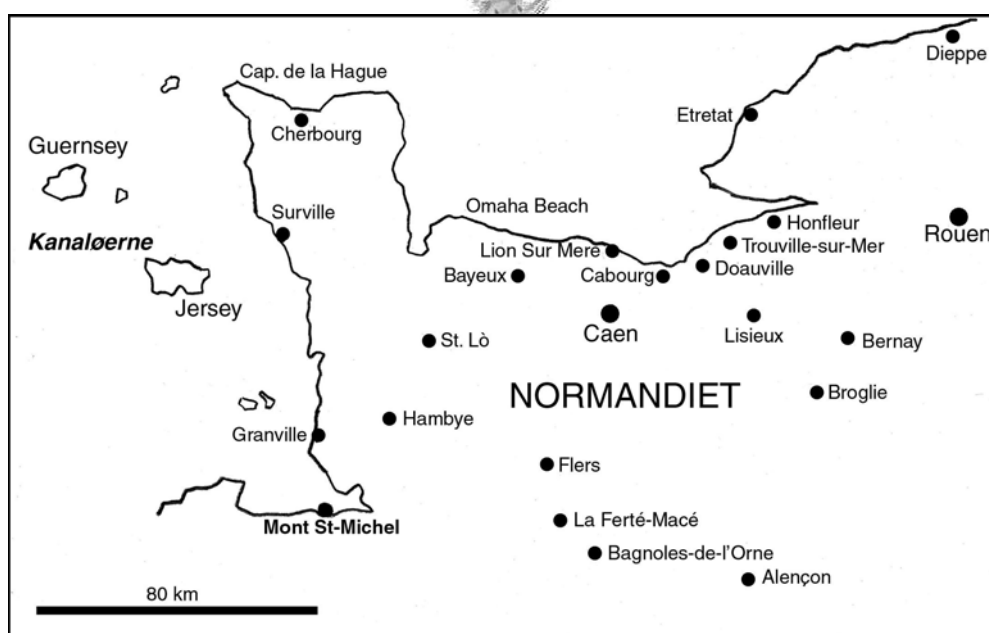
DU « ZÉRO MORT » ?

Indledning

4

ger; alt fremtræder blot som vage antydninger. Læseren oplever Hermanns postapokalyptiske Amerika igennem seriens to hovedpersoner, Jeremiah og Kurdy Malloy, der vagabonderer omkring på må og få, i håb om at finde sig til rette et sted.

Elfenbenstårnet trækker på Jeremiah-seriens grundtanker, blot er handlingen her henlagt til Europa. Det vigtige er skildringen af de mennesker der har gennemlevet Krigen, og de samfund der efterfølgende er opstået.



Igennem dem møder vi seriens kulørte bipersoner og de ofte absurde småsamfund, der har rejst sig fra ruinerne, men som evige *drifters* eller cowboys fortsætter Jeremiah og Kurdy deres rejse og forbliver rodløse.

På dette grundlag finder Hermann en udtømmelig kilde til nye historier og ideer. Genremæssigt spænder serien over alt fra krimier til dramaer, ofte i forvrænget form, der udspiller sig i dysantropiske miljøer, hvor intet er sikkert og alt er muligt.

Krigen er den betegnelse katastrofen har fået i daglig tale blandt de overlevende. Det er i denne europæiske ruinhob at historiens seks hovedpersoner har fundet sammen i en søgen efter noget bedre; en fremtid, et utopia der måske, måske ikke findes.

Deres motivation for at kæmpe for fremtiden, da de først strander for foden af Mont St-Michel, vil derfor være kolossal. De tror og håber alle på, at der findes et bedre liv. Men som det også gang på gang går op for



Indledning

5

Jeremiah og Kurdy, er disse nyskabte samfund bygget på et usikkert fundament, der har for vane at smuldre så snart man kigger under overfladen.

De seks hovedpersoner

De seks Spilpersoner i Elfenbenstårnet, der i alder spænder fra 40 til 65 år, er alle drevet af samme ønske om at finde frem til noget bedre. Alle er franskmænd, på nær to skotske brødre, og gruppens fælles sprog er fransk. De har sammen repareret kutteren Melies, og planlagt den sørejse der skal føre dem fra Surville i Normandiet til Warwick Isle i det nordlige Skotland.

Øen kender de gennem de to skotske brødre, der fæstede ideen om rejsen og gjorde den mulig. Nogle af Spilpersonerne er kommet med i gruppen ved et tilfælde, mens andre har haft et forhold til de to iværksættere fra tiden før scenariet udspringer sig. Hovedpersonerne udgør en homogen gruppe, der dog er sammensat af ganske forskelligartede personligheder.

Hvordan de seks Spilpersoner skal fordeles mellem Spillerne vil være op til Spillelederen. Men en måde kunne være at lade hver Spiller introducere sig selv og sin baggrund; hvad vedkommende foretrækker at spille og så fremdeles. Dette kan Spillelederen så tage stilling til og fordele karaktererne som det nu måtte synes bedst.

Dog skal det siges, at der spares tid ved en vilkårlig rolleuddeling.

James "Jim" Wilson: Den ældste og indadvendte af de to skotske brødre. Rejseselskabets umiddelbare leder, personen med mest fremdrift, og sandsynligvis et godt kort hvis scenariet går i stå. Hans motivation er meget stor, og intet vil stoppe ham fra at nå frem til øen. Jim har en drøm om en fredelig fremtid sammen

med sin lillebror, som han elsker over alt på jorden, og sammen med det han tror, er hans barn.

Lidt over et halvt år før afrejsen voldtog han en ung pige, der skulle vise sig at være Chantal. Hun opsøgte ham senere og pressede ham til at optage hende i rejseselskabet, hvilket han brødebetyngt gjorde. Jim lever i troen på at hans broder er blevet forskånet for det hårde liv, han selv har levet.

William "Will" Wilson: Den muntre af de to brødre. Han kan virke lidt naiv, og bag det drengede smil skjuler sig en splittet person. Han er psykisk ustabil, men har altid skjult det for sin omverden. Will ser op til sin broder Jim, og vil gøre alt for ikke at skuffe ham.

Daniela Delarue: Hårdfør lille kvinde, der har klaret sig på egen hånd efter sin mands død. Hun lever til dels i en drømmeverden, og kan ikke se ud over den elendighed hun lever i. Af den grund er hun med på rejsen og deler brødrenes drøm. En drøm der måske kan forlene



Antiterrorisme
électorale
Le blan
Moins
Le sacre des mutants
Financement de l'Opus Dei
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Indledning

6

hende noget af sin tabte fortid tilbage, og give hende nogle rare mennesker at nyde sin alderdom med. Daniela er kommet med ombord, da hun og brødrene havde en fælles ven i bogholderen Richard Déceneux.

Nicholas Cuvier: En stor og doven fyr der har set sine bedste år, men bag den slidte facade gemmer sig en charmerende fyr. Han har skaffet størstedelen af en mængde benzin og olie. Han er ganske fjendtligt stemt overfor Antoine, da den såkaldte jæger, på mange måder afspejler dele af ham selv.

Maurice Lamarck: Er den der har mistet mest på grund af Krigen. Han kender brødrene fra før Krigen, og var derfor selvskreven til at komme med på rejsen. Han har ikke nogen speciel drøm om øen i Skotland, men mere en drøm om ro omkring sig.

Antoine Gébelin: Er en mand, den nye verden efter Krigen, har givet en chance. Før var han ingenting. Nu er han stadig ingenting, men da ingen kender ham, udgiver han sig for at være en farlig jæger. Denne overflade kan dog hurtigt krakelere hvis folk ser ham for længe af gangen. Han er blevet hyret som gruppens beskytter.



Chantal Chevallier: Er den syvende person i selskabet, og ikke en egentlig del af gruppen. Hun bliver kidnappet før scenariet begynder, og vil derfor fungere som en af de motiverende faktorer, der får Spilpersonerne til at stå strabadserne igennem.

Chantal Chevallier er en ung kvinde på 26 år. Hun har kort, sandfarvet hår og klare blå øjne. Hun er gravid i syvende måned og derfor lettere hævet i ansigtet og kroppen er noget opsvulmet. Chantal går klædt i sort joggingtøj, en blå heldragt og gummisko.

Hun har sluttet sig til selskabet, både fordi hun håber at finde et sted, hvor hendes barn kan vokse op i fred, men også fordi hun har brug for beskyttelse. Jim voldtog hende omtrent et halvt år før de påbegyndte rejsen, men det er næppe sandsynligt, at han er faderen til barnet. Dette ved Jim dog ikke, og Chantal udnyttede situationen til at få en plads på kutteren. Hun hader og er ikke bleg for at udnytte den angrende skotte.

Strukturen

Elfenbenstårnet har en klar, firdelt struktur, med en prolog og en epilog som ramme. **Prologen**, der ikke spilles, men kun beskrives af Spillederen, fungerer som historiens anslag. Første del er **Begyndelsen**, hvor Spilpersonerne introduceres til historiens konflikt. De forhindres i at fortsætte deres rejse mod Skotland, og tvinges ind i scenariets konkrete handling. Dernæst kommer anden del, **Opstigningen**, hvor historiens miljø etableres og klatreturen ind i det ukendte påbegyndes.

Tredje del er **Labyrinten**, hvor Spilpersonerne ankommer til Dalmatinerens besynderlige udstilling og begynder at forstå historiens antagonist. Det er denne del der udgør hovedparten af scenariet, og som rent spillemæssigt vil vare længst tid.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Indledning

7

Fjerde og sidste del er **Konfrontationen**, hvor hovedpersonerne møder den mand, de har jagtet, og samtidigt fungerer delen som historiens klimaks. Herefter følger **Epilogen**, der rent dramaturgisk forløber som en udtoning.

Fortælle-mæssigt lægger Elfenbenstårnet sig op ad berettermodellen med et dramatisk anslag (Prologen), en etablering af hovedpersonerne, konflikten og miljøet (Begyndelsen), en konflikt, optrapning og uddybning (Labyrinten), en konfrontation og et klimaks (Konfrontationen) samt en blød udtoning (Epilogen).

Det spændingsmæssigt interessante er de forskellige situationer eller tableauer, de vil møde i Labyrinten, der hver især har deres egen lille historie, stemning og dramaturgiske forløb. Dette giver scenariet en kompleksitet og afveksling, der gerne skulle udmønte sig i en nuanceret og spændende spiloplevelse.

Endvidere har vi arbejdet med to begreber fra den russiske formalisme og den klassiske filmteori, *Suzhette* (plot) og *Fabula* (story). Suzhettet er scenariets konkrete handling, det som spillederen fremlægger for spillersonerne. I Fabula-dannelsen arbejder man med den konkrete handling, sammenstillet med alle informationer uden for handlingen. I Elfenbenstårnet er det historien om Dalmatineren, landsbyen, baggrunden for udstillingen, karakterernes baggrund og ønsker for fremtiden med mere.

Det vil sige at Spillederen står med scenariets Fabula, og er derved den der er ansvarlig for Spillerens oplevelse og derved hvad der ligger til grund for deres Fabula-dannelse. Det spændende er så at Spillerne via deres Spilpersoner kan ændre på fortællingens gang, og derved få spillederen til at revurdere sin Fabula.

Derfor har vi i scenariet valgt at fokusere meget på såvel scenariets baggrund, som Spilpersonernes, da det giver en mere nuanceret oplevelse, taget Fabula-dannelsen i betragtning.

Hvor en film kræver en del af den aktive tilskuer, er Fabula-dannelsen dog stadig fastlåst, da alle ser det samme og får de samme informationer. I rollespil-øjemed er der uanede muligheder. Her kan Spillederen vælge hvad han mener Spilpersonerne skal opleve inden for historiens rammer, og med de aktive Spilpersoner kan scenariet udvikle sig i mange forskellige retninger.

Kort sagt sker Fabula-dannelsen efter scenariet er slut, i øjeblikket hvor Spiller såvel som Spilleleder vurderer og revurderer hvad der er sket, og danner sig et klart billede af historiens fortælling, der som oftest vil være forskellig Spillerne iblandt.



Antiterrorisme
électoral
Le blan
Moins
Le sacre des mutants
Financement de l'Opus Dei
Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Historien

8

Historien

På trods af de mange skæve situationer og besynderlige bipersoner der befolker Elfenbenstårnet, er der nogle grundlæggende elementer, som Spillederen kan støtte sig til. Den stramme struktur og den dybest set ganske ukomplicerede historie holder fokus på det vigtige: skildringen af Spilpersonernes valg og interaktioner med Dalmatinerens verden.

der på ingen måde vedrører dem. For at vise at de mener det alvorligt, tilbageholder landsbyboerne Chantal, såvel som båden. Med andre ord er der ingen valgmuligheder, og opgaven skal løses før solopgang. Af deres tilfangetagere bliver hovedpersonerne ført til Dalmatinerens tilholdssted, og når de først er trådt derind er der ikke længere nogen vej tilbage. Spilpersonerne bliver med ét en aktiv del i et forstumlet spil, hvori det ganske enkelt vil være umuligt at antage rollen som passive tilskuere.



Historiens kerne

I al sin enkelthed skildrer Elfenbenstårnet historien om en flok ulykkelige, men håbefulde nybyggere, og deres uheldige konfrontation med en mærkværdig person, kaldet Dalmatineren fra Rouen. Da Spilpersonerne løber på grund, bliver de af forhutlede landsbyboere tvunget til at dræbe Dalmatineren og aktivt tage del i en konflikt,

På toppen af klosterklippen har Dalmatineren, alias Franck Duby, indrettet et museum over sig selv, befolket af såvel frivillige som ufrivillige statister og skuespillere. Her vil Spilpersonerne blive kastet omkring, mens de konstant påvirkes af nye indtryk, og langsomt gør sig en række overvejelser om deres egen position.

Antiterrorisme électoral
Le blan
Moins
Le sacre des mutants
Financement de l'Opus Dei
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Historien

9

Spilpersonerne er dog ikke ene om at ville Dalmatineren til livs. En voldsom og ukontrolleret kraft i form af Roy Lacan, en forvildet og fortabt mand, der nu har antaget rollen som Felix, Dalmatinerens afdøde fætter. Felix jager omkring i Labyrinten med sit koppel af vilde hunde, mens han forsøger at finde frem til sin dødsfjende.

Stemning og stil

I scenariet er der primært arbejdet ud fra fire stemninger; **fremmedgørelsen**, det være sig både Spilpersonernes udvikling efter Krigen samt Dalmatinerens og Urets fremmedgørelse fra den verden, der var før Krigen, og den der er nu. Dernæst er der **kærligheden** og **drømmen**, som ses i forholdet mellem Franck og Marcel, i Spilpersonernes håb for fremtiden, såvel som i selve udstillingen.

Men det er en mærkværdig kærlighed, og drømmen er skrøbelig. Det leder frem til det absurde. Her tænkes på udstillingen, idéen og udførelsen af denne. Dette ses ligeledes i interaktionerne mellem Spilpersonerne, beboerne på klosteret og selve udstillingen. Der sker ting i Labyrinten, der ikke kan forklares, og de tanker der ligger bag, er i bedste tilfælde underlige.

Den sidste stemning er **det postapokalyptiske tema**, der både relaterer til settingen, og til forfaldet der løber som en rød tråd gennem Elfenbenstårnet. Vigtigt for stemningen er også det kolossale kloster; i disse gamle sandstensbygninger, der rummer alt fra romanske til nyklassicistiske stiltræk, findes elementer der peger tilbage mod en gammel kultur som for længst er væk, og måske endda også glemt.

Stilen og genren i scenariet kan betegnes som et tragisk drama, hvor vægten er lagt på en gruppe ældre menne-

skers søgen efter en forlængst svundet tilstand af lykke og fred. Disse personer konfronteres med en virkelighedsfjern mand, og ser gennem udstillingen dennes drømme og fortid, i hvilke de kan spejle sig selv.

Det tragiske findes overalt i Elfenbenstårnet. Fra de dødsdømte beboere i den lille landsby til den sindssyge Roy Lacan, der har det ene mål at ødelægge sin tidligere vens udstilling. Dramaet har inkorporeret de forskellige stemninger, og bæres af Spilpersonernes handlinger i en konflikt, de ikke har ønsket.

Der er elementer af spænding, fysiske udfoldelser og konkret uhygge. Men disse bruges blot til at få handlingen til at skride frem, mens den virkelige handling findes i Spilpersonernes indre konflikter og stillingtagen til det de ser. Det er vigtigt at understrege, at scenariet er baseret på verbale løsninger og samtaler frem for det actionorienterede.

Tidslinje

- 2009:** Ebola spredes i Sydamerika, 150 mio dør.
- 2012:** Raceuroligheder i Spanien, kampe i Madrids gader, der spreder sig til hele Sydeuropa.
- 2013:** EU-toppen holder krisemøder i Paris, der kommer under konstant belejring af aktivister.
- 2014:** Terror-celler over hele verden smadrer internettet og den globale kommunikationsstruktur.
- 2015:** Væbnede opstande overalt i Europa.
- 2016:** Paris-attentatet - en bombe dræber størstedelen af Frankrigs regering. Det Hvide Hus ødelægges en måned efter.
- 2017-2020:** Verden er henlagt i kaos. Krig og epidemier dræber over 5 milliarder.
- 2027:** Kutteren ordnes i Surville og rejsen begynder.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Krigen og Normandiet

10

Krigen og Normandiet

Som sådan spiller Krigen, den betegnelse som katastrofen har fået i daglig tale, ingen konkret rolle for denne fortælling, men den danner grundlag for alle de hændelser der udspiller sig. Det er vigtigt for dannelsen af scenariets *Fabula*, at denne baggrundsviden inddrages. De informationer kan fungere som en fælles referenceramme. Spilpersonerne iblandt, og kan hjælpe Spillelederen til at danne sig et overblik.

Scenariet udspiller sig i år 2027, men for at forstå tingenes rette sammenhæng og deres indvirkning på Normandiet, må man gå nogle år tilbage i tiden. Efter årtusindskiftet begyndte det vestlige samfund at krakelere. Politiske uroligheder, blandet med en mangelfuld forståelse for kultur og historie, tilspidsede verdenssituationen.

Middelklassen voksede støt, mens afstanden til de fattigste blev større og større. Forbrugersmentalitet og topstyring fremmedgjorde i stadig større omfang den vestlige verdens harmoniserede indbyggere. Dette nærede had, og politiske interessegrupper vejrede morgenluft – ikke kun i den vestlige verden, men overalt på kloden.

Kampgrupper og militante bevægelser så dagens lys i Europa såvel som USA, og langsomt men sikkert blev hele verden til en krigszone. I begyndelsen forsøgte nationernes regeringer at dæmme op ved hjælp af mere kontrol og militær i gaderne, men det var blot som at hælde benzin på et flammende bål.

Da en stor del af Frankrigs regering blev likvideret i år 2016, begyndte begivenhederne at tage fart. Der blev erklæret undtagelsestilstand, og en måned efter Parisattentatet blev Det Hvide Hus ødelagt og næsten alle

hvide i Afrika slået ihjel. I USA kom det til en voldsom borgerkrig og flere ukendte epidemier spredte sig samtidigt fra Sydamerika til den nordlige del af kontinentet. Alt var i kaos, satellitter blev ødelagt, Internettet og andre medier brød sammen fra den ene dag til den anden.

I år 2027 er milliarder af mennesker døde og al regeringsstruktur væk. Verden ligger i ruiner, og det er ud af disse ruiner, de få overlevende begynder deres nye, tvivlsomme eksistens.

Normandiet, der ligger nordvest for Paris, blev særdeles hårdt ramt, præcis som under Anden Verdenskrig. Byer var ødelagt, veje var i forfald og store skovbrande havde hærget over hele Frankrig. Hvad der før var så malerisk og frodigt, var nu mange steder blevet til golde landskaber og groteske ruiner.

I kølvandet på Krigen kom hungersnøden, men langsomt fik de overlevende atter etableret sig og begyndte et nyt liv - et liv blottet for alt hvad man tidligere identificerede med moderne vestlig kultur. Menneskene ændrede sig dog ikke fra den ene dag til den anden, og på en måde er alt ved det gamle, præserveret i en perverteret og tyndslidt form.

Så voldsomme omvæltninger har naturligvis påvirket Krigen overlevende. Ingen synes længere helt at kunne huske hvordan verden var før den gik af lave, og derfor ser man her og der fortiden genskabt i mere eller mindre sære udgaver. Det lader nærmest til, at den gamle amerikanske *frontier-myte* er genfødt i Europa. Over alt forsøger håbefulde sjæle at genskabe eller indlemme ubørørt jord til nye sociale eksperimenter.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Mont St-Michel

11

Mont St-Michel

Klosterklippen danner kulissen for Elfenbenstårnet, og det vil derfor være på sin plads at beskrive stedets historie i grove træk. Mont St-Michels overordnede udseende er mindre vigtigt, da det kun er hvad Spilpersonerne ser og fornemmer, der er af betydning. Af samme grund er klippen og klosteret kun nødtørftigt beskrevet.

Klippen, Mont St-Michel, der tårner sig op over de flade engområder sydvest for Avranches, ligger på grænsen mellem fastland og hav. Er der flod, kan vandstanden stige så højt at klippen omgives af vand til alle sider, mens det ved ebbe kan efterlade klippen stående på en fugtig sandslette, hvor havet kun kan ses fra de højeste punkter.

Måske netop fordi klippen ligger placeret hvor naturens kræfter boltrer sig så åbenlyst, har mennesker siden forhistorisk tid søgt stedet, og egentlig bebyggelse på klippen kender man siden år 708, hvor ærkeenglen Michael ifølge overleveringen skulle have vist sig for biskop Aubert af Avranches og bedt ham rejse en kirke på toppen. Siden da har der levet mennesker på stedet, der er opkaldt efter ærkeenglen og klosteret som bispen anlagde.

På toppen af klippen fandtes længe kun gejstlige bygninger, men langsomt begyndte et mindre bysamfund at vokse frem ved klippens fod. Således blomstrede landsbyen Mont St-Michel frem i klosterets skygge, og da munkene længe efter middelalderens ophør blev jaget bort af de revolutionære, der omdannede klosterbygningerne til et fængsel, overlevede landsbyen og fortsatte sin rolige vækst.

Gennem omskiftelige tider og regimer overlevede samfundet på klippen. Egentlige forandringer begyndte først igen da den franske stat nedlagde fængslet på stedet i 1863, hvor man gradvist forsøgte at genskabe bygningernes middelalderlige udseende. Således kunne benediktinermunkene endda i 1966 få lov til at genoptage deres monastiske tilværelse på toppen, kun forstyrret af de stadig større strømme af turister.

Netop turistindustrien kendetegnede Mont St-Michel op gennem det 20. århundrede, måske kun overgået af Assisi i Italien, målt i antal årlige besøgende. De store menneskestrømme voksede eksplosivt efter årtusindskiftet, og fortrængte næsten alle faste indbyggere i landsbyen. Til sidst var der ikke andre end de der drev butikker, restauranter og levede som rundvisere. End ikke munkene på klippens top modarbejdede udviklingen hen imod stedet som en historisk forlystelsespark, da de absolut ikke var blinde for de store entréindtægter.

Da Krigen skyllede ind over klippen, var munkene de første der forsvandt. Landsbyen eksisterede ikke længere på dette tidspunkt fordi ingen havde brug for rejseminder, så souvenirhandlerne havde for længst pakket sammen. Ensom stod klippen nu hen i de forstumlede år efter støvet havde lagt sig, men da begyndte en håndfuld håbefulde nybyggere at etablere sig. Her fandt de den nødvendige beskyttelse mod vind, vejr og andre mennesker.

Et nyt landsbysamfund så dagens lys, opbygget på minderne om fortidens landlige idyl; et billede der først blev knust da Dalmatineren og hans ven Uret ankom til klippen.

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Dalmatineren og Det Store Ur

12

Dalmatineren og Det Store Ur

Før Krigen var hverken Dalmatineren eller Uret noget specielt, ja de var vel nærmest ingenting. Men Krigen og det vestlige samfunds forfald gav muligheder til folk, der før havde levet en skyggetilværelse. Sådanne to personer udgør scenariets omdrejningspunkt. Det har derfor været vigtigt at beskrive dem så nøjagtigt som overhovedet muligt, da det er deres fortid, der genspejles i tableauerne, som scenerne i Labyrinten benævnes.

Det Store Ur

Marcel Prévert blev født i maj 1965 og voksede op i den lille landsby Bois-Guilbert, omtrent 30 km nordøst for Rouen. Generationer tilbage havde familien Prévert været den rigeste i landsbyen, og nød derfor endnu en vis anseelse i byen. Det var familien Prévert der startede byens berømte mosteri og æbleplantager.

Allerede som lille skilte Marcel sig ud. Han var stille, indadvendt og talte meget sjældent, men først og fremmest var han allerede som barn meget stor. I en alder af 18 år var han 210 cm høj og vejede 150 kg. Denne voldsomme fysik passede godt ind i dagligdagen på plantagen, hvor han arbejdede som en utrættelig maskine.

Han tilbragte de hårde arbejdstimer med at dagdrømme og rejse på opdagelse i uforståelige, indre landskaber. Marcel havde i en tidlig alder udviklet en forkærlighed for idéen om tid, specielt urværker og deres finmekanik; en nærmest sygelig fascination af tidsbegrebet og det at efterligne maskinernes regelmæssighed.

I sommeren 1984 var han på et kort visit i Rouen, hvor han mødte sit livs store kærlighed - Le Gros Horloge. Det Store Ur fra Rouen, et enormt middelalderligt urværk, der endnu kunne beskues og fungerede som by-

ens vartegn. I årene der fulgte besøgte Marcel så ofte som muligt Rouen og det store ur. I byen sad han på sin stamcafé og iagttog kærligt klokkeværket minutøst time efter time, dag efter dag. Denne interesse førte også til studier af bøger om ure og mekanik. Således kom det sig, at Marcel fik kontakt til *Les amis du Gros Horloge*, Det Store Urs Venner, der netop i slutningen af 1980'erne stod for en omfattende restaurering af uret. Urets Venner lod Marcel overvære arbejdet, og bjergtaget stod den enorme unge mand i timevis og iagttog urmagerne.

I 1990 blev det opdaget at familien Prévert havde svindlet med skatten, og dette, sammen med Marcells fader, monsieur Préverts enorme spillegæld, medførte at plantagen måtte lukke. Da plantagen var solgt, vendte Marcel familien ryggen og flyttede til Rouen, hvor han fik arbejde på et stort skibsværft ved Seinens bred. Han lejede et lille værelse i et stort arbejderboligkompleks, og brugte sin fritid på urværker og blokkens børn, som han elskede at iagttage i deres leg.

Det var et stille liv han levede i disse dage; et liv der gradvist distancerede ham fra sine omgivelser. For Marcel handlede det hele om tid og orden, kun børnenes leg i gården udgjorde en besynderlig, kaotisk del af hans bevidsthed. I boligkvarteret og inde i Rouen havde man for længst givet den store særling øgenavnet Det Store Ur.

En ældre dame, der levede i samme boligkompleks som Uret, frygtede den store mand og havde igennem længere tid bemærket, hvordan han opsøgte kvarterets børn. Dette begyndte hun at brygge falske rygter på, og snart blev Marcel kendt som børnelokker. De falske anklager løb hurtigt, og kort efter blev han fyret. Til sidst blev han presset fra alle sider, og måtte i vinteren 1999 flytte fra sit elskede Rouen. Paris blev Marcells nye hjemby, da

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Dalmatineren og Det Store Ur

13

en venligssindet kollega fra værftet havde skaffet ham et fabriksarbejde og et værelse i en mindre forstad. Arbejdet var hårdt og opslidende, og den første tid i Paris var mørke måneder for Marcel. Han manglede sit ur og Rouens faste rytmer.

I to år arbejdede Marcel på fabrikken, og levede i denne tid en kummerlig tilværelse. Var Uret ikke blevet offer for en omfattende sparerunde på fabrikken, havde tilværelsen måske taget livet af ham. Da Marcel blev fyret, mistede han kort efter sit værelse, da der ikke var penge til at betale huslejen. Hjemløs drev Uret nu omkring i to dage, indtil skæbnen ville at han skulle blive overfaldet af nogle tyve og reddet af Dalmatineren fra Rouen.

Dalmatineren fra Rouen

Dalmatineren kom til verden i oktober 1969. Af sine forældre, som aldrig fik andre børn, blev han døbt Franck Duby. Fødslen var kompliceret, og madame Duby, Francks mor, måtte tilbringe de første to måneder af sit barns levetid i sengen. En oplevelse der fjernede hendes interesse i seksualakten, og i stedet fik hende til, med glubbe appetit, at kaste sig over bordets glæder.

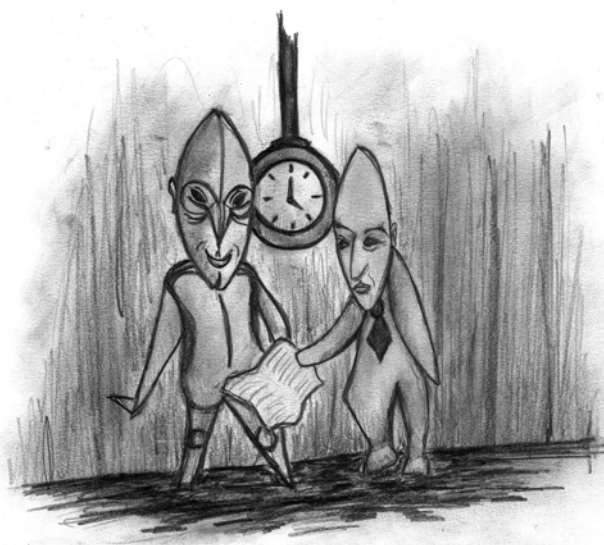
Francks far havde overtaget en traditionsrig gammel gardinbutik efter sin egen onkel, og i denne lille virksomhed, på rue de Cordier nær Rouens centrum, arbejdede hele familien. Ved hele familien skal moderens søster og hendes søn medregnes, såvel som faderens alderende moder. Alle arbejdede de, eller gik til hænde i butikken, hvorfor man udadtil fik det indtryk, at familien Duby var en stærk enhed. Sådan var det blot ikke, da et utal af intriger og beskyldninger svirrede under overfladen.

Franck selv var en tynd og bleg lille knægt, der hverken tålte for meget frisk luft eller sollys. Som oftest legede

han i forretningen eller i den store lejlighed over butikken. Andre børn så han ikke meget til, og genert som Franck var, ville de næppe have haft noget med ham at gøre.

De mange skænderier og beskyldninger som fyldte husets kroge, lyttede han til med interesse, men forstod aldrig deres indhold. Dette ændrede sig dog da mosterens søn, Felix Corbel, besluttede sig for at tage Franck under sine vinger. Felix var betydeligt ældre end Franck, hvorfor det nok også først var da Franck nåede seks- eller syvårsalderen, at de to fætre for alvor begyndte at tale sammen.

Med ærefrygt og underdanighed lyttede Franck til Felix' historier om intrigerne og løgnene i hjemmet. Hørte ham fortælle hvordan monsieur Duby, Francks far, og Felix' moder mødtes i hendes sovekammer hver onsdag eftermiddag, og andre historier, der forekom Franck lige så uvirkelige som de var utrolige. Således blev det den lange,



Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Dalmatineren og Det Store Ur

14

tynde fætter Felix, der hentede Franck ud af det uskyldige barneland og tog ham med sig på strejfture ind i de voksnes verden. De drog omkring i Rouens gamle gader når skolen var forbi, besøgte Felix' venner og hjemmelige steder langs Seinens bredder. Denne tid skulle senere komme til at stå som den bedste for Dalmatineren, der i sværmeriske stunder endnu mindes disse evigt sommervarme timer.

Franck lærte at stjæle, ryge, smugkigge ind ad folks vinduer og andre småting som eksempelvis vidunderlige skældsord. Af natur var Felix både stærkere og hurtigere, men Franck lærte at efterligne fætterens numre i det små. Nu var det nok mest den tynde Felix man lagde mærke til i byen, og ingen vil næppe kunne huske Franck Duby fra de tidlige 1980'eres Rouen.

Da Franck kunne fejre sin 18-års fødselsdag havde verden, og Rouen, forandret sig meget. Fætrene var begyndt at opføre sig som forretningsfolk, hvilket glædede hele familien. Franck havde afsluttet sin skolegang med middelmådige karakterer, og var blevet anbefalet at gå i lære som håndværker. Felix var derimod for længst blevet smidt ud af skolen og havde klareret sig med vekslende arbejde. Franck tjente på dette tidspunkt størstedelen af sine penge som hæler, hvilket var en stabil forretning. Felix havde allerede solgt stoffer i nogle år, og besad en vis status i byens underverden, navnlig for det aldrig opklarede mord på en amerikansk turist fra Seattle.

Som sagt var forretningerne begyndt at fungere for de to, og pengebeholdningen var fornuftig. Franck nød livet, men Felix var begyndt at blive rastløs. Han længtes efter nye udfordringer og sværmede for Paris - en by der på mange måder skræmte Franck. Nu kom det sig sådan, at familien Dubys gardinbutik nærmede sig en snarlig konkurs. Dette kastede en skygge over fætrene

Rouen, og selv monsieur Duby begyndte at opfordre Franck og Felix til at søge mod Paris, for der at få en bid af de store penge. Dette fik til sidst Franck til at overkomme sin frygt for storbyen, og de kunne forlade deres fødeby.

Paris fremstod som et ganske andet sted end Rouen, da de to normanniske lykkeriddere her blot var små fisk fra provinsen. Begge havde de deres specialer - Franck som hæler og Felix med sit store kendskab til stofferne. Det var på disse områder, de håbede at kunne slå igennem, men sådan skulle det ikke gå. Felix havde gennem tidligere forretninger skaffet sig nogle kontakter i Paris, nærmere bestemt miljøet omkring brasserie St. Maclou i rue de Laborde. Herfra havde fætrene et udgangspunkt for deres arbejde, hvilket gik godt i det første halve år. På brasserie var de blevet kendte ansigter, og Franck havde takket være sin hvide og leverplettede hud fået tilnavnet Dalmatineren fra Rouen.

Situationen ændrede sig dog langsomt, således at det blev vanskeligere og vanskeligere at drive forretninger på den vis, fætrene havde lært det. Franck reagerede ved at skaffe sig et deltidsarbejde som postmedarbejder, mens Felix gik i den anden grøft og begyndte at opsøge farlige forbindelser. På grund af problemerne og den forskellige måde de to ønskede at overleve på, drev de langsomt fra hinanden, og da Felix i efteråret 1994 blev fundet kvalt i en baggård, havde fætrene ikke talt sammen i halvandet år. Det var på St. Maclou Franck hørte nyheden om Felix' død, hvilket naturligvis berørte ham dybt. Han var med ét alene igen, præcis som han havde været det i de tidligste barneår.

Hæleriet kunne stort set ikke betale sig længere, og arbejdet som postmedarbejder passede egentligt Franck ganske godt. Han var ganske vist ensom og boede i en

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Meine la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Dalmatineren og Det Store Ur

15

lille, fugtig lejlighed i en sidegade til rue de Laborde, men de faste rammer gav ham den ro, han behøvede. Stille og roligt blev Franck en lovlydig borger, der knap nok besøgte St. Maclou længere.

Det kom sig så vidt, at han regelmæssigt begyndte at se en dame fra postkontoret – en ældre enke ved navn Claudette Champollion. De var endda så småt ved at tale om en sammenflytning, da Franck i 1998 blev fyret på grund af nedskæringer. Arbejdsløs og uden livsmod, var han ingen nytte til for madame Champollion, som derefter ikke længere ville kendes ved Dalmatineren. Tilbage sad Franck nu igen alene ved indgangen til det nye årtusinde og overvejede, hvad Felix ville havde gjort i samme situation.

Han begyndte atter at frekventere miljøet omkring St. Maclou og hjalp til med at afsætte enkelte varepartier, uden dette førte ham nogen vegne. Tingene ændrede sig først, da han begyndte at overveje indbruddet som levevej. Franck brugte nu dagene til at finde mindre butikker og lagerbygninger med dårlig sikkerhed i Paris' udkant, for så om natten at slå til.

Han tjente kun ganske lidt, men da han ofte valgte butikker der solgte madvarer, havde han kun få udgifter. Indbruddene var ikke hyppige, højst to-tre om måneden, hvorfor Franck begyndte at strejfe omkring når pengene var til det. På strejftogterne besøgte han seværdigheder i Paris, eller kørte planløst omkring i metroen.

En sen natte-time i 2001, da Franck vendte hjem fra et indbrud i et autoværksted, fandt han Uret liggende foran sin opgang. Et stykke blankt aluminium stak frem fra hans skulder, og meget blod var flydt ud på gaden. Uden at vide hvorfor, blev Dalmatineren grebet af sympati for denne kæmpemæssige mand, der lå hjælpeløs foran

ham. Under stort møje og besvær hjalp Franck ham på benene og fik ham op i lejligheden. Her trak Franck, noget letsindigt, metalstykket ud af skulderen og forbandt såret med gammelt gazebind fra førstehjælpskassen i badeværelset. Uret var blevet overfaldet og berøvet sine sidste mønter. Man havde sat ham på gaden to dage forinden, og siden da havde han drevet omkring som en hjemløs i gaderne.



Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Dalmatineren og Det Store Ur

16

Som Uret nu sad der, hjælpeløs i lejligheden, begyndte Franck med ét at fortælle om sig selv. Som en uendelig ordstrøm begyndte det at vælte frem fra Dalmatineren – han fortalte om sine sorger, glæder, forældre, Felix, turene rundt i Paris og alt mulig andet. Den store mand havde rørt noget i Dalmatineren, der med ét skriftede hele sit liv til den fremmede.

Uret sad villigt, betaget og lyttede til den sortplettede mand, og her fra sygejetet knyttede der sig et nært venskab mellem de to ulige størrelser. Sammen begyndte de nu at begå indbrud i byens periferi. De delte Dalmatinerens lejlighed og foretog sig sjældent noget på egen hånd. At det var kriminelt hvad de gjorde, tænkte Uret kun sjældent over, og egentlige samvittighedskvaler havde han ikke ved det. Franck lavede mad til dem, belærte Uret om verden, og når Dalmatinerens viden kom til kort, digtede han fantastiske eventyr om tingenes rette sammenhæng.

Få år efter årtusindskiftet havde alt forandret sig meget. Den almene usikkerhed i befolkningen voksede. Daglige demonstrationer mod regeringen og konfrontationer mellem utilfredse borgere og ordensmagten gjorde gaderne til et usikkert sted at færdes. Med ét var det blevet lettere for Dalmatineren og Uret at drive deres lyssky virksomhed, men forandringerne i Paris gjorde det til et nedslående og stadig mere desperat sted at være.

Således tog Frank en skønne dag en beslutning, og spurgte Uret om han ville drage med ham hjem til Normandiet. Han håbede at de der kunne finde lidt fredeligere kår. Dette kunne Uret kun istemme, og sammen pakkede de en stjålet bil, der i første omgang førte dem tilbage til Rouen.

Her blev de dog kun kort; forholdene i Normandiets hovedstad mindede så meget om situationen i Paris, at de hurtigt drev videre. De flakkede derefter omkring i Normandiet indtil de en dag ankom i Bernay, hvor det gennem tvivlsomme omstændigheder lykkedes Franck at erhverve sig en gammel maskinstation. Her slog de sig nu ned. Uret tog sig af det praktiske arbejde på stationen, mens Frank passede regnskaberne og frygtsomt holdt øje med verdenssituationen.

Fra deres lille hule i Bernay, kunne Dalmatineren og Uret iagttage verden gå af lave. De opholdt sig i byen det skæbnesvangre år 2016, og blev i byen til omtrent et år efter Krigens værste storme havde lagt sig. Da drog de atter afsted, denne gang til fods ad de tomme landeveje. Før de forlod Bernay, havde de højtideligt svoret en pagt. Dalmatineren lovede Uret, at såfremt han blev hos ham, ville han en dag give ham hans elskede mekaniske vidunder fra Rouen. Til gengæld svor Uret, at han altid ville beskytte sin ven, livredder og læremester. I 2018 begyndte deres sidste store vandring sammen.

Arbejdet på Mont St-Michel

Dalmatineren og Det Store Urs rejse langs Normandiets ødelagte landeveje endte til sidst ved Mont St-Michel, hvortil de begge på besynderlig vis havde følt sig draget. Allerede nogle måneder før ankomsten til klosterklippen, var Franck begyndt at drømme om at skabe et mindesmærke over Franck Duby og Marcel Prévert - et monument, der skulle minde kommende slægter om alle de navnløse, Krigens havde berøvet identitet og eksistens.

Hvorfra idéen stammede er svært at sige, men måske blev kimen lagt da Franck og Marcel i en uges tid anvendte et château nær Flers som tilholdssted. På denne herregård var det mest intakte rum den gamle anesal, hvorfor Dalmatineren og Uret tilbragte megen tid her.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Dalmatineren og Det Store Ur

17

Salen var fyldt med falmende portrætter og buster af fortidens glemte adelsmænd og -damer, der med stirrende blikke skuede ud i evigheden; stoisk roligt og kraftfuldt. Disse blikke havde en fortryllende og ubeskrivelig virkning på Frank, nærmest som de kaldte på ham. Portrætterne vækkede for længst glemte barndomsminder til live, og endnu længe efter de havde forladt châteauret drømte han om stedet.

Rejsen gennem Normandiet varede fire år, og de ankom således til deres nye hjem på Mont St-Michel i 2022. Et mindre samfund var langsomt ved at genvinde fodfæstet i den gamle landsby langs klippens fod, men ingen derfra fandt ud af, at Dalmatineren og Uret havde slået sig ned på klippens top før nogle måneder senere.



Indledningsvis bestilte Frank og Marcel stort set ikke andet end at gøre sig det bekvemt i klosteret. Relativt hurtigt begyndte idéen om museet dog at tage form. Først i en ganske ydmyg udgave, men gradvist voksede foretagendet, og til sidst var projektet så omfattende at end ikke Franck selv kunne overskue det i ét hele.

Før arbejdet for alvor kunne begynde, måtte Dalmatineren dog indfri sit løfte til Uret. Sammen drog de endnu engang ud på landevejen, men denne gang direkte mod Rouen, hvor Marcells store kærlighed – Le Gros Horloge – endnu befandt sig. I en slidt hestevogn begav de to venner sig af sted, og otte måneder senere var de atter tilbage på klosteret. De hjembragte foruden det store middelalderlige urværk en mængde småting fra Rouen, som Dalmatineren havde bjærget fra byens ruiner - ting og sager som skulle anvendes i det store arbejde, der nu skulle påbegyndes.

Indledningsvis arbejdede Dalmatineren og Uret alene, og størstedelen af de ombygninger, der skulle foretages, blev udført af Marcel, men snart kom der et tidspunkt hvor de havde brug for flere hænder. Franck vandrede da ned i landsbyen for at bede om hjælp, og henvendte sig til deres leder, en mand der kaldte sig Borgmesteren.

Folkene i byen havde for længst bemærket den voldsomme aktivitet på klippens top, men de passede alle hver sit, og der havde endnu ikke været nogen kontakt. Skeptisk indvilligede Borgmesteren i at stille nogle mænd og kvinder til rådighed, såfremt Dalmatineren var villig til at dele alle indtægter eller gevinster ved arbejdet med landsbyens indbyggere. Dette var Franck fuldt indforstået med, og et udvalg af folk fra byen flyttede op i klosteret.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Non
Même la nostalgi

paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Dalmatineren og Det Store Ur

18

Nogen indtægt kom der ikke ud af arbejdet, og hverken Borgmesteren eller resten af indbyggerne bekymrede sig videre om deres bekendte på toppen af klippen.

I år 2025 var størstedelen af det praktiske arbejde på museet afsluttet, og Franck skulle nu til at overveje den endelige indretning. Franck gik atter til Borgmesteren og bad denne gang om flere indbyggere, der skulle tjene som statister og skuespillere i museet, men dette blev blankt afvist da Dalmatineren ikke kunne stille nogen betaling til byen for arbejdet. Fortørnet over afslaget måtte Franck vende hjem til klosteret med uforrettet sag, og fra da af ophørte al kontakt mellem landsbyen og klippens top. Dalmatineren måtte nu udtænke andre måder at skaffe de folk han behøvede.

Marcel så hvordan hans ven sank hen i dybe bekymringer, og tilbød derfor at han kunne drage ud i landet og bringe de nødvendige personer med sig tilbage til klosteret. Sådan blev det, og Marcel spændte på ny hestene for deres gamle vogn og drog ud på landevejene. Af flere omgange fik Uret langsomt indsamlet det nødvendige antal personer – nogle kom frivilligt, mens andre måtte tages med magt.

På den led blev klosteret langsomt fyldt, og Dalmatinerens museum blev vækket til live. Nu skete der imidlertid det, at en grusom sot bredte sig i landsbyen ved klosterets fod. En skrækkelig syge, der forkrøblede sine ofre, og hurtigt angreb alle indbyggerne. Dette skete i år 2026. Borgmesteren stod magtesløs over for sygdommen, og landsbyens beboere mistede hurtigt tilroen til deres leder. Hvis Borgmesteren ville bevare sin position, måtte han derfor finde en vej ud af kniben.

Udvejen blev at udråbe Dalmatineren som den skyldige. Borgmesteren proklamerede over for sin by, at det var fra klosteret at sygdommen udgik. Den nye fælles fjende genskabte tilliden til Borgmesteren, og indbyggerne begyndte straks, på deres leders forordning, at rejse en mægtig palisade omkring klippens fod, der skulle forhindre Dalmatinerens lakajer i at trænge ned i landsbyen. Men sygdommen forsvandt ikke, og dette resulterede i en voldsom frygt og et inderligt had til Dalmatineren.

Imens alt dette stod på i landsbyen, arbejdede Dalmatineren ufortrødent med sit museum, der efterhånden nærmede sig færdiggørelsen. I sine klare stunder spekulerede Franck over konsekvenserne af den fjendtlige stemning imod ham, men størstedelen af tiden glemte han omgivelserne, opslugt af sit værk.

Uret, der rejste ud og ind af klosteret for at skaffe mad og de sidste nødvendigheder, var dog ganske klar over tingenes tilstand. I sig selv bekymrede dette ikke Marcel, for han fornemmede at Dalmatinerens dage var talte. Uret kunne, som månederne gik, konstatere, at Franck langsomt men sikkert var ved at blive ædt op indefra af en ondsindet kræft, der tappede hans styrke.

Nu, i år 2027, er landsbyens befolkning svundet så drastisk ind på grund af sygen, at man atter er ved at miste modet. Borgmesteren har derfor gennem de sidste måneder været på udgik efter en måde at højne moralen blandt de døende indbyggere, og netop her begynder Elfenbenstårnet.

Antiterrorisme
électoral
Le blan
Moins
Le sacre des mutants
Financement de l'Opus Dei
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Prologen

19

Prologen

En tidlig julimorgen, hvor luften allerede er lummer, bager solen ned over den normanniske vestkyst. Himlen er skyfri og humøret er højt på den lille kutter ”Melies”, der skyder en god fart hen over det klare vand. Kutteren var bedre end de to brødre havde håbet på, og måske ville turen vise sig at blive en fornøjelse.

De var syv mennesker ombord. Foruden de to brødre var der den lille spinkle urmager, den store fede, Jægeren, samt de to kvinder; den ene gammel, den anden gravid. De var drevet sammen af et fælles ønske om en bedre tilværelse, en grøn plet hvor deres liv på ny kunne give mening.

Den unge kvinde sov i kahytten, mens de andre snakkede på livet løs oppe på dækket. Snakken gik og kysten forsvandt langsomt ude i horisonten. Hvad ingen af dem bemærkede var at skyerne i det fjerne trak sig sammen, men en stor flok fugle i voldsom flugt over himlen får den ældste af brødrene til at se nervøst op. Inden de anede af det, var stormen over dem.

Alle ombord gjorde det bedste de havde lært, men snart var alt henlagt i kaos. Proviant og oppakning blev surret fast, alle bad de en stille bøn. Skulle drømmen ende her? Stormen førte dem sydpå med en djævelsk fart, og med et kunne de se en stor klippe i det fjerne. Præget blev kutteren kastet omkring, og da den endelige bølge ramte båden, blev alt omkring dem sort.

Prologen er tænkt som en ren fortælling fra Spillede-rens side, hvor Spillerne ikke er aktive, men på kort og dramatisk vis får skildret hvordan de er havnet i den situation, der indleder scenariet.

Som Spilleleder skal scenen køres lyrisk, nærmest som et eventyr, hvor lyde fra kutteren og havduften gengiver friheden og glæden ved endelig at være på vej. Da stormen kommer, skal tempoet i beskrivelserne sættes op og alt bør slutte i hektisk beskrevne vendinger, hvorefter der sluttet af med: ”... og alt går i sort”.

De oven for stående beskrivelser kan fungere som en inspirationskilde for Spillelederens gengivelse af hændelsesforløbet.



Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Le sacre des mutants

Le sacre des mutants

Le sacre des mutants

DU « ZÉRO MORT » ?

Begyndelsen

20

Begyndelsen

I denne del vågner Spilpersonerne fortumlede op i en vinkælder hvor de er blevet anbragt af landsbyboerne. Chantal mangler som den eneste i selskabet, og kutteren befinder sig nu i landsbyens varetægt. De er alle blevet frataget deres ejendele og vågner i deres våde tøj.

Fanget i kælderen

Det kolige cementgulv står i stærk kontrast til den voldsomme varme der hænger i luften. Fluer svirrer søvnt omkring, og stanken af afføring er bastant. Langsomt vænner deres øjne sig til det dunkle mørke, hvor den eneste lyskilde er en lille sprække i det ellers solide mureværk, omtrent to meter oppe. Ser man ud ad sprækken, kan man akkurat ane en brolægning og konturer af bygninger. Rummets form begynder at tegne sig, og det er tydeligt at de er i en kælder.

En solid betontrappe fører op til en metaldør, der mest af alt ligner døren til en bankboks. Store, tomme vintønder er placeret langs de hvidkalkede vægge, og ødelagte papkasser flyder overalt.

De første par minutter er alt henlagt i stilhed. Det eneste der høres er de andres åndedrag og fluernes summen, men med ét gennemtrænger et højt skrig tavsheden. Dernæst høres lyden af mange fodtrin, og flere sæt ben ses passere ude foran sprækken. Fluerne synes at stoppe i luften, måske lytter selv de i dette øjeblik. Mens de har ligget og lyttet i tusmørket, er sveden begyndt at drive af dem. Følelsen af sult og tørst melder sig.

Pludseligt, et ubestemmeligt antal minutter senere, høres skrabende lyde fra døren, der kort efter svinger op og bader kælderen i et varmt lys. Et pust af frisk luft

vælder ned i kælderrummet, og i samme øjeblik anes der skikkelser i døråbningen. En fremmed stemme lyder: "Velkommen, middagen er serveret".

Kældersekvensen er en dystert opvågning for Spilpersonerne, da de slår øjnene op og ikke har den fjerneste ide om hvad der er hændt dem efter stormen. De vil langsomt begynde at tilpasse sig det svage lys i kælderrummet, og kort efter vil det gå op for dem at Chantal, den unge kvinde, mangler.

Det er nu Spillederen kan lade Spillerne beskrive deres roller. Efter de indledende beskrivelser er overstået, vil Spilpersonerne sikkert forsøge at lave larm, bryde døren op og så fremdeles, men det vil være til ingen nytte. En betontrappe er den eneste vej ud fra kælderrummet, og døren ud er på Borgmesterens foranledning blevet indkapslet i jern for fem år siden.

Dernæst vil de formodentligt frustreret give sig til at overveje deres muligheder. Lad det stå på, så længe der er mening med scenen, og lad så skriget flænge spilllokalet. Det vil lyde som det kom fra en kvinde, og kort efter høres løbende trin. Umiddelbart efter bliver døren til kælderen åbnet, og Spilpersonerne bliver gennet op fra kælderen, med den falskt formulerede middagsinvitation.

I scenen vil Spillederen kunne anvende frygten og usikkerheden der burde præge Spilpersonerne, og spille på ubehagelige elementer som lugten af sved, afføring og fluernes pågående adfærd. De er indespærret og ved ikke af hvem og hvorfor. De mangler én fra deres selskab, og flugt fra kælderen er umulig. Situationen er alvorlig for dem, og stemningen i scenen skal være derefter.

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Begyndelsen

21

Restauranten

Fra kælderen kommer de op i et køkken hvor der er livlig aktivitet og madduft. Rummet er røgfyldt og varmt, men den liflige aroma lader sig ikke skjule. Idet de seks kommer op ad trappen, slutter en stor flok mennesker en cirkel omkring dem. Den ildelugtende hob leder dem gennem køkkenet, hvor formummede kokke rører i store kødgryder, og ud gennem en knirkende svingdør. Ved første øjekast ligner menneskeflokkens blot forhutlet rak, men snart opdager man at de bag deres løse klæder skjuler rødlige blærer, og væskende sår.



Gennem svingdøren når de ind i en gammel restaurant, hvor det eneste møblement er et langbord, hvorpå der er dækket op til syv. Gidslerne bliver puffet frem mod bordet, mens den besynderlige forsamling, der nu tæller over 30, trækker sig tilbage for at gøre bedre plads. På

væggene hænger adskillige malerier og plakater; tre Monet- litografier, forskellige tryk og et stort, flot maleri i gylden ramme, der forestiller Mont St-Michel set fra afstand.

Alle vinduerne i rummet er lukket med skodder, og foran yderdøren af svært egetræ, står der fire truende skikkelser. I det ene hjørne står et gammelt airconditionapparat og larmer, men det virker, og restauranten har en behagelig temperatur. På det store bord, dækket af en nusset, men fin dug, er det dyre service sat frem. Porcelænen der har set bedre dage, skårede krystalglas og mørkt sølvbestik. De syv polstrede stole ved bordet er alle velholdte, men en smule falmende.

Da de sætter sig til bords, kommer en ældre mand iklædt en gammel, mølædt tjeneruniform ind med menukortene, fordeler dem blandt gæsterne og trækker et par flasker rødvin op. Menukortet er bare for syns skyld, og umiddelbart efter at de har besigtiget menuen, kommer en stor, tyk kok ind med en steg af en art, efterfulgt af en ny tjener der supplerer med diverse garniture og en yderst velduftende sovs. Alt imens står menneskeflokkens langs væggene og iagttager det hele med sultne, misundelige blikke.

Med ét kommer en ung mand ud fra herretoiletet, skubbende en gammel, rusten rullestol hvori forsamlingens overhoved, Borgmesteren, sidder. Den gamle mand bliver kørt hen for bordenden, og beder de seks om at tage for sig af retterne. Som han med raspende stemme siger, er stegt lam stedets specialitet - lam à la Mont St-Michel.

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Le sacre des mutants

Le sacre des mutants

Le sacre des mutants

DU « ZÉRO MORT » ?

Begyndelsen

22

Hvad enten de seks spiser eller blot stikker til maden, begynder den gamle at tale med en anstrengt stemme. Han fortæller dem om landsbyen og restauranten, som han selv ejer. Hvis gæsterne skulle afbryde ham, ignorerer han det og fortsætter sin fortælling.

Den gamle fortæller hvor pragtfuldt et sted Mont St-Michel tidligere var. Et tilflugtssted fra den grufulde verden omkring dem, et sted med fred og harmoni. Sådan havde det i hvert fald været, lige indtil den dag den skrækelige Dalmatiner fra Rouen og hans følge kom til byen, vel omtrent for fem år siden.

Da Dalmatinerens navn nævnes, reagerer alle landsbyboerne med halvkvalte hvæs og dæmpede udbrud, som den gamle borgmester dog hurtigt får dysset ned. Han fortsætter og fortæller om hvorledes Dalmatineren og hans flok forlod landsbyen, og drog op mod klosteret på toppen af klippen. Her hørte de ikke noget fra ham i et par år, men pludselig begyndte folk fra landsbyen at forsvinde.

Først gik der rygter om at Dalmatinerens store handlinger, Kæmpen, luskede rundt i byen om natten. Dernæst at der kunne høres skrig fra klippetoppen når vinden var rigtig. Som et forsvar havde Borgmesteren befalet at der blev rejst en palisade omkring klippen, der kunne holde fjenden ude. For et par år siden begyndte der med ét at sprede sig en skrækelig sot i landsbyen, der langsomt dræbte unge som gamle.

Præcis for en måned siden kom en ung mand, der havde været savnet i tre år, tilbage til byen. Han kunne fortælle hvorledes han var blevet bortført op til klostret, og dér havde arbejdet som slave. Han kunne også berette at Dalmatineren havde en grufuld maskine, der var skyld i

sygdommen der plagede landsbyen. Den unge mand døde for fire dage siden.

Da middagen er ved at nå sin afslutning, og den gamles fortælling er færdig, åbner en tjener et vindue så de seks kan skue ud på en gammel, beskidt markedsplads. I det fjerne aner de en mur af skrot og skrammel tårne sig op over hustagene, men vigtigst af alt ser de Chantal hænge bagbundet og kniplot i et bur, omtrent fem meter over pladsen.

Den gamle fortsætter med at tale, og fortæller at de seks er blevet udvalgt af skæbnen til at drage op til klosteret og dræbe Dalmatineren. Det vil være den eneste måde at stoppe sygdommen på. Med en frygtelig grimasse vil Borgmesteren forlange Dalmatinerens afskårne hoved udleveret senest ved solopgang.

Gør de som der bliver sagt, vil kvinden blive frigivet, de vil få deres kutter tilbage og frit kunne fortsætte deres rejse. Som for at understrege betydningen af dette, gennemrystes hans tynde krop i dette øjeblik af en tung hoste, der sender adskillige blodstænk ud over dugen. Den unge mand der anbragte Borgmesteren ved bordet, ruller den gamle ud i køkkenet, og landsbyboerne begynder at genne de seks ud gennem fordøren.

På markedspladsen foran restauranten bliver de mødt af to bistert udseende personer, der skal lede dem op til klosteret. I samlet flok bliver de seks eskorteret fra pladsen og op til palisaden, hvorfra man højt oppe kan skimte de gamle bygninger.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Begyndelsen

23

Det er i denne scene at Spilpersonerne bliver konfronteret med det ultimatum, der driver historien. Et urimeligt krav, de ikke kan gøre andet end at acceptere. Det er også i denne scene, at striden mellem Dalmatineren og de forhutlede landsbyboere præsenteres.

Tidsrummet fra de sætter sig til bords og til Borgmesteren kommer, kan Spilpersonerne snakke eller hviske indbyrdes. Landsbyens overhoved vil hverken lytte til vrede beskyldninger eller svare på spørgsmål om hvorfor de er hvor de er, eller hvad der er hændt Chantal.

Beskriv middagen i overdådige vendinger. Lad maden fremstå som en kostbar skat, men antyd også at den er tilberedt af syge hænder. Under måltidet kan en stor, fed rotte løbe tværs over gulvet. Langt når den dog ikke, for en af landsbyboerne fanger, dræber og gemmer den væk i en taske. Under Borgmesterens fortælling vil de kunne høre hunde gø ude på markedspladsen, og mærke de øvrige personer i rummet stirre stift på dem.

Borgmesteren

Paul Rabant, Borgmesteren. 61 år gammel. Har længe været landsbyens leder og har haft det godt. Hans hænder er prydet med guldringe og voldsomme udslæt skammer huden. Ansigtet ligner et krater og stemmer godt overens med det halvlange, tjavsede grå hår. Om halsen bærer han noget der kunne ligne en gammel borgmesterkæde.

Rabant er klædt i en snavset hvid skjorte, grønne joggingbukser og en hullet, rød silkemorgenkåbe. Før Krigen var han blot tjener på selv samme restaurant som de nu sidder på. Dalmatineren var en trussel, og da sygdommen bredte sig begyndte hans magt at smuldre.

Som et sidste desperat forsøg har han nu fostret den feberfyldte historie om den unge mand og Dalmatinerens maskine, for at dette måske vil give ham fred til at leve sine sidste år. Rabant er udmærket klar over at sygdommen ikke kan stoppes, men er villig til at ofre de syv ulykkeligt strandede fremmede for løggen.



Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Opstigningen

24

Opstigningen

Denne del begynder da Spilpersonerne står parate til at trænge ind på den anden side af Palisaden. Herefter begynder opstigningen mod de gamle gejstlige bygningsværker på klippens top – en besværlig vandretur gennem et forrevent ruinlandskab, hvor de seks næppe selv ville kunne finde vej. Af samme grund er to fra landsbyen med dem som førere.

De to landsbyboere, der leder gruppen op imod klosteret, tjener derfor som førere for Spilpersonerne, men i lige så høj grad som et redskab Spillerne og Spillederen vil bruge for at kunne blive ført fra den kendte, men ødelagte verden, og ind i det usikre, tidløse univers som Dalmatineren har skabt.

Selve idéen om bevægelse henleder opmærksomheden på ydre konflikter og strabadser, der dermed kommer til at stå i modsætning til de indre problemstillinger der knytter sig til klostret.

For at nå til klippens top, må Spilpersonerne først vandre gennem de sparsomme rester af byen, der ligger på den anden side af palisaden, hvorefter de ad smalle stier må forcere klippen, for endeligt at kravle op gennem en gammel elevatorskakt. Hele denne besværlige vandretur vil tage lidt over to timer, og det vil være sidst på eftermiddagen at elevatorskakten skal bestiges.

Førerne

Marc er en ung mand på 25 år med halvlangt sort hår. Han går klædt i et udtjent jakkesæt, en stribet sweater og en tung oilskinsjakke, der har set bedre dage. Umiddelbart synes Marc ikke angrebet af sygdommen, men betragter man ham nærmere, ser man hvorledes hans hals er dækket af bittesmå rødlige, væskende kratere.

Den unge mand er meget sky, og er dybest set bange for Spilpersonerne. Af den grund ser han dem aldrig i øjnene og taler altid med ansigtet vendt bort.

Veronica, ung kvinde på 26 år. Hun er væsentligt hårdere angrebet af sygdommen end Marc, og tilhyller derfor til dels sit ansigt med et tyndt halstørklæde. Veronica er klædt i posende cowboybukser, stor skjorte og en løs læderjakke. Hendes sorte hår er langt og sat i en hestehale. De dele af Veronicas ansigt, man kan se, har røde plamager, hvilket hun også har på hænderne. Veronica bestemmer, og det kommer til udtryk ved at hun altid fører ordet og giver ordrene. Som Marc er Veronica utilpas ved Spilpersonerne, og udtrykker sin usikkerhed i en vredladede attitude.

De er blevet udvalgt til at lede gruppen gennem klipperne og op til klosteret, da de begge er rørige og endnu ikke hårdt angrebet af sygdommen.

Op gennem byen

Før gruppen overlades til deres førere, bliver de udstyret med en fyldt femliters vanddunk, et ti meter langt, blå nylonreb, en sæk og en stor køkkenkniv, som drabet på Dalmatinerens skal udføres med. Hurtigt begynder førerne at skridte ind gennem porten, og snart efter vil gruppen befinde sig inde i ruinhoben. Smalle veje skærer sig gennem den sære blanding af ældgamle huse, styrtet sammen side om side med ødelagte byggerier af stål og beton. Ruten som selskabet må følge ændrer bestandigt karakter.

Således er den det ene øjeblik ryddelig og brolagt, i det næste fyldt med murgrus og iturevne møbler. Flere steder har væltede bygninger dannet regulære tunneler, fyldt med skarpe kanter, splintret glas og forkullet plastik. Længere oppe ad klippen står de øverste af byens huse

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Opstigningen

25

endnu, dog kun som udbrændte tomter. Gabende huller er hvor døre og vinduer engang var. Vejen stiger jævnt under hele vandringen gennem byen, men til sidst bliver den så stejl, at selskabet nu må begynde at trave op ad en voldsomt stigende trappe, der snor sig langs klippen, for endeligt at nå helt ud af byen.

De to førere vil roligt lede gruppen gennem ruinerne. Spilpersonerne behøver ikke bekymre sig om hvilken vej de går. I gaderne hersker der komplet tavshed, kun vinden kan høres, mens den hvisler gennem ruinerne.

Vandringens første del er en trykkende scene, hvor det er vigtigt at Spillederen lægger vægt på de atmosfæriske beskrivelser af det øde ruinlandskab. Selve vandringen gennem byen vil være hændelsesløs og nærmest udmærke sig ved sit rolige forløb. Hist og her er der dog spor af menneskelig aktivitet i ruinhoben. Man vil kunne se tomme ødelagte bivuakker, gamle bålpladser, og huse der tilsyneladende har været i funktion efter omgivelserne for alvor begyndte at forfalde.

Flere elementer vil kunne anvendes for at forstærke Spillelernes oplevelse af ruinbyen. Eksempelvis driver der flere flokke vilde hunde omkring i ruinerne – oprindelig husdyr, der har lært at overleve ved egen hjælp. Med ét kunne et sådant kobbelt give sig til at hyle nær selskabet, eller måske overværer gruppen en rabiesbefængt flok snappe hinanden til døde.

En anden mulighed kunne være at selskabet passerer en gammel plads, hvor man for foden af en skæv lygtepæl finder talrige menneskelige skeletter. Et hurtigt blik på knoglerne vil afsløre, at de er blevet flækket for at nå ind til den næringsrige marv. Hvem der har gjort dette, og hvornår, er uden betydning.

På klipperne

Da de sidste huse er passeret, standser førerne op. De spejder ud mellem murbrokkerne og genner gruppens medlemmer i skjul. Nogle minutter forløber, hvor intet bliver sagt, hvorefter førerne beslutter at vejen er fri. Hurtigt løber de et stykke længere op ad trappen, hvorefter de springer over gelænderet og gør tegn til, at gruppen skal gøre det samme. Med dette gjort befinder selskabet sig nu på de skrænter, der via små, næsten usynlige, stier vil føre dem rundt om klippen til det sted, hvor de uset vil kunne komme ind i klosteret.



Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Opstigningen

26

Varmen er tung, og den sene eftermiddagshede fremkalder varmedis over klipperne. Spredte tjørnebuske gror frem af sprækker hist og her. Vejen de må bruge er så smal, at der kun kan gå én ad gangen. Trædes der forkert, vil det medføre et styrt ned af de stejle skrænter – et fald man sikkert ikke ville overleve. Som en slange snor stien sig mellem fremspring og sprækker. Flere steder må man bruge begge hænder til at holde sig fast, mens man andre steder må krybe på alle fire for at nå frem.

Fra skrænterne er klosteret og klippens top svær at se, men havet ses tydeligt, og det strækker sig på fantastisk vis så langt øjet rækker.

Vandringen på skrænterne er meget fysisk krævende. Spilpersonerne vil både rive sig og skride ud flere gange. Tørsten vil også melde sig, og da de kun har en enkelt vanddunk med, vil dennes indhold sikkert komme til at betyde meget for dem. Førerne vil konstant tisse på gruppen, pege op imod klosteret og indikere, at der bliver holdt øje med dem.

En lummer varme udgår fra stenene, som end ikke blæsten fra havet formår at fjerne. Overalt i det forrevne landskab spiller den sene aftensols rødlig toner. Skyggerne har vokset sig lange, og de dunkle sprækker i klippegrunden farves nu natsorte. Firben sidder ubevægelige, med funklende øjne, og stirrer på de forbigående.

Spillederen bør her være opmærksom på Spillernes ordvalg og måde at beskrive deres færden i klipperne på. Angives der tegn på svaghed, træthed eller tørst, skal Spillederen gribe dette og fremprovokere en stærkere reaktion hos Spilleren. Idéen er at få formidlet indtrykket af de fysiske strabadser så livagtigt som muligt.

Splid eller irritation over de andres adfærd vil ikke være et dårligt element at få bragt ind. Forløber scenen i klipperne tungt, uden Spillerne griber stemningen, er der ingen grund til at trække passagen ud. Finder gruppen det derimod interessant, kan man udbygge situationen ved eksempelvis at lade et skænderi rejse en flok måger ganske nær ved stedet hvor der nu tales højlydt.

En anden måde at højne spændingen på, kunne være at lade en Spilperson tabe vanddunken. Hentes den op, kunne dette måske endda kombineres med mågeflokken. Af andre hændelser Spillederen kan krydre opstigningen med, kunne være at selskabet får et glimt af Det Store Ur, der langsommeligt bevæger sig hen over en murryg, helt oppe ved klostret.

Besynderlige skrig kan med ét flænge stilheden. Skrig, der på det nærmeste minder om dyriske hyl, men nok rettere er usmurte metalliske tandhjuls klagende hvin.

Det sidste stykke vej

Da selskabet endelig når frem til det sted, hvor Spilpersonerne kan trænge ind i klosteret, vil alle være støvede og trætte. Førerne stopper på et lille klippeafsæt, i hvis nærhed man fornemmer gamle skinner, der strækker sig helt nede fra havet for klippens fod, og op til klosteret. Skinnerne har oprindeligt været beregnet til en lift, der har transporteret varer fra småbåde i vandet og op til klostret.

De gamle stålwirer som trak liften er for længst blevet klippet af, men endnu løber en smal stige af indhamrede jernbøjler mellem de skinner, liften kørte på. Denne stige er gruppens vej ind. Hvorvidt den elevatorskakt som skinnerne leder op i er bevogtet eller ej, ved førerne ikke.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Opstigningen

27

Skinnerne har længe været kendt, men endnu har ingen fra landsbyen registreret aktivitet omkring dem, hvorfor de må formodes at være ubrugte.

Klippen er ganske stejl på dette sted, og for at nå ud til stigen skal man gøre et mindre spring. Varmen er stadig kvælende, og nu, efter den lange opstigning, vil stemningen bestemt ikke indbyde til yderligere fysiske udfoldelser. Som en sort streg strækker skinnerne sig op ad klippen, før de forsvinder ind i et lille hul under klostermuren, langt, langt oppe.

Førerne vil på dette tidspunkt begynde at blive rastløse og skynde på Spilpersonerne, såfremt de skulle tøve eller beslutte sig for at hvile ud før klatreturen. Der vil ej heller være meget andet for gruppen at gøre end at springe ud i det og begynde på den sidste etape. Så snart halvdelen af dem er kommet ud på stigen mellem skinneerne, vil førerne vende om og skyndsomt vandre tilbage mod landsbyen.

Den egentlige klatretur på stigen går let. Når man ser op, tårner klosterets mure sig op over én. Som en gevaldig æske ligger de gullige sandstensmure over toppen, og kroner den spidse klippetop. Ser man ned, er der kun den stejle skrænt og det nu blåsorte hav.

Snart er de nået så langt op ad stigen, at klostermurens skygger hyller dem som et svøb. Her i den dybe skygge er det køligere, og det bliver nu muligt at kigge op gennem den lange elevatorskakt, der strækker sig ind i det mørke murværk. Da der hverken er lys eller huller ud til det fri inde fra skakten, foregår de sidste 15-20 meters opstigning i mørke.

Klatreturen ender i et gammelt, næsten mørkt, operatørrum, hvorfra den gamle lift blev betjent. En smule lys falder ind gennem det ellers barrikaderede vindue, hvorfor man akkurat kan ane flere døre ud af det forladte, overhængede rum.

Spillederen bør udnytte den uvished som førerne skaber ved at antyde, at de måske bliver ventet for enden af skakten. At operatørrummet derfor er tomt og støvet, burde derfor nok virke som en lettelse for alle. Stemningsmæssigt vil der næppe være større forskelle mellem denne del og vandringen gennem klipperne, men det vil alligevel være vigtigt at Spillederen får formidlet det indtryk over for Spilpersonerne, at de nu står alene. Deres hjælpere har forladt dem, og de er nu trængt ind i det uviste. Døren i rummet leder ud på en gang, der er en støvet del af Labyrinten.



Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Labyrinten

28

Labyrinten

Dalmatinerens museum bliver kaldt Labyrinten, da der tilsyneladende ikke er nogen logik bag den måde, de enkelte udstillingslokaler er forbundet med hinanden. For at komme fra ét rum til et andet, må man kæmpe sig op ad smalle trapper, gå gennem tomme haller og vælge retning hvor gangene deler sig. I korridorerne er alt støvet, snavset og livløst. Hist og her flyder der rester af byggematerialer eller rekvisitter, der endnu ikke er blevet flyttet til deres bestemmelsessted.

Lysen i Labyrinten er sparsomt. Med uregelmæssige mellemrum er der placeret små elektriske lamper, indfattet i messing. At det er et kloster man befinder sig i, afsløres ved de hyppigt optrædende niches med stensulpturer forestillende bibelske scener såvel som hellige mænd og kvinder. Til tider vil den besøgende også vandre gennem forladte kapeller og kirkerum.

I alt har Dalmatineren konstrueret 10 rum, eller tableauer, som de herfra vil blive omtalt, hvori han gengiver scener fra sit eget liv. Som små øer ligger disse scener i den uendelige vrimmel af gange og rum.

Der foreligger ingen plan eller tegning over det labyrintiske system af gange der omslutter de 10 tableauer. Spillederen må improvisere Spilpersonernes færden. Vandringerne mellem tableauerne vil i høj grad leve på Spillederens beskrivelser af de sære, krogede gange og mærkværdige veje.

Labyrintens korridorer skulle gerne indgyde en vis utryghed og formidle en klaustrofobisk stemning. Fornemmelsen af at være faret vild vil næsten være hos gruppen fra det øjeblik de begynder at bevæge sig ind i systemet. Af og til vil tunge lyde rumle gennem korridorerne,

og stumper af samtale vil nå frem til deres ører, næsten som var systemet hjemsoget af ånder. Labyrintens passager vil ligeledes være med til at kaste ro over Spilpersonerne efter deres oplevelser i de enkelte tableauer, og det vil være i gangene, at gruppen for alvor har lejlighed til at diskutere, hvad der foregår omkring dem.

Labyrinten skal altså opfattes tvetydig. Dermed ikke sagt, at passagerne er et frirum, da der til stadighed vil hænge en svagt truende stemning over systemet.

Menneskejægeren

Spilpersonerne er ikke de eneste der jager Franck Duby. I Labyrintens gange løber Roy Lacan, Den Falske Felix, omkring med sit kobbel af blodtørstige dalmatinere. Frem til slutningen af scenariet vil Menneskejægeren fremstå som en mystisk skabning, der kun viser sig i glimt for Spilpersonerne. Han vil her og der kunne høres, andre steder vil man måske kunne fornemme hans tilstedeværelse. I de forskellige tableauer omtales han med stor frygt af disses beboere.

Den Falske Felix er en figur, Spillederen kan bruge som redskab til at sætte skub i handlingen. Eksempelvis ved at lade gruppen høre hundegøen i det fjerne, se drabelige blodspor, en halvt fortæret dalmatiner eller andre dramatiske indslag. Endvidere kan Den Falske Felix bruges som en konstant trussel, og fremkalder af frygt, der som historien skrider frem vil blive mere og mere mærkbar.

Roy Lacan har udviklet sig til en dyrisk dræber der vil gøre alt for at ødelægge Dalmatinerens udstilling. Flere af hans hunde lider af rabies, og de er alle bidske og udsultede. I et afsidesliggende kammer har Menneskejægeren opdrættet sine hunde og lagt planer for den store dag, hvor museets første besøgende skulle komme. Med

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Meine la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Labyrinten

29

bludskudte øjne har Den Falske Felix ligget nøgen på kammergulvet og udtænkt sit angreb. Gennemlevet sin vilde jagt igen og igen.

Roy Lacan: 39-årig tidligere skuespiller fra Marseille. Kom sammen med sin lillebror David til klosteret nogle år tilbage og faldt straks i Dalmatinerens smag. Han blev pålagt den vigtige rolle som Felix, og gjorde det godt i diverse prøver. Som tiden gik steg det ham til hovedet, og Roy blev til sidst ét med rollen, blot på en hadefuld og gal måde. Har nu ét ønske i livet: at slå Dalmatineren ihjel og derved ødelægge udstillingen. Roy er tynd, se- net og underernæret, men med en voldsom styrke. Han har raget sig skaldet med en sløv kniv, og hans hoved- bund er derfor fyldt med små år. Menneskejægeren har en spids næse og rødsprængte, vilde øjne, og løber nø- gen rundt i Labyrintens gange som en integreret del af sit kobbel.

Tableauer og skuespillere

De ansatte skuespillere lever dybt forankrede i Labyrin- ten og udstillingens tableauer. De er blevet en levende del af udstillingen, og flere af dem tror nu at det er deres egen virkelighed, og de har alle ventet med spæn- ding på den dag udstillingen skulle åbne, og de første gæster ville træde ind. Dalmatineren har givet dem alle en form for tryghed, mad og logi. For nogen er den lange ventetid dog blevet for meget. Den Falske Felix er et godt eksempel herpå, og det kaos og den uorden Dal- matineren er flygtet fra, er så småt begyndt at sive ind i hans kreation.

Som det fremgår af de forskellige tableauer, har skue- spillerne tacklet situationen meget forskelligt, og i de rum der er befolket af mange skuespillere, er situation- ens galskab måske mindre synlig. Ser man efter, er det dog tydeligt, at de alle har sære glimt i øjnene, og lever et

liv som ingen mennesker burde. Spørgsmålet er så, om de lever i fangenskab eller er der frivilligt - om de fleste af dem ikke var døde, hvis de ikke var blevet optaget i udstillingen. Nok er deres tilværelse på et abstrakt plan, men måske finder de hér kvaliteter, der harmonerer med Spilpersonernes fremtidsønsker.

Én ting er i hvert fald sikkert; hvis Dalmatineren overle- ver natten, er det nok på tide at han får udskiftet en del af skuespillerne og får set sit livsværk igennem i søm- mene. Den fine konstruktion er ved at gå i opløsning, men det er et smukt forfald. Han gengiver her dele af en tabt verden i et gammelt kloster, der står som et fyr- tårn i en fortabt verden. Hvem ved, måske har mange af skuespillerne fundet deres grønne plet. Måske ville denne kunstige verden af i går tiltale flere end man umid- delbart skulle tro.

Labyrintens tableauer kan opleves i en hvilken som helst rækkefølge og omfang. Den rækkefølge de her præsen- teres i er kronologisk, men det er kun en praktisk foran- staltning, da det uden tvivl vil tilføje scenerne yderligere energi, hvis de blandes. Er stemningen ved at afmatte og Spillerne ved at køre trætte, kan der undlades nogle tableauer.

Det kan anbefales, at Spillederen på forhånd definerer i hvilken rækkefølge tableauerne skal introduceres for Spilpersonerne. Dette vil give et bedre overblik, og gøre det lettere at undlade et tableau eller to, hvis tiden skulle blive et problem. Hvor lang tid det vil tage at spille et enkelt tableau vil afhænge meget af såvel Spilleleder som Spillere, men at beregne omkring 20 minutter pr. scene vil næppe være helt forfejlet. Det skal nævnes at Frem- visningen altid skal komme som det sidste, da den er bindeled mellem tableauerne og afslutningen.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

30

Tableauerne

Arbejdet med museet har stået på i mange år, men her i år 2027 synes det endeligt at være klar til åbning. Ikke lang tid før Elfenbenstårnet udspringer sig, kunne Franck og Marcel meddele alle skuespillere og statister, der opholdt sig i udstillingen, at den endelige åbning var nær, og alle skulle være forberedte på en snarlig generalprøve. Generalprøven har endnu ikke fundet sted, men da Spilpersonerne med ét dukker op i museet bliver de af skuespillerne opfattet som de første besøgende. Her finder man derfor forklaringen på, at hvor end gruppen møder op, vil de blive modtaget som var de ventet.

Fødeklinikken

I ét af klosterets gamle scriptorier har Dalmatineren opbygget en scene, der skildrer hans fødsel og tilblivelse. Med scenen ønsker Franck i høj grad at stille spørgsmål ved meningen med sin egen tilstedeværelse, og navnlig hvorfor hans moder kun skulle være i stand til at føde netop ham. Scenen er opbygget sådan, at man træder ind i en mørklagt hospitalsgang. Gangen er smal og støvet. Plakater om sund livsstil og gode råd til nybagte forældre hænger på væggene. Ved siden af de fire små døre, der findes i gangen, står små, slidte læderstole. Gangen virker forladt og øde, men der er ingen tvivl om at man befinder sig på et hospital. Umiddelbart virker alt stille, men snart vil der høres puslende lyde fra de tilstødende værelser, og man vil opdage smalle striber af lys falde ud i gangen fra disse rum.

I det første rum, hvori et blåligt lys tændes når man træder ind, står en gammel jernseng i midten, kun oplyst af det blå rampelys. På sengen ligger to midaldrende mennesker, begge udstoppede, og er via en sirlig finmekanik blevet sat i stand til at gennemføre et akavet samleje. Manden, der ligger tungt på kvinden, støder med

famlende bevægelser sit underliv ind i den sært stift virkende kvinde. I ny og næ åbner den ene af de udstoppede mennesker sin mund, men den eneste lyd der kommer, er springmadrassens knirken og en tør, skrabende lyd fra dér hvor menneskene berører hinanden.

Det andet rum er mørkt og mindre end det første. Her har man anbragt en gammel filmfremviser der afspiller optagelser fra en kvindes indre. Filmen løber meget hurtigt, og illustrerer et spædbarn, der med lynets hast vokser sig stort. Overalt i rummet hænger plastikfostre og objekter, der relaterer til seksualitet. Alle tingene er hængt op i tynd fiskesnøre og dingler meditativt fra side til side. Umiddelbart stammer de eneste lyde i rummet fra filmfremviserens snurren.

I det tredje rum, der nærmest har en trekantet form, tændes et rødt lys når de besøgende træder ind, og illuminerer en enorm, udstoppet kvinde hvis maveregion står åben. Blod fremstillet af silikone og lak, har farvet gulvet og store dele af kvindens legeme rødt. Arbejdet ser livagtigt ud, og først når man kommer ganske tæt på går det op for tilskueren, at blodet ikke er fugtigt og friskt.

Stående overskrævs på kvinden står en udstoppet dreng på omtrent en meters højde. Ved hjælp af voks og snilde indgreb, er det lykket at omdanne knægtens krop således, at hele figuren nu ligner et kæmpemæssigt spædbarn. Vigtigst ved scenen er dog, at barnet holder en hakke mellem sine hænder, og gennem et snoretræk hæver hakken over sit hoved og planter den i kvindens manglende maveregion. I rummet høres et væld af forskellige lyde; et spædbarns gråd, en smaskende lyd, lyden at rislende vand, og en sær bankelyd, der måske kunne være fra et hjerte.

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

31

Det sidste rum er ganske veloplyst og ligner en fødselsstue. En læge og en sygeplejerske står ved siden af en briks, hvorpå en fødende kvinde ligger. Alle personerne i rummet er udstoppede, og ikklædt dragter, der tydeligt, og på stereotyp vis, illustrerer deres profession. Rummet er en ganske nøjagtig kopi af en fødselsstue, som nok allerede i 1970'erne ville være temmelig forældet. Et stort krucifiks hænger på væggen. Overfor ser man en plakat med Jomfru Maria og Anna Selvtredje, den



hellige jomfrus moder, mens Jesusbarnet smilende står i midten; et typisk katolsk andagtsbillede.

Ingen af figurerne i rummet bevæger sig, og foruden de voldsomme fødselslyde der udgår fra skjulte højttalere, hersker der en nærmest ubehagelig stivhed over hele scenen. Det besynderligste ved det hele er, at man i hendes udspilede mave har anbragt et vindue. Bag ruden ser man ganske realistiske organer og en dalmatinerhundehvalp, der tilsyneladende svømmer omkring i en rødlig, blodlignende væske.

Selve hospitalsgangen forlades gennem en dør, skjult bag et mørkegråt tæppe, i den modsatte ende hvor man kom ind.

Fødselsklinikken som helhed er på én gang et fredeligt og tavst sted, med en stemning ikke fjernt fra den man finder i kirkerum, men det morbide og groteske i den omhyggelighed, der ligger til grund for de enkelte scener, burde fremstå skræmmende.

Barndomshjemmet

Franck ønsker her at vise sin intrigante familie frem for resten af verden. Det hele er fremstillet som en grotesk og vulgær *sitcom*. Skuespillerne, der optræder i scenen, er bevidst udvalgt for deres middelmådighed, og dialogen er skrevet så gennemskueligt som muligt. Kronen på værket er dåselatteren, der jævnligt lyder fra højttalere gemt oppe under loftet på det kapel, hvori tableauet er opbygget.

Rummet, hovedpersonerne træder ind i, er tydeligvis indrettet som en kulisse, der viser en stue. En yderdør leder ud af kulissen, men bag denne er der kun en stenvæg. En trappe fører fra stuen op til et lille rum over stuen, der ikke er synligt for tilskuerne. Stuen er omhyggeligt

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

32

indrettet, og gengiver til mindste detalje familien Dubys stue, som den så ud i 1970'erne. En polstret lænestol står i forgrunden til venstre og et tv, uden strøm, vender ryggen mod publikum. Et stort grønt tæppe dækker hovedparten af stuegulvet.

I baggrunden, omtrent midt for, står en stor slidt læder-sofa, hvor der foran er anbragt et antikt flisesofabord. Bordet flyder med ugeblade og aviser. Der står ligeledes en indbydende frugtskål på bordet. Et stort, flot landskabsmaleri hænger over sofaen, og ved siden af billedet hænger en kalender fra 1977, hvori månederne er illustreret med flamske stilleben.

I stuekulissen er det september måned, hvilket aviserne og ugebladene på bordet bekræfter. Trappen, der leder ovenpå, er solid, og som stuegulvet belagt med et grønt tæppe. Ved den højre væg står et gammelt chatol med fotografier af den virkelige Duby-familie.

Når Spilpersonerne træder ind bag det forhæng, der dækker indgangen til rummet, vil det første de ser være et næsten mørklagt lokale. Kun et neonskilt i loftet, hvorpå der står **Applaus**, lyser op. Dernæst vil de kunne ane omridset af stuekulissen, der udgør et rum i rummet. Flere skikkelser opholder sig i kulissen, men alt er stille. Langs kapellets vægge ses ledninger, slukkede lamper og konturer af en mængde udstyr. Duften af dyr og mad er tydelig. Med ét siger en stemme: "Og vi kører". Lamperne tændes, og folkene i rummet liver op.

I den polstrede lænestol sidder en mand, der tydeligvis er sminket yngre end han er. Manden ser tv mens han spiser en tallerken suppe. I sofaen sidder tre kvinder og snakker. Den ene er lille og tynd, mens den tredje er stor og frodig. Mellem disse sidder en meget gammel dame i sort. På gulvtæppet ligger en lille dreng og leger

med en fed dalmatiner. Drengen er tynd, sminket bleg, og fyldt med leverpletter. Dåselatteren bryder frem da drengen og hunden støder ind i manden, der derved spilder suppe ud over sine bukser.

Han rejser sig vredt op og siger: "Franck, den suppe fortjener bedre end som så", hvorefter han henvender sig til den ene af de to kvinder og siger: "Fik vi de to i samme kennel?". Atter dåselatter. Kvinderne fortsætter deres snak, mens manden tænder en smøg. Drengen henvender sig til den frodige kvinde og siger: "Tante, hvor er Felix og må vi ikke få lidt penge til slik?". Den frodige, og lettere vulgært påklædte kvinde, rejser sig op, går hen til drengen og rusker kærligt hans kinder.

I samme øjeblik åbnes døren på første sal og frem kommer en kækt udseende dreng. Han blinker vidende til publikum, og mens den frodige kvinde siger: "Din fætter Felix kommer når han kommer, og her er en skilling", mimer og efterligner drengen på trappen hendes mund og bevægelser. Atter voldsom dåselatter. Franck smiler ærbødigt til den ældre dreng på trappen. Felix glider ned ad gelænderet og lander foran den frodige kvinde, hvor han udbryder: "Her er Felix, mor". Det er tydeligt at drengen har erektion.

Alt imens kan det anes at manden i stolen sidder og læser på sin håndflade, mens den tynde kvinde kigger forvirret ud på Spilpersonerne og klapper i sine hænder, hvorefter hun siger: "Den frække Felix". Dåselatter igen. Manden kigger ud på publikum, blinker og siger: "Så er den aften vist hjemme". Den frodige kvinde reagerer og gaber højlydt, hvorefter hun siger: "Puha, jeg er træt" og går op ad trappen.

Manden taber her sin tallerken og løber efter hende op ad trappen, mens han siger: "Den var varm som en..."

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Meine la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

33

må vist nok hellere lige få et par... tørre bukser på". Da døren smækkes ovenpå, laver Felix meget tydelige bevægelser med sine hofter, mens den blege knægt smiler flovt. På ny voldsom dåselatter. Lyset i stuen slukkes og personerne stivner.

En enkelt lampe lyser døren ved trappen op, hvorfra der nu høres voldsomme elskovslyde. Dåselatteren brøler igen og alt lyset tændes.

Et neonskilt i loftet siger "reklamepause". Manden og kvinden kommer ned fra trappen, kvindens voldsomme bryster er synlige, men hurtigt bliver de stoppet ind under blusen. Skuespillerne samles ved sofabordet, sludrer lidt og lykønsker hinanden, mens de stirrer afventende på Spilpersonerne.

Næsten lige meget hvad de seks gør, vil skuespillerne spille scenen til ende, og inddrage Spilpersonerne som en del af handlingen, hvis de bevæger sig ind i kulissen. Det vil sige at skuespillerne vil improvisere og Spilpersonerne vil antage rollerne som gæster i familien Dubys hjem.

Efter lidt tid vil det i hvert fald gå op for Nicholas og Antione, at 'manden' bliver spillet af Frederic Labourg, en tidligere fransk barnestjerne fra 1970'erne. Hvis dette bliver påtalt overfor Frederic, vil han blive meget stolt, og snakker om sin tid som skuespiller.

Med ét går lyset i rummet ud, og alle skuespillerne forsvinder som ved et trylleslag. Uanset hvor længe man venter, vender lyset ikke tilbage, og Spilpersonerne må famle sig ud fra tableaut.

Gadebillede fra Rouen

I et stort tidligere køkken har Dalmatineren genskabt en del af rue d'Avignon, der var én af de to fætres foretrukne gader tilbage i 1980'erne. Rummet er meget stort og illusionen er god; et kort øjeblik vil man næsten føle det som trådte man ud på en bygade. Den brolagte gade deler rummet på tværs. På den ene side af gaden er et lille parkområde med kunstige planter, gammeldags lygtepæle samt en lille fontæne af marmor. Fem mekaniske duer vandrer i cirkler om fontænen.



Modsat parken er der tre bygninger og to små gyder. Den midterste bygning rummer Café Lumiere, der flankeres af henholdsvis en lille urmager og en skotøjsbutik. Mellem bygningerne og lygtepælene er der ophængt adskillige kulørte lamper og bannere. Da Spilpersonerne træder ind i scenen er der allerede livlig aktivitet, og lam-

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

34

perne bader gaden i et hyggeligt skær. Duftene er behagelige - en blanding af græs, piberøg og brændte mandler. Over indgangen til Café Lumiere er der placeret et stort banner, hvorpå der er malet glade dyr i mennesketøj og påskriften "Den store Bastillefest Anno 1986".

Det er tydeligt, at det er aften, og i hvælvene over rummet er der malet en nattehimmel. Både urmageren og skobutikken har endnu åbent, vel på grund af festivitasen. Latter og larm kommer ud fra Café Lumiere, og flere folk går ud og ind. Foran skobutikken står en stor mand og sælger ristede mandler. Ved urmagerens hus sidder en ældre kvinde, der sælger cider og bagte kartofler. I parken synger en blind mand viser med en gammel dalmatiner i snor ved siden af sig.

Fem unge mænd står og ryger cigaretter i den ene gyde, og en gruppe amerikanske turister går omkring, fotografere, og taler med de lokale. Ved den anden gyde sidder en lille pige og spiller på en gammeldags lirekasse - samme melodi som den syngende mand. Alle de handlende opfører sig som om de sælger deres varer, men giver dem reelt væk.

Efter et kvarters tid i scenen vil en stor klokke lyde, og alle folk samles foran springvandet og synger nationalsangen, mens der høres brag fra fyrværkeri og duften af krudt bliver tydelig.

Den lille pige med lirekassen påkalder sig med ét Spilpersonernes opmærksomhed, og peger over mod den gyde, hvor de unge mænd stod. Her ser de en amerikansk turist stå smilende og tage billeder af forsamlingen. Han vinker til Spilpersonerne, men i samme øjeblik kommer der en skygge om bag ham med en kniv i hånden og skærer hans strube over. Man kan ane den tynde morder, der ligner Felix-figuren. Efter drabet buk-

ker morderen for Spilpersonerne og løber ind i gyden. Turisten ligger død i en stor sø af blod. Der er her tale om et virkeligt drab, ikke et iscenesat optrin.

Det er vigtigt at Spilpersonerne bliver vidner til mordet og ser drabsmanden. Skulle de forfølge Menneskejægeren, der står bag drabet, vil de se ham forsvinde over et plankeværk. Bag plankeværket er Café Lumieres gård, og her vil Spilpersonerne finde en blodig kniv, men ingen spor efter Roy Lacan. Er Spilpersonerne uheldige kunne det måske ende med, at de selv bliver beskyldt for mordet - især hvis de opfører sig underligt. Navnlig den lille pige der gjorde de seks opmærksomme på drabet, vil være hurtig til at skrig og udpege Spilpersonerne som gerningsmændene.

Kort efter mordet vil der lyde politisirener, og hvad gør Spilpersonerne så? Måske gemmer de sig, måske venter de på gendarmen, der ankommer efter et par minutter, og fortæller ham hvad de så. Scenen må meget gerne kulminere i et kaos, der vil stå i modsætning til den ellers så hyggelige aften. Hvis de beskyldes for mordet, kan Spilpersonerne flygte ud gennem indgangen, for ellers vil folkemængden gå på dem og med vold og magt aftvinge dem en forklaring. Den venlige urmager vil måske kunne lede dem ind gennem sin butik og ud af en bagdør, der hurtigt lukker bag dem.

Udvikler situationen sig således at skuespillerne i scenen tvinges ud af deres roller, fordi Spilpersonerne på den ene eller anden måde presser dem til det, vil de forsøge at flygte ned i de små, underjordiske krybegange der løber under parken. Her lever de alle og opbevarer deres forråd - ganske som muldvarpe. Kan de ikke flygte, vil de desperat forsøge at overmande Spilpersonerne mens de skingert skriger salmer.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

35

Hvad end der sker, om de vågner bevidstløse efter en slåskamp, eller er kommet ud på egen hånd, vil de nu være på vej mod det næste tableau.

Vigtige personer i scenen:

Turisten: Naiv amerikaner der taler i ét væk om ingenting. Den myrdede hedder Gene og kommer fra Seattle.

Pigen med lirekassen: Michelle, 10 år gammel. Kan fortælle Spilpersonerne om gadebanden ledet af Felix og hans fætter Franck. Vil gerne have en skilling eller lidt mad af de seks.

Den blinde sanger: Hubert er en venlig gammel mand, der kun kortvarigt kan tales med, da han vil tilbage til sin sang. Han fortæller at amerikaneren Gene har spurgt efter hash i kvarteret, og at han måske har en aftale med banden.

Mandelristeren: Jean-Paul. En jovial fyr, der omtaler kvarteret som sit. Er bekymret over banden, men nyder aftenen. "Tre poser mandler for 20 Franc", råber han konstant.

Ciderkvinden: Marie kommer fra en lille ciderplantage og taler kun om æbler. Hun stinker af sved.

Urmageren: Vincent kaster sin kærlighed på Spilpersonerne. Elsker at snakke om ure, vil hjælpe dem hvis de kommer i problemer.

Gendarmen: Philip, autoritær og opfarende mand. Stoler ikke på turister og fremmede.

Brasserie St. Maclou

I den største af klosterets dormitorier har Dalmatine-ren på det nærmeste præsteret det umulige. I den store, overhvævede hal har han fået opbygget en skræmmende livagtig gengivelse af parisergaden rue de Laborde, hvor hans gamle stamsted Brasserie St. Maclou var at finde. En gevaldig skydedør åbner op til scenen, oplyst af store gadelamper. Modsat indgangen, i den anden ende af hallen, kan man forlade tableauet gennem en lignende dør. Den smalle gade henligger i tussmørke.



To gadelamper sidder i hver sin ende af hallen, således at hele det midterste stykke af gaden ikke er oplyst. Husenes facader er kulisser bygget i sandsten og cement, mens gaden er brolagt med toppede brosten. Der står fyldte skraldespande foran husene, og der løber vand i

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

36

de ramponerede nedløbsrør. Selve gaden ligger øde hen. En enkelt lille velholdt, men motorløs, Fiat står parkeret ved gadens afslutning.

Bevæger man sig ned gennem gaden, hvor gadenavnet står tydeligt at læse på et skilt ved scenens indgang, er det første man passerer et butiksvindue, fyldt med udstoppede hunde i alle størrelser og former. Hundene står placeret i vidt forskellige stillinger – nogle naturlige for dyret, andre imiterer menneskelige positurer og er iklædt tøj.

Vinduet er veloplyst, men butikken har intet navn og døren er låst. Dernæst passerer man en åben gadedør, hvor der er opstillet en gammel, slidt, feminin mannequindukke i en lang lakfrakke. Dukken har et postkort i hånden med et fotografi af Eiffeltårnet på forsiden. På bagsiden står der med kejtet skrift: "En ensom tid". Postkortet er adresseret til familien Duby på rue de Cordier 17 i Rouen.

Efter dukken i gadedøren kommer man frem til et veloplyst vinduesparti. På et skilt over indgangsdøren kan man læse: "Brasserie St. Maclou". Gennem vinduet ses en håndfuld personer. Døren er åben, og så snart man træder ind, møder lugten af tobak og øl de besøgende. Foruden bartenderen, en træt mand med en kunstig højre arm, sidder der tre mænd ved vinduet og spiller kort, mens en enlig kvinde sidder tæt på indgangen til toiletet og ryger eftertænksomt, mens hun bladrer gennem et noget gulnet ugeblad.

Den sidste person i rummet er en ældre herre, der læser frem og tilbage i en avis – *Le Monde* – mens han nipper til sin kaffe. Brasserie er snavset og egentligt ikke hyggeligt. Nogle falmede reklamer hænger på væggene, men ellers domineres rummet af den veludstyrede bar. Alle

de tilstedeværende skuespillere gengiver tvivlsomme personer, der færdedes i samme miljø som Dalmatineren. De passer sig selv og svarer kun modvilligt på spørgsmål. Den fjendtlige attitude skyldes i høj grad mistænkksomhed, men skuespillerne er instrueret i at give efter og blive selskabelige, hvis de besøgende skulle presse på med spørgsmål og snak. Alt i baren er gratis, men indholdet i de fleste flasker er vand. Det eneste der indeholder alkohol er vin, øl samt nogle få flasker med marc.

Alle de tilstedeværende skuespillere lever i en kælder under baren, og en åben lem bag bardisken fører ned til deres hjem. Her har de etableret sig som en familiegruppe, hvor bartenderen og kvinden fører an. Kælderen er indrettet som en ganske komfortabel stue, hvor kvinden og hendes fem mænd sover og spiser. En rullevogn med resterne af det seneste måltid står endnu ved siden af det store spisebord. Skulle Spilpersonerne få lejlighed til at trænge ned i kælderen, vil stuens indretning i høj grad vække mindelser om eventyret med Guldløk og bjørnene – blot sover alle her i samme, store seng.

Den altovervejende stemning der formidles i baren, er fjendtlighed og mistro over for fremmede. De mandlige skuespillere er alle forberedte på at forsvare deres kone, men slagsmål og vold, som følge af provokationer deres roller bliver udsat for, vil næppe være sandsynligt. Skulle scenen gå i opløsning, grundet Spilpersonernes handlinger, vil skuespillerne træde ud af deres roller og begynde at opføre sig som den flokidentitet de er blevet til. De vil klumpe sig sammen, tale i kor eller afslutte hinandens sætninger, og frygtsomt adlyde den trætte barmand såvel som kvindens bud.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

37

Skuespillerne har for længst glemt deres egne navne, og anvender derfor altid deres rollers. Rollerne de spiller er stereotype og flade personer, som Dalmatineren mødte dem i parisermiljøet. De fleste har ulmende eller lurende træk, og egentligt sympatisk er kun den ældre mand med avisen.

Bartenderen: Papa er en søvrig og bedrøvet udseende mand på omkring de 45. Hans sorte hår er tyndt, og det buskede overskæg noget vildtvoksende. Med bedrøvede øjne spørger han hvad det skulle være, og beroliger i melankolske vendinger oprevne eller berusede gæster. Papa er skuespillernes anfører, på grund af en uhyrlig styrke i den venstre arm. Han går klædt i en snavset hvid poloskjorte og sorte bukser.

De tre mænd: Alex, Lang og Claude er alle tunge mænd med hængende maver og kraftige underlæber. De er alle et uvist sted mellem 30 og 40, og klædt i identiske slidte, grønne fløjlsjakkesæt. De spiller alle tre hælere, og kender ganske udmærket Dalmatineren. De virker generelt truende, men er harmløse når det kommer til stykket. De taler sjofelt og vil hurtigt begynde at kæfte op om Spilpersonerne, hvis de opholder sig på brasseriet i længere tid.

Kvinden: Madeleine er omkring de 40 og ser noget slidt ud. Hun har et tykt lag sminke på, men det formår ikke helt at skjule hendes rynker om øjnene og mundvigene. Hendes hår er sort, langt og hænger løst. Hun sidder i en smudsig, brun spadseredragt og har slidte højhælede sko på. Madeleine spiller svindler, og forsøger efter bedste evne at fremstå som en femme fatale. Hendes kolde, tilnærmelsesvis sensuelle, fremtoning spoles dog af en tung, tuberkuløs hoste. Madeleine husker Dalmatineren som en morsom lille mand, der altid sad alene.

Den ældre mand: Philibert er omkring de 60. Han har snehvidt hår, og sidder klædt i slidte grå bukser og en småtternet habitjakke i samme farve. Under jakken har han en hullet vest og en gul skjorte. Iagttager man ham godt, vil man bemærke at han konstant griber omkring noget fast, for at skjule de rystelser der løber gennem hans krop. Han er en godmodig mand, der kender såvel Dalmatineren som Felix. Philibert røvede en bank engang, men det er længe siden og han slap ikke fra kuppet. Efter fængslet har han nu tilbragt tiden på brasseriet. Han er et roligt og udglattende væsen, der gerne stiller sig imellem hvis det skulle komme til korporligheder.

Hos Claudette Champollion

Via en ganske snæver vindeltrappe når man op gennem gulvet i noget, der ligner en lejlighed. Ved at bryde en række mure ned og omrokere nogle døråbninger er det lykkedes for Dalmatineren at genskabe sin elskerinde Claudette Champollions lejlighed i Paris. Claudette er den eneste kvinde Franck har haft et længerevarende forhold til, og hun fylder derfor en del i hans bevidsthed. Nok er han klar over, at hun ikke helt levede til op til idealerne om en smuk kvinde, men det spillede aldrig nogen rolle.

Claudettes lejlighed består af en entré, hvor besøgende kommer ind i lejligheden gennem gulvet, hvorfra tre døre fører videre. En dør leder ind i et ganske lille køkken, med videre adgang til et toilet. Fra entréen kan man komme ind i kvindens soveværelse, og den sidste dør leder ind til to forbundne stuer. Hele lejligheden er ganske dunkel og tungsindigt indrettet. Med en sans for rumudnyttelse der kunne være et klunkehjem værdigt, hænger der broderier, ure og fotografier overalt.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

38

Hylder med kurve og nips er anbragt regelmæssigt mellem de øvrige dekorative elementer. Dybbrune gardiner er trukket for alle vinduerne, men trækker man fra og kigger ud, ser man ned på en mørklagt gade. Her vil man akkurat kunne ane silhetterne af to mænd, der står og ser op imod vinduet. Den ene er spinkel og virker forsvindende lille i forhold til kæmpen, som står ved hans side. Ingen af dem bevæger sig, og det vil hurtigt gå op for iagttageren, at det er dukker.



En tom hundekurv, der endnu lugter af hund, står i et af stuens hjørner. Møbler og køkkenudstyr ser alt sammen ud til at stamme fra tiden umiddelbart efter Anden Verdenskrig, hvorfor tv-apparatet fremstår som en anakronisme i det stille hjem. Små bordlamper lyser op,

men mørke skygger omfavner alt, og det er svært helt at overskue hvad værelserne egentligt rummer. De eneste lyde der umiddelbart høres i lejligheden, er vandhanens dryppen i køkkenet og lyden af biler, som kører på en gade nedenfor. Stedet vil dog virke beboet. Et eksempel er dobbeltsengen i soveværelset, hvor kun den ene side bliver benyttet, og køleskabet i køkkenet er fyldt med åbnede dåser konservesmad – primært dåser med bøf og forskellige slags supper.

Så snart Spilpersonerne er kommet op i lejligheden og har fået set sig omkring, vil de høre toilettet på badeværelset skylle ud, og kort efter åbnes toiledøren i køkkenet. Ud fra badeværelset kommer skuespillerinden, der giver sig ud for at være Claudette Champollion. Kvinden har levet alene i lejligheden meget længe, og har stort set ikke haft andet at gøre, end at forberede sig på det tidspunkt, hvor de første besøgende vil ankomme.

Det er desværre efterhånden vokset Claudette over hovedet, og hun er nu ikke længere i stand til at spille rollen, men søger snarere bare kontakt. Hendes opgave består egentligt i at vise besøgende omkring i lejligheden, for så at vise dem vejen ud. Men af frygt for at miste kontakten vil hun klamre sig til håbet om, at Spilpersonerne bliver hos hende. Claudette opfordrer dem til at slå sig ned og spise, hvile ud eller høre radio – velvidende at radioen ikke fungerer.

Når Claudette møder Spilpersonerne, vil hun udvælge sig én, hun fra da af vil kalde Franck. Uanset hvad denne måtte gøre for at stille det klart, at han ikke er Franck, vil hun overhøre dette, og opføre sig høvent og spydigt overfor manden. Claudette ved, at hun satte Dalmatineren for døren, hvorfor hun synes det er uendeligt frækt, at han nu møder op med en håndfuld venner.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

39

Dernæst vil Claudette finde den mand i selskabet hun bryder sig bedst om, og flirte med denne på hendes egen giftige manér. Daniela, kvinden i selskabet, værdiger hun ikke et blik. Hvis det viser sig, at hun må lave mad til sine gæster, vil hun benytte sig af henholdsvis et glas med sovepiller og en pakke med rottegift. Sovepillerne vil hun opløse i den konservesmad alle, ud over hendes udkårne, skal have, mens Danielas mad tilmed får iblandt rottegiften.

Som det burde fremgå, kan scenen med Claudette udvikle sig i mange retninger, og hvordan giften i maden vil komme til at virke, må være op til situationen. Scenen vil uden tvivl fungere stærkest, hvis forgiftningen afsløres mens de er begyndt at tage for sig af retterne.

Den eneste vej ud fra Claudettes lejlighed, såfremt man ikke vil søge tilbage ad den vej man kom ind, er skjult under hendes madras i sengen. Her er placeret en lem, magen til den man kom ind ad, der åbner op til en trappe ned.

Claudette: Noémi som hun hed engang, er en velholdt dame på 53 år. Hun synes at fremstå mager og lille, men når det kommer til stykket, er hun en ganske kraftfuld kvinde. Hendes krøllede hår er sort, hvilket står godt til hendes små ondsksfulde øjne. Noémi ligner ikke kvinden fra Dalmatinerens fortid, men da hendes udseende intet betød, mente Franck at det ej heller betød noget i denne sammenhæng.

Noémi lever som personen Claudette, eller rettere lever som en sammensmeltning mellem sig selv og rollen. I lejligheden sidder hun ensomt, ernærer sig af dåsemad og vitaminpiller, mens hun venter på selskab. I sine enlige, langtrukne stunder, er hun begyndt at fantasere om

livet uden for lejligheden, men dette har kun gjort hende bitter, og i dag har hun intet andet end hån tilovers for de, der vandrer frit omkring.

Den barmhjertige Dalmatiner

I et forhenværende maddepot er der sat en stor skillevæg op, der går fra gulv til loft, og deler rummet i to. På skillevæggen er der malet dele af en grå og trist bygning, som, i kontrast til mange af de andre tableauer, ligner en dårlig teaterkulisse. Vinduerne er malet på, men i midten af væggen er der en ægte trædør. Lige ved indgangen til scenen er der opstillet en gammel gadelampe, som kaster sit skær hen over bygningskulissen.

Foran trædøren ligger en stor skikkelse. Et stykke blankt aluminium stikker ud fra hans ene skulder og han har mange små, overfladiske snitsår over det meste af kroppen. Han er ikke ved bevidsthed. Døren er låst, og på et skilt ved siden af denne er der påskrevet: "Stuen - Franck Duby".

I det samme hører Spilpersonerne lyde bag dem, og ind i lampens skær træder en midaldrende mand, der ligner Dalmatineren. Han har en sort kedeldragt på, og bærer en sæk over skulderen. Han stirrer forfærdet ned på skuespilleren der spiller Uret, fisker en nøgle frem fra lommen, og låser døren op, hvorefter han henvender sig til Spilpersonerne og beder dem om at hjælpe ham med at få Uret ind.

Hvis de ikke hjælper ham, vil han meget fortvivlet sige, at dette her ikke er en del af udstillingen, og at han har brug for deres hjælp da der er sket noget forfærdeligt. Alt imens strømmer blodet ud af Uret. Det er tydeligt at den mindre mand sveder meget, og de sminkede leverpletter i hans ansigt begynder at flyde ud.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

40

På den anden side af skillevæggen er der indrettet en lille stue med trægulv. Tre døre er malet på væggene. Rummet er spartansk indrettet; en faldefærdig stumtjener står til højre for døren, en sofa er skubbet op ad bagvæggen, et lille egetræssofabord står foran sofaen, og et mindre skab er placeret op ad væggen til venstre. Over sofaen hænger et forstørret, indrammet fotografi af Felix og Frank, og til højre for skabet hænger et dårligt udført maleri, der forestiller Rouen set fra det fjerne. På bordet ligger der aviser dateret maj 2001.



Uret slæbes ind på gulvet, hvorefter Dalmatineren beder Spilpersonerne om at låse døren, så morderen ikke kan komme ind. Derefter skynder han sig hen til skabet, hvorfra han tager en forbindingskasse og en stor vanddunk såvel som forskellige klude. Den lille mand

vil nu gå i gang med at forbinde Uret, som først vågner da aluminiumsplinten tages ud. I det Uret vågner, klager han sig voldsomt, hvorefter han atter besvimer. Hvis Spilpersonerne hjælper til, vil de kunne redde skuespilleren, ellers dør han efter et par minutter.

Uanset hvad resultatet af scenen bliver, vil Dalmatineren bryde sammen og begynde at hulke. Efter et par minutter vil han genvinde fatningen, og henvende sig grådskvalt til Spilpersonerne. Han præsenterer sig dog først som David Lacan. Dernæst vil han stolt fortælle om den flotte udstilling Dalmatineren har givet til menneskeheden. Han fortæller hvordan denne scene skulle gengive tidspunktet, hvor Dalmatineren en sen aften rev Uret ud af dødens klør, og hvordan de to har været uadskillelige lige siden. Med det fortalt vil han begynde at fortælle om Den Falske Felix, eller nærmere bestemt Roy Lacan, Davids storebror.

David fortæller at Roy i begyndelsen gjorde det godt i rollen som Felix, til stor glæde for Dalmatineren, der så noget af sin døde fætter i ham. Men for nogen tid siden gik det galt; Roy havde i løbet af længere tid distanceret sig fra sin bror, og var blevet mere og mere som Felix-rollen. Han endte med, i misundelse på Dalmatineren, at drage ind i klosterlabyrinten og skjule sig for alle Labyrintens beboere.

Nu da Spilpersonerne er dukket op, og museet skulle indvies, er Roy på ny begyndt at røre på sig. Den Falske Felix har myrdet skuespillere i flere scener. David er fortvivlet, og frygter for hvordan det hele vil ende. Til sidst vil han bede Spilpersonerne om at forlade hans hjem og stoppe Roy. Derefter går han over til sofaen og skubber den væk, hvilket afslører en dør, der fører ud i Labyrinten.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

41

David Lacan: Pligttopfyldende 36-årig mand, der før i tiden var skuespiller. Sammen med sin storebror Roy havde han en del succes i det sydlige Frankrig. Da Krigen kom, drog de nordpå og endte ved Mont St-Michel, hvor de slog sig sammen Dalmatineren og blev to af hans mest loyale hjælpere.

Maskinstationen

Dette tableau er opbygget i en stor, bred gang, hvor der er tre ophængte forhæng foran tre åbninger. For enden af gangen, modsat indgangen, finder man en stor, ulåst staldør, der leder videre ind i Labyrinten. Der er en kraftig stank af benzin i gangen.

Bag de tre forhæng er der tre næsten identiske, rum, der alle er rekonstruktioner af maskinstationen i Bernay. Samme beskrivelse gælder for alle tre maskinstationer. I rummets midte er der etableret en mekanikergrav. På væggene hænger der mængder af værktøj, og på en hylde, langs den ene side, er der anbragt reservedele til motorer og diverse kemikalier. Umiddelbart til venstre for indgangen står en gammel rød benzinstander, der er fra 1950'erne og tydeligvis ikke fungerer.

Til højre for indgangen er der et lille, buttet køleskab. Ned fra loftet hænger et gammelt stationsur. Bagerst i rummet er der sat nogle træplader op, der afgrænser et lille kontor. Herinde er et skrivebord, hvorpå der står en elektrisk skrivemaskine. Et stort arkivskab er placeret ved siden af skrivebordet. En hundesnor bundet til arkivskabet fastholder en dalmatiner.

Forskellige ledninger såvel som rør kommer ud af væggene, og det er tydeligt at rummene ikke er så grundigt lavet som de andre tableauer. Hver af de tre maskinstationer adskiller sig en smule fra de andre, ved små detaljer, der ikke stemmer overens:

Maskinstation 1: Her er dalmatineren en lille hvalp, der ligger og sover. Den er bedøvet og kan ikke vækkes. Over mekanikergraven står en ødelagt, gul Citroën, der mangler adskillige reparationer. Papirer på kontoret afslører at der er tale om år 2012, og regnskaber viser at en Franck Duby har købt maskinstationen det foregående år. Stationsuret i loftet fungerer. Foran køleskabet står der en kasse med cider, der mangler at blive lagt på køl. På gulvet ligger der tegninger, med tilhørende instrukser om, hvordan de tre stationer skal se ud.

Maskinstation 2: Her er dalmatineren en fuldvoksen hund, der gør og bider efter folk hvis de kommer den for nær. Citroënen er ved at blive repareret; køleren er åben, dækkene taget af, og der ligger svejsegrej ved siden af graven. Stationsuret går ikke, men en stige er sat op under det. Køleskabet er fyldt med kold cider. Papirer på kontoret viser at der er tale om år 2015.

Maskinstation 3: Her er dalmatineren gammel, pletterne falmede og hunden er rolig. Stationsuret virker ikke, og maskinstationen er generelt i forfald. Aviser fra år 2017 ligger spredt på kontoret. Ved nærmere eftersyn fortæller artikler om krig og regeringers sammenbrud. Køleskabet står åbent, og en kvalm lugt af forrådet mad spreder sig ud i rummet. Citroënen er færdiggjort, men den kan ikke starte.

I den tredje maskinstation sidder der en ældre mand i kedeldragt foran Citroënen og tager sig til hovedet, mens han mumler uforståelige ting. Til Spillepersonerne vil han svagt, men surt, give dem ordrer som: "Uret skal ordnes i Rum 1, køleskab fyldes op, fejes i Rum 2 og skidt spredes i Rum 3". Han vil derefter begynde at vise instrukserne på nogle tegninger. Uanset hvad Spillepersonerne siger, er han overbevist om at de er hans hjælpere, der skal gøre tableauret klar til gæsterne, og han

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

42

påpeger igen og igen, at de har travlt. Hvis Spilpersonerne ikke vil hjælpe ham, bliver han arrig, og går i gang med det hele selv. Imens han arbejder vil han dels tale med sig selv, dels tale med Spilpersonerne om alt muligt – også Dalmatineren.

Efter et kvarters tid vil der komme en gruppe mænd ind i rummet. Tre store klepperter og tre ældre herrer. De tre store har kedeldragter på, mens de tre ældre bærer jakkesæt. De fordeler sig to og to i hvert rum. Hvis alt er gjort klar, vil de store gå i gang med at reparere på bilerne, og de ældre sætte sig ind på kontoret. Hvis alt ikke er i orden, vil de brokke sig til højlydt til teknikeren og Spilpersonerne.

Teknikeren: William Gadan er 61 år gammel, lider af rygproblemer, og er skingrende sindssyg. Dette ses tydeligt på hans vilde øjne. William var en dygtig tømrer før Krigen, og kom for to år siden op på klosteret, hvor han nu er hovedansvarlig for alle håndværkerne.

På landevejen

I et forsøg på at gengive den lange vej, Dalmatineren måtte tilbagelægge sammen med Uret før de nåede frem til Mont St-Michel, har han fået en lang korridor asfalteret. Dernæst er alle åbninger i væggene blevet muret til og pudset op, således at der kunne males på fladerne. Dermed fremstår den lange gang nu som en støvet landevej med skinlandskaber til begge sider.

De maledede scenarier gengiver ødelagte byer, overgroede tomter og forladt maskineri. Himlen er blå, og græsset grønt. Gangen bades i et varmt lys, der næsten ligner solens. Overalt er der skudt ukrudt op gennem asfalten, og langs begge vægge er der blevet etableret en grøftekant. I grøfterne løber der snavset vand, og alskens røgelse ligger hulter til bulter.

Man træder ind på landevejen gennem en tynd jerndør, og scenen forlades knap hundrede meter længere nede via en trædør, der vidner om betydelig ælde. Udgangen kan man ikke umiddelbart se, da en stor, gammel lastvogn spærrer udsynet. Lastvognen er rusten, og det rummelige lad er endnu overdækket af tykt, rødt plastik. En lille rampe leder op på ladet, og som man nærmer sig vognen, vil man kunne høre dæmpet musik.

På ladet har Dalmatineren fået oprettet en lille vejcafé, hvor der serveres mad, kaffe og læskedrikke til besøgende gæster. Caféen drives af den unge pige **Linda**, der i sin servitricuniform gør sit bedste for at se travl ud. Caféen er indrettet således, at der for enden er en lille bar, hvorfra al udskænkning bliver foretaget.

Foran baren står fire bænkegrupper placeret på en sådan måde, at bænkenene står to og to over for hinanden. På caféen spilles der musik af Johnny Cash, hvilket på sin vis harmonerer ganske godt med den dræbende varme der hænger i rummet.

Ved hvert af de fire borde er der anbragt en mandlig mannequindukke. Dukkerne er udstyret forskelligt, men alle har et lille papskilt foran sig. Ved første bord sidder en dukke klædt i forhutlet tøj med en strittende paryk. Dukken lugter skrækkeligt, og foran den på bordet står et glas vand. På dukkens skilt kan man læse: "**Fortabt**".

Den anden mannequin sidder i et støvet og beskidt jakkesæt, men det fremgår dog af dukken, at den er velholdt. På dennes skilt står: "**Uden virkelighed**". Ved den tredje dukke, der sidder i vildmarkstøj, og har en stor jagtkniv i bæltet, kan man læse: "**Som fisken i vandet**". Den sidste dukke er klædt i alt for småt matrostøj, og bærer et skilt foran sig med påskriften: "**Fordømt**".

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

43

Når der kommer besøgende op på ladet, gør Linda som om hun netop har serveret glasset med vand for den første dukke. Hastigt skynder hun sig tilbage til baren og smiler imødekommende mod gæsterne. Det eneste hun har at servere er vand og cola. Alle madvarer caféen blev udstyret med, har hun efterhånden selv spist.

Linda er forbløffende velinformeret, og gennem samtale med hende, vil det være muligt at få beskrevet hvad der kan ses på landevejen – for Linda er hele Dalmatinerens kompleks nemlig en vej, der hverken begynder eller stopper noget sted. Hun har selv sneget sig omkring i komplekset og set de øvrige tableauer, og hun beretter glædeligt om dem, såfremt hun bliver spurgt.

Giver de besøgende udtryk for at ville høre nyt, rygter, eller hvis de blot virker nysgerrige, vil den unge pige efter nogle øjeblikkes tøven forsigtigt hviske til de forsamlede, at hun må advare dem. Herefter fortæller servitricen ganske stille, at hun har set et udyr i gangene, der jager friskt blod. Dyret er snehvidt, dækket af sorte plamager og har blodrøde øjne.

På dramatisk og barnagtig vis vil hun hviske dette, og afsluttende fortælle, at hun hver nat hører udyret snuse sig gennem gangene, hvorfor hun altid sørger for at låse dørene til sit hus. Det udyr Linda fortæller om, er vildelser avlet i den narkotiske søvn, Dalmatineren lod hende sove i de første måneder som hun tilbragte i klosteret.

Pigen stammer oprindeligt fra landsbyen ved klippens fod, men Uret samlede hende op en sen aften, da han fandt hende legende i vandkanten et stykke fra byen. Hun er en køn og opvakt pige, der egentligt ikke spiller skuespil, men snarere passer det arbejde Dalmatineren har sat hende til. Hun har pådraget sig en lettere hjerne-

skade gennem de stoffer Franck bedøvede hende med i begyndelsen, om end man ikke umiddelbart lægger mærke til dette. Linda bor i lastvognens førerhus. Hun møder alle med en ligefrem venlighed, der nok skal smelte hjerter hos de fleste.

Linda er uskyldigheden selv, og på trods af at hun er omkring 18 år gammel, virker hun langt yngre. Hun går klædt i en snavset, mintgrøn uniform med hvide kanter, og et par slidte hvide, gummisko. Hendes hår er brunligt og meget langt.



Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

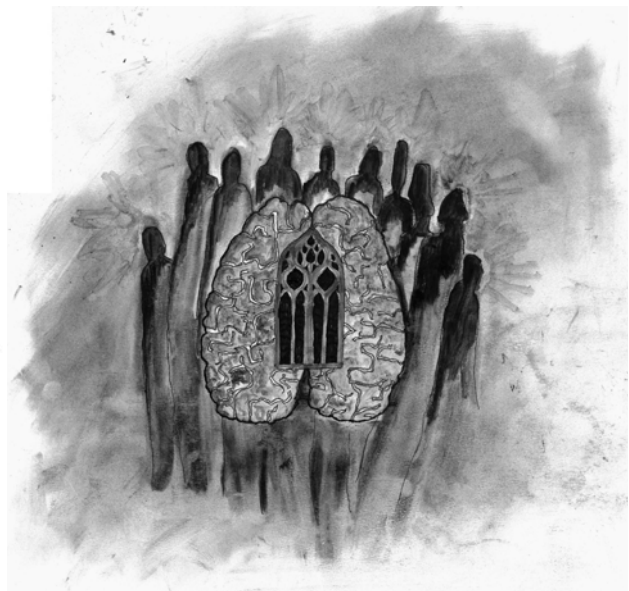
44

Den gamle udstilling

Det virker som om rummet er glemt, og alt henlægger i forfald. Det er fra tiden før Dalmatineren fik et klart billede af, hvordan hans museum skulle indrettes.

Rummet er kvadratisk, men store sorte, mølædte forhæng hænger ned fra loftet, og danner en oval midt i rummet. Indenfor ovalen står 10 gamle montrere. I midten af rummet er der en gammel træstol, hvorpå der sidder et lig. Når Spilpersonerne træder ind bag forhængene, vil der høres en elektrisk knitren, små lys tændes i tre af montrerne og bader rummet i et svagt lys. Syv af montrerne er knuste, lyset ødelagt og indholdet fjernet.

Flere rotter løber i skjul da lyset tændes. Der er meget støvet, og stanken af råddenskab er markant. Liget er af en mandlig person, der har været død i nogle måneder. Øjenæblerne og tungen er gnavet ud. Samtidig er



det meste af ligets ben gnavet væk. I hånden knuger den døde en flot kniv, og det er tydeligt, at han har skåret sine pulsårer over med denne. Under liget ligger der tomme konservesdåser. Den døde har et slidt jakkesæt på, og et skilt ved højre brystlomme der siger: "Martin, Kustode".

Martin døde for tre måneder siden da hans forsyninger slap op, men den stolte mand nægtede at forlade stedet. Hvis man undersøger området på den anden side af forhængene, vil man finde store mængder konservesdåser, tomme vandflasker, et tomt køleskab, et lille tekøkken der drives af en generator, og en gammel seng, hvor rotterne nu har dannet rede.

I de tre intakte montrere findes:

1: En lille filmfremviser, tilsluttet en video, står og peger ud mod forhængene. Der er en knap på montren, der tænder videomaskinen. Et mølædt lærred vil glide ned fra loftet og hænge skævt, da skinnerne der holder det er ved at ruste op. Her vil der så spille en lille film, der varer to minutter. Fra nogle slidte højttalere i loftet vil der komme klassisk musik. Filmen er uden lyd, og kun den svage musik kan høres sammen med rotternes rumsteren.

De første klip viser gadebilleder fra Rouen, hvor man ser en nedlagt gardinbutik, den ødelagte domkirke, og en stor mand der står på en stige og kæmper med et stort ur, der hænger tværs over en gade. Byen er tydeligt i forfald, og der ses en del lig. Den næste del er fra et lille værelse, Dalmatineren og Urets stue, og her er kameraet stillet på et stativ, og filmer de to, der sidder i samtale. Der klippes abrupt til et barnelig, og da kameraet føres opad ses Mont St-Michel i det fjerne.

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

45

Der klippes til et stort rum, som Spilpersonerne kan genkende som restauranten i landsbyen, og de ser en yngre udgave af Borgmesteren, der ses i samtale med Franck. Det næste klip viser vejen op til klosteret, og der ses en masse mennesker der kaster sten efter kameraet, der hastigt slukkes. Det sidste klip viser det ovale rum, og den levende kustode bukker, smiler, og trækker et forhæng for.

2: Er fyldt op med fotografier fra Franks liv; fra barndommen i gardinbutikken, livet på gaden med Felix, elskerinden, maskinstationen, og en del fotografier af Uret i forskellige situationer. Man fornemmer hvordan Frank gradvist ældes på billederne. Der er datoer under hvert fotografi, og det sidste er dateret d. 17/9 2018. Her ses Uret stå foran maskinstationen i Bernay.

3: På et rødt stykke velour, ligger der en skede til den kniv, der slog amerikaneren ihjel. Ligeledes ligger turistens pung, videokamera og fotografiapparat i montren. Kustodens kniv hører tydeligvis til den udstillede skede, da ornamentikken går igen på begge dele.

Ingen af monterne er låste, og tingene kan fint fjernes.

Fremvisningen

Alle veje besøgende vælger i Dalmatinerens univers, ender i det store rum der engang var klosterets største bibliotek. Endnu er rummet fyldt med bøger – en skønsm blanding af læderindbundne værker og billige paperbacks med falmede rygge. Gulvet i det store rum er belagt med mørkt egetræ, og det hele bliver oplyst af to enorme, elektriske lysekroner. Dybe, grå tæpper ligger udbredt hist og her, men ellers er det eneste af nærmere interesse et stort tilhyllet objekt i den fjerneste ende af biblioteket. To tykke, gyldne reb sidder anbragt i klædet, og slanger sig ud i rummet. Når de besøgende træder

ind i salen er den tom, men virker overraskende ren og varm. Man vil i det fjerne kunne høre latter, fodtrin og højtaltende mennesker, der hastigt nærmer sig rummet.

Der vil næppe være tid til megen egenhændig undersøgelse før det begynder at strømme ind med personer. Hurtigt vil Spilpersonerne genkende alle de skuespillere de indtil da har mødt i de tidligere tableauer. Skulle der på grund af tidligere hændelser være tilstødt nogle af skuespillerne et eller andet, der ville forhindre dem i at møde op, er det ganske vellignende, men dog andre personer, som nu træder i deres sted. De er alle festligt klædt på i smokinger, sorte jakkesæt og flotte kjoler.

Alle de ankomne holder glas med champagne i hånden, og taler smilende sammen. Med venlige blikke vil de skåle ned mod Spilpersonerne, og indbyde dem til at slutte sig til selskabet. Dernæst trækker forsamlingen ned imod den tilhyllede genstand, hvor bartenderen Papa træder ud af mængden og begynder med grødet stemme at byde de tilstedeværende velkommen. Så udbryder han: ”Mine damer og herrer, må jeg præsentere Dem for en nær ven af os alle!”, hvorefter de tre tykmavede mænd fra brasserieet løber frem og trækker i de gyldne reb. Let glider klædet til side, og en legemsstor voksfigur afsløres for publikum.

På et højt podium ser man en naturtro fremstilling af Dalmatineren, iklædt et alt for stort, blåt, nålestribet jakkesæt og et dertil højst upassende grønt slips. Den lille mand står hvidhåret, tynd og spøttet af store leverpletter på både hænder, hals og i ansigtet. Et forsigtigt blik skuer ud i det fjerne, mens hænderne genert bliver knuget bag ryggen, og de lange, spidse sko vender en smule ind imod hinanden. Under figuren er der et lille messingskilt med indskriften: ”Franck Duby – Født i Rouen 1969”.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

46

Et højt bifald kommer nu fra publikum, og alle de tilstedeværende begynder at trække sig bagud, således at der efterlades rum mellem Spilpersonerne og statuen. Den stående applaus dør langsomt ud. Med høje glædeshvin og funklende smil gør forsamlingen nu mine til de seks om, at de skal handle. Det er tydeligt, at den tilstedeværende menneskemængde forventer et eller andet af dem, men hvad vil de næppe forstå. Lang tid vil denne pinagtige situation dog ikke få lov til at bestå, da der udbryder tumulter i salen.

Fra orden til tumult

Netop i dette øjeblik trænger Den Falske Felix og hans kobbel vilde dalmatinere ind i biblioteket, og udløser panik i forsamlingen. Før nogen når at reagere, vil Felix med en stor trækølle slå til statuen så den vælter, og en af dalmatinerne hopper i struben på Papa, der kort efter dør af biddet. Forsamlingen begynder at gå i opløsning, og flygter ud igennem de mange små åbninger, der ved første øjekast ikke var synlige i rummet.

Felix vil hamre løs på statuen, alt imens seks snerrende hunde danner en halvcirkel om ham. De resterende hunde jagter skuespillerne, og i løbet af kort tid, vil to af dem fare på Spilpersonerne. De vil med nød og næppe kunne nedkæmpes, men hvis det sker vil Felix beordre de resterende seks imod dem, alt imens han knuser hovedet på voksstatuen.

Midt i tumulterne, om gruppen kæmper med de frådende hunde eller ej, vil de bemærke David Lacan komme løbende, råbende til Spilpersonerne at de skal advare Dalmatineren. Hundene er ikke sene til at fare på David og gøre kort proces med ham. Hvis Spilpersonerne vælger at blive og kæmpe, vil det blive blodigt. Otte vilde hunde mod seks ældre og trætte menne-

sker. Beskriv kampen blodigt og brutalt, så det kun er Spillernes evne til at improvisere, der kan redde deres Spilpersoner fra at blive skambidt. Hvis Spilpersonerne får hundene uskadeliggjort, vil Felix blæse i et lille horn og forlade biblioteket med sine resterende hunde.



Spilpersonerne kan også, meget realistisk, vælge at flygte i det øjeblik Felix og hundene kommer. Det er ligegyldigt hvilken udgang de tager. Panikken og frygten vil være stor, overalt kan man høre skrig, larm og hundegøen. Lad Spilpersonerne løbe lidt forvirret omkring i Labyrinten, således at alle døre de kommer til er låste og de kan ikke genkende noget.

Efter kort tids panik vil Spilpersonerne befinde sig på en gang, der ender i en stor trædør, som står på klem. I det fjerne høres skrig og hundeglappen. Ud fra sprækken i døren strømmer der et varmt og behageligt lys. Man kan ane lugten af et bål, og mad der tilberedes.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Tableauerne

47

Bag døren er et stort rum hvor vægge, gulv og loft er belagt med bøgetræ. Endvidere er der store dyreskind bredt ud over gulvet, og i den fjerneste ende er der noget som minder om en rede. Masser af skind og tæpper er skubbet sammen til et leje for en stor mand. Til højre for reden står en stor, sort dragkiste, fyldt med alt muligt ragelse. Der kan blandt andet øjnes spisegrej, gamle aviser, rådne æbler og værktøj.

Midt i gulvet er der et stort ildsted, hvorover der på en trefod hænger en gryde med en kraftig oksekødssuppe. I loftet over ildstedet er en stor skorsten, hvor igennem man kan ane nattehimmelen.

I den fjerneste ende af rummet, er Marcells kæreste øje, Le Gros Horloge fra Rouen. Det sindrige, middelalderlige urværk er pudset og velholdt. Adskillige klude ligger rundt omkring, og en værktøjskasse står i nærheden af urværket. Desværre er det tydeligt at urværket ikke fungerer. Til højre for uret er en vinduesåbning, lukket med skodder, men fjernes de, ser man den grånende nattehimmel gennem tunge tremmer. Natten er ved at gå på hæld.

Efter et par minutter i rummet gør Uret sin entré. Over sine skuldre har han en død dalmatiner, og han bløder fra både arme og ben. Marcells store, grå arbejdsbukser er sølet ind i blod. Hunden smider han fra sig og kigger venligt, men bedrøvet på Spilpersonerne. Derefter vil han stavre hen imod dragkisten, finde en førstehjælpskasse frem, og gå i gang med at pleje sig selv.

Med en meget dyb og rolig stemme vil Marcel begynde at tale til Spilpersonerne. Han siger, de kan spise hvis de har lyst. Maden smager fremragende, og mens de spiser, vil han tilbyde dem cider. Den store mand vil sidde

for sig selv, og på det nærmeste tale i tåger; fortælle om æbler og hans families plantage. Hvis han afbrydes, vil han se bedrøvet op og fortsætte.

Med ét vil det virke som om Uret vågner op af en dyb søvn, og han vil rejse sig og fare hen til døren. Hundelarmen er tydelig, og en skinger stemme skriger at døren skal åbnes. Resolut sætter Marcel en slå for døren, og siger til Spilpersonerne at tiden rinder ud. De må møde hans gamle ven og få ordnet problemet. Hundenes hyl og kradsen på døren bliver voldsommere imens. Med ét stopper lydene, og alt er stille.

Marcel ser forfærdet ud, løber hen til reden, og skubber den til side. Bagved er der en lille åbning, der fører ud i en krybegang, hvor der lige akkurat er plads til den store mand. Uret vil skynde på Spilpersonerne og sige, at det gælder hans gamle vens liv, såvel som deres eget. At træde ind i Urets hule vil være som om at træde ind i et varmt eventyr. Maden og den behagelige stemning afløses dog brat af frygten for dem uden for døren. Det er vigtigt at give Spilpersonerne tid til at stifte nærmere bekendtskab med Uret, og se hvilken størrelse han er, før de konfronteres med Dalmatineren.

Med hast kravles der gennem gangen, der efter et par minutter munder ud i en trævæg, som Marcel skubber til side. De befinder sig nu i en ny korridor, og foran dem leder en lille trappe op til en dør. Ikke langt derfra kan man høre lyden af hundene. Marcel åbner døren med en nøgle og beder Spilpersonerne om træde indenfor.

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Konfrontationen

48

Konfrontationen

I denne, den sidste del af historien, skal Spilpersonerne endeligt konfrontere den mand, de nu har jagtet hele natten. Trætte og udmattede vil de stå ansigt til ansigt med Dalmatineren og Uret. Dertil kommer at menneskejægeren Felix med sit vilde hundekobbel samtidigt indhenter sit offer.

Den dør Det Store Ur leder Spilpersonerne igennem, fører ind i et ganske velindrettet værelse, med udsigt ud over havet til tre sider. Tunge røde tæpper ligger på gulvet, og hele rummet synes fyldt til randen med møbler og kunst. Et stort skrivebord står placeret foran det ene af vinduerne, hvor en gammel skrivemaskine og adskil-

lige løse papirer flyder. En messinglampe med grøn skærm kaster et dæmpet lys over bordet, mens resten af rummet bliver oplyst af to store standerlamper; én på hver side af døren.

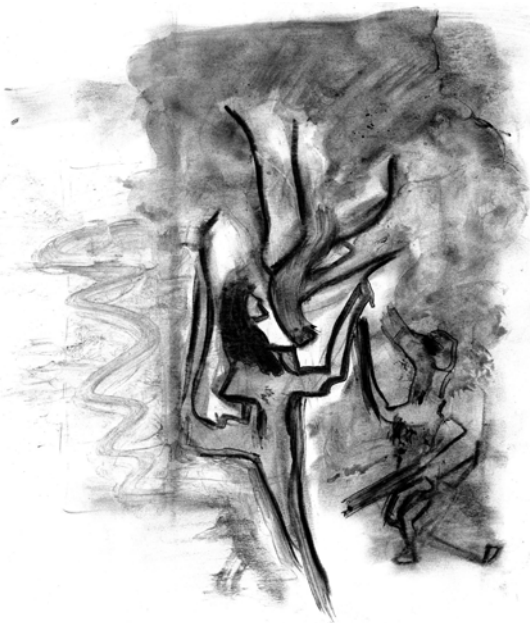
I en olivengrøn lædersofa, med ryggen til døren, sidder Dalmatineren og betragter nattehimmelen. En beklagelig følelse af afmagt har sænket sig over den syge gamle mand, og hvad der nu skal ske, aner han ikke.

Franck sidder i en gul skjorte og et slidt, blåt polyesterjakkesæt uden slips. Da gruppen træder ind i værelset vender han sig lidt genert, og betragter selskabet. Uret vil sagte lukke døren bag Spilpersonerne og dreje nøglen omkring. Dalmatineren siger ikke noget, men fortsætter, afventende og handlingslammet med at betragte de nye ansigter.

Efter en vis tid, såfremt ingen af Spilpersonerne har taget initiativet, vil Dalmatineren fugte sine læber og spørge hvad han kan gøre for selskabet. Hele attituden i scenen vil formodentlig komme bag på gruppen, da intet synes at ansproge aggressioner eller konfrontation. Kun visheden om at Den Falske Felix tordner afsted gennem Labyrinten med sit hundekobbel, vil lægge pres på de tilstedeværende.

Franck ved ikke hvorfor Spilpersonerne har spoleret hans museum, men han har sine anelser om at de ikke vil ham noget godt. Derfor vil han først og fremmest tilbyde dem at de kan blive hos ham. Alt er muligt i de gamle klostergange, og de verdener som Frank har bygget op er mindst lige så virkelige som alt hvad der ligger nedenfor klippen.

Hvem ved, måske vil et tilbud om at blive bag klosterets mure forekomme Spilpersonerne mere attraktivt end at



Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Konfrontationen

49

vende tilbage til verden udenfor. Umiddelbart synes der at være fire grundlæggende udfald af mødet.

Enten vil Spilpersonerne mundtligt eller gennem direkte angreb gøre det klart for Dalmatineren at de er kommet for at slå ham ihjel. Dette vil Franck ikke aktivt modsætte sig, men han vil dog bede om en nådig død, hvor Uret holder ham mens de udfører deres bøddegerning.

Skulle Spilpersonerne fare på Dalmatineren når de ser ham, vil Uret træde imellem tids nok til at Franck kan bede sin bøn til gruppen. Indvilliger de, vil Marcel sætte sig tungt i en lænestol og Dalmatineren går derefter langsomt over og lader sig dumpe ned i skødet på kæmpen.

Marcel fatter nu resolut, men ømt, om den lille mands hoved og blotter hans hals. Urets øjne vil hvile på den eller de der nærmer sig, men han siger ikke et ord. Marcel vil fortsætte med at holde Dalmatineren så længe det hele står på; selv hvis de går i gang med at fjerne hovedet fra kroppen. Uret vil ikke fælde nogen tårer, men Franck vil få våde øjne når dødsøjeblikket nærmer sig.

På Urets kropsholdning og mimik vil det dog være tydeligt, at han spænder alle muskler i kroppen. Hvad der sker når Spilpersonerne har fået hvad de kom efter er svært at sige, men Uret vil blive siddende i lænestolen med Dalmatinerens afsjælede legeme liggende over skødet, næsten som i en piéta-scene.

Et andet udfald af konfrontationen kunne være, at Spilpersonerne vælger at overhøre Dalmatinerens bøn og i stedet vælger at gå direkte til angreb på manden. Er det tilfældet, vil Uret forsøge så godt som muligt at komme

hen til sin ven og beskytte ham, eller i hvert fald at få mulighed for at favne omkring ham, som det er blevet skildret ovenfor.



Uanset hvad vil Den Falske Felix og det store kobbel af dalmatinere ankomme ved døren, der formodentlig er låst. Her vil hundene begynde at gø og hyle mens Felix gør hvad han kan for at få døren brudt ind. Det skulle meget gerne skildres som gruppevækkende lyde der kommer fra hundene, blandet med Felix' egne vredeshyl. Morderen og hundekobbelet vil kunne udnyttes af såvel Spillederen som Spilpersonerne.

Antiterrorisme
électoral
Le blan
Moins
Le sacre des mutants
Financement de l'Opus Dei
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Konfrontationen

50

Kommer Felix ind i rummet, vil hundene fare på Dalmatineren og forsøge at flænse ham til døde, mens Uret vil gøre sit bedste for at holde dyrene væk. Dermed kan Felix gøre det beskidte arbejde for gruppen, da han ikke direkte har noget udestående med Spilpersonerne og derfor vil lade dem være i fred, hvis de ikke forstyrrer ham.

Uret vil sikkert kunne nedkæmpe angriberne, men næppe kunne rede Dalmatineren, hvorfor han vil samle den døde op og sætte sig i en stol når kampen er overstået. Spillederen vil kunne bruge Felix og hundene som en måde at presse Spilpersonerne til handling, og dermed højne tempoet i historiens sidste del.

Et sidste muligt udfald kunne være, at Spilpersonerne rent faktisk vælger at blive hos Dalmatineren, der i dette tilfælde vil opfordre dem til at sætte sig ned og byde

dem et glas whisky. Tavs vil han atter give sig til at vente på at solen står op, mens der spiller et fredfyldt smil på hans læber. Her kan Spilpersonerne muligvis hjælpe med at nedkæmpe Roy Lacan og hundene.

Det er naturligvis umuligt at forudsige hvordan det endelige møde med Dalmatineren vil falde ud, og alle de ovenstående beskrivelser er ikke andet end en vejledning, så Spillederen kan danne sig et billede af nogle sandsynlige afslutninger. Måske vil Spilpersonerne endda ikke selv være enige om hvad der skal ske med Dalmatineren, når de først står over for ham. Hvem ved, måske vil der ligefrem være nogen i selskabet der vil beskytte ham.

Det bærende element i scenen er en fortættet stemning, der gerne skulle påvirke alle. Det rolige og fattede i både Marcells og Francks adfærd burde viderebringe en vis eftertænksomhed hos Spilpersonerne. I sine beskrivelser og ordvalg er det vigtigt, at Spillederen understreger det stærke bånd mellem Uret og Dalmatineren; et bånd der bør skildres som noget smukt. Dertil kommer et strejf af bitterhed i Francks svagelige legeme, understreget af træthed og afmagt.

At det er ved at lysne udenfor, vil ligeledes være med til at give det afsluttende møde et fortryllende skær, der vil stå i kontrast til det uhyrlige slagterarbejde det er at fjerne et menneskes hoved. Dette arbejde bør fremstilles i så gruppevækkende og brutale vendinger som muligt, således at der ikke vil være det fjerneste glimt af heroisme over situationen. De dyriske hyl i eller uden for rummet, kan sikkert anvendes effektivt i denne sammenhæng.



Epilog

51

Epilog

Den stille, men forløsende fornemmelse, der vil sænke sig over hele situationen efter mordet er fuldbragt, eller Spilpersonerne har slået sig ned hos Dalmatineren, er et stærkt stemningsbillede, der emotionelt afslutter historien. Det korte efterspil som følger denne scene, hvis gruppen vælger at forlade klosteret, vil ikke gøre meget andet end at sætte en krolle på dette.

Turen ud fra klosteret og ned ad klippen skal ikke beskrives i detaljer, og det essentielle i selve nedstigningen vil være den modtagelse Spilpersonerne får, når de kommer tilbage til landsbyen.

Længe før de når palisaden, har indbyggerne i landsbyen set dem komme, og de står derfor parate til at møde dem. De vil alle indledningsvis være tøvende, og forberedte på at pågribe gruppen hvis de ikke skulle have medbragt Dalmatinerens hoved.

I dette tilfælde vil afslutningen formodentlig komme til at antage en voldelig karakter, hvor Spilpersonerne må kæmpe for deres liv, imod de mange syge indbyggere fra landsbyen. Da kampen ikke er vigtig, vil det være tilrådeligt at stoppe historien på et velvalgt tidspunkt, midt i tumulten.

Er hovedet i deres varetægt, vil de blive hyldet som frelsere af byen, blive genforenet med en meget svagelig Chantal, der virker medtaget efter en nat i buret, og endeligt ført ud til deres kutter, sammen med landsbyboerne, der bærer alt hvad de havde beslaglagt i fartøjet.

Dalmatinerens hoved vil under turen til kutteren blive hånligt fremvist og mishandlet. Denne udgang skal være bitter og uden nogen egentlig glæde. Den hæslige Paul Rabant, Borgmesteren, vil sige nogle bevingede ord, hvoraf det fremgår at Spilpersonerne har fjernet kilden til sygdommen på Mont St-Michel – mordere i en god sags tjeneste. Han vil tale om retfærdigt udgydt blod og himlens straf, mens han hostende sender gruppen på vej.

Den præcise udformning af epiloggen overlades trygt til Spillederen.



Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

DU « ZÉRO MORT » ?

Flowchart

52

Prologen

Begyndelsen

Fanget i kælderens

Restauranten

Opstigningen

Op gennem byen

På klipperne

Det sidste stykke vej

Tableauerne

Fremvisningen

Fra orden til tumult

Konfrontation

Labyrinten

Fødeklubben

Barndomshjemmet

Gadebillede fra Rouen

Brasserie St. Maclou

Hos Claudette Champollion

Den barmhjertige Dalmatiner

Maskinstationen

På landevejen

Den gamle udstilling

Epilog

De bliver i klosteret

De dør i klosteret

De dræber Dalmatineren

De løser Borgmesterens opgave og rejser videre

De fejler Borgmesterens opgave og dør i landsbyen

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgie paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Oversigt over tableauerne

53

Fødeklinikken

Tre rum der gengiver Dalmatinerens tilblivelse, fødsel og grunden til at han er enebarn. Ingen skuespillere i scenen. Fredeligt, dog med en morbid stemning.

Barndomshjemmet

Kulisse i et stort rum, der er indrette som en *sitcom*. Seks skuespillere og en hund. Scenen skildrer Dalmatinerens hjem og intrigerne omkring familien Duby. Spilpersonerne kan blive inddraget som skuespillere.

Gadebillede fra Rouen

En hel gade er blevet genskabt med tre bygninger og en baggård samt en park. Fyldt med adskillige skuespillere. Spilpersonerne bliver vidner til et ægte mord på skuespilleren, der spiller amerikansk turist, og de kan blive anklaget for mordet.

Brasserie St. Maclou

Beværtningen er placeret på en stor gade. De forskellige skuespillere i scenen bor i kælderen under bardisken og ledes af bartenderen Papa. Skuespillerne er næsten blevet ét med deres roller og spiller alle personer fra Dalmatinerens tid i Paris.

Hos Claudette Champollion

En hel lejlighed er blevet indrettet. Her bor Noémi, skuespillerinden der spiller Claudette. Isolation har gjort hende sindssyg og hun er ét med rollen. Noémi vil kalde en Spilperson Franck og en anden vil hun flirte med. Dette gør hun alt imens hun forsøger at få dem til at blive, og vil i sidste ende forgifte dem.

Den barmhjertige Dalmatiner

Mødet mellem Dalmatineren og Uret. Skuespilleren der spiller Uret er blevet stukket ned af den falske Felix før Spilpersonerne anommer. Franck, David Lacan, beder Spilpersonerne om hjælp. Han vil kunne fortælle dem om sin broder Roy, der er Den Falske Felix og Menneskejægeren i én og samme person.

Maskinstationen

Tre små rum indrettet som tre næsten identiske udgaver af maskinstationen i Bernay, blot i forskellige årstal. Dog er der forskellige ting som teknikeren William Gadan beder Spilpersonerne om hjælp til at ordne.

På landevejen

En gang er indrettet som en vej, der skildrer Dalmatineren og Urets rejse. Den hjerneskadede Linda bestyrer en vejcafé og vil svare på spørgsmål.

Den gamle udstilling

Rum fra den gamle del af udstillingen med tre intakte montrer. Den døde kustode Martin har begået selvmord med Felix' kniv, og det eneste levende i scenen er rotter.

Fremvisningen

Den sidste del af udstillingen, hvor alle Skuespillerne samles og viser Spilpersonerne en statue af Franck. Roy Lacan dukker op med sit koppel hunde og alt henlægges i kaos.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Spilpersonerne

54



James "Jim" Wilson

Født 1970, 57 år gammel.
Den ældste af de to skotske brødre. Gruppens selvbestaltede leder.

Nicholas Cuvier

Født 1980, 47 år gammel.
Tidligere barmand, evig ungkarl og en sørgelig, liderlig mand.



William "Will" Wilson

Født 1975, 52 år gammel.
Den yngste af de to skotske brødre. Den smilende, men psykisk ustabile.

Maurice Lamarck

Født 1962, 65 år gammel.
Indadvendt urmager, der aldrig helt er kommet sig over tabet af sin familie. God historiefortæller.



Daniela Dalarue

Født 1973, 54 år gammel.
Hun er en tidligere smørrebrødsjomfru med mindreværdskomplekser.

Antoine Gébellin

Født 1987, 40 år gammel.
Hyklerisk svindler, der har det hele i munden. Gruppens "beskytter".



Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgie paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

James "Jim" Wilson

1

Hestevognen blev trukket af to gamle krikker. Jim drejede hovedet, så sin lillebror Will og urmageren Maurice sidde og snakke ved siden af ham. Vognen drejede op ad den lille asfalterede vej, der ledte hen til havnen i Surville. Byen henlå i ruiner med havnen som eneste beboede kvarter. En del mennesker klyngede sig stadig til stedet, og det var her brødrene havde købt kutteren, døbt Melies efter Jims stamværtshus i Rouen.

Foran døren til lagerbygningen stod den tykke Nicholas og ventede med sin lille ladvogn. Mens brødrene bente Maurice, havde han som aftalt skaffet en del brændstof til bådens motor, og til Jims store glæde var der også en trækasse fyldt med forskellige flasker sprut.

I løbet af de næste par dage kom de sidste tre personer i selskabet til, og den endelig klargøring af rejsen kunne gå i gang.

Jim og hans bror Will voksede op nær Inverness i det nordlige Skotland, hvor deres far var fisker. Jims far var en hård mand og hans vrede gik altid ud over Jim, der var fire år ældre end faderens yndling Will. Kort efter Wills fødsel blev drengenes forældre skildt. Om sommeren var de ofte i familiens sommerhus, på den lille ø Warwick Isle i Moray Firth bugten.

Da Jim fyldte 16 var faderens gentagne voldsgerninger mod ham blevet for meget, og han flygtede til Edinburgh, hvor han fik arbejde som havnearbejder. Før han tog af sted, lovede han Will at vende tilbage en skønne dag.

Tiden i Edinburgh var hård, men i løbet af kort tid gik han fra almindelig arbejdsmand til kranfører. I weekender tjente han en ekstra skilling som auktionarius på diverse fiskeauktioner. Jim havde altid haft ordet i sin magt, og han havde en evne til at læse menneskers svagheder.



Dette havde ofte hjulpet ham i tiden efter Krigen, hvor de færreste var til at stole på, og selskab med de forkerte kunne medføre døden.

Som 25-årig mødte han, til en firmafest på værftet, chefens kone Mary, og de indledte en voldsom affære. I maj 2001 besluttede de sig for at stikke af sammen til Rouen i Normandiet, da hun dér havde familie. Det holdt et år, så flyttede hun sammen med en ældre, velhavende radioforhandler fra byen. På det tidspunkt havde Jim ikke set sin bror og familie i over 15 år, og han besluttede sig for at vende hjem.

I Inverness var der ikke meget der har ændret sig. Faderen var dog kommet på alderdomshjem og Will styrede fiskeriet. Efter kort tid som havnearbejder, trængte han en sen aften diskret ind på faderens værelse og kvalte

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Le sacre des mutants

Le sacre des mutants

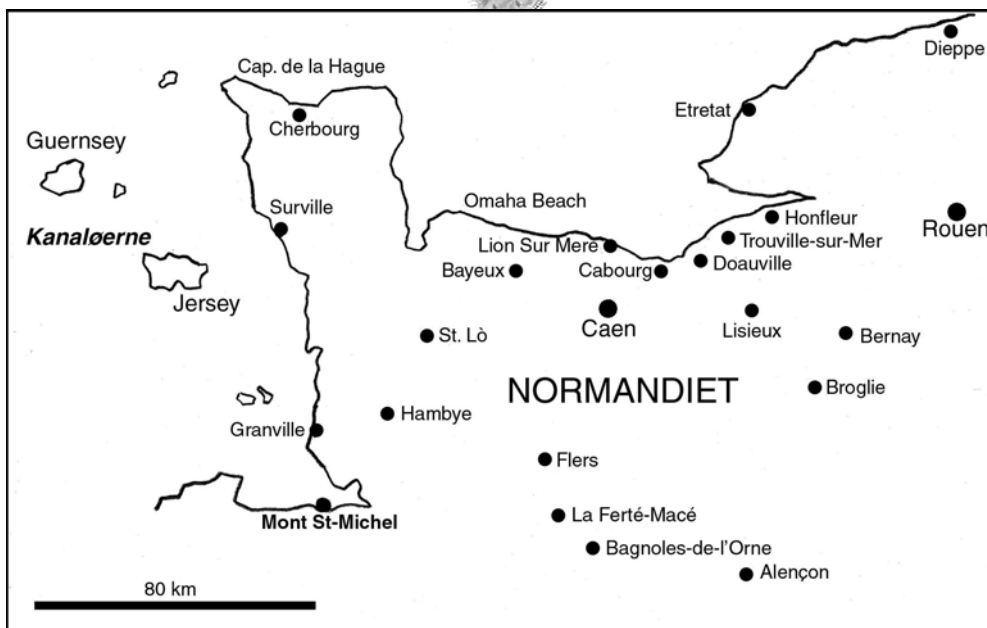
DU « ZÉRO MORT » ?

James "Jim" Wilson

2

ham med en pude – en straf for den gamle mands ugeringer. Alle troede det var en naturlig død, så dette er forblevet Jims og den afdøde faders hemmelighed. De to brødre var nu genforenet, og da fiskeriet i 2007 nåede de laveste fangster nogensinde, lukkede de butikken

Oen var tilpas lille og en række undersøiske skar gjorde det meget svært for fremmede at komme til den. Desuden var der havstrømme der førte store stimer af fisk tæt på kysten, og der var sågar frodig vegetation og et rigt dyreliv på øen. Dette måtte være den grønne plet de alle søgte efter.



og åbnede en elektronikforretning på byens gågade. De to ungkarle boede sammen i en toværelses lejlighed, omtrent midt i Inverness.

De sad alle samlet en sen natteime i lagerbygningens beboelsesområde. Der var sat syv drømmesenge op og et lille campingbord med tilhørende slidte stole, hvorpå de sad. Jim sendte det gamle fotografi rundt, mens han med store ord fortalte hvor pragtfuld øen var. Man kunne se Will sidde smilende og betragte sin storebror, mens han i ny og næ tilføjede detaljer om Warwick Isle.

Den aften gik de alle til ro, trøtte og udmattede, men nattens drømme gav dem håb og forventninger. Næste dags arbejde gik tragt, tankerne drev konstant til Warwick Isle, og som dagen skred frem begyndte der at komme adskillige skænderier imellem de syn. Men de vidste alle at det skyldtes spændingen ved rejsen, så de fleste tog det let. De var snart på vej.

Da Krigen brød ud i 2017 var brødrene godt klar over at Inverness og deres butik var en dødssejler. Jim havde i længere tid lagt planer om at flytte til Frankrig, så da



James "Jim" Wilson

3

urolighederne kom til Skotland udnyttede de chancen, huggede en båd og sejlede til Dieppe i Normandiet. Lidt nordvest for byen fandt de en lille landsby, hvor de slog sig ned i nogle år. Her levede de et enkelt liv; jagt, fiskeri og lejlighedsarbejde.

Som tiden gik kunne Jim fornemme at Will trængte til at se nye steder, og besluttede derfor, at de skulle rejse videre. Fra den lille landsby bevægede de sig mod vest, hvor de kom til den kyststrækning, hvor de allierede gjorde deres landgang under Anden Verdenskrig.

Tidslinje

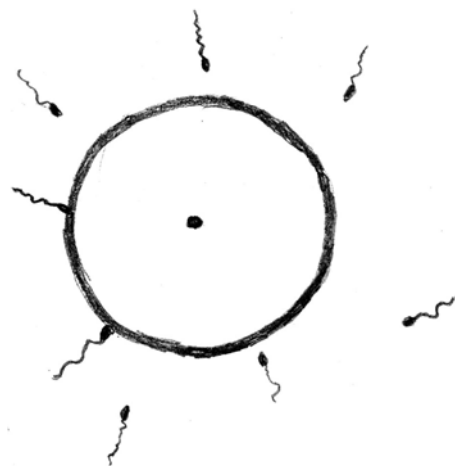
- 2009:** Ebola spredes i Sydamerika, 150 mio dør.
- 2012:** Raceuroligheder i Spanien, kampe i Madrids gader, der spreder sig til hele Sydeuropa.
- 2013:** EU-toppen holder krisemøder i Paris, der kommer under konstant belejring af aktivister.
- 2014:** Terror-celler over hele verden smadrer internettet og den globale kommunikationsstruktur.
- 2015:** Væbnede opstande overalt i Europa.
- 2016:** Paris-attentatet - en bombe dræber størstedelen af Frankrigs regering. Det Hvide Hus ødelægges en måned efter.
- 2017-2020:** Verden er henlagt i kaos. Krig og epidemier dræber over 5 milliarder.
- 2027:** Kutteren ordnes i Surville og rejsen begynder.

På Omaha Beach fandt de en afsidesliggende bunker, og slog sig ned. Her mødte de den lille urmager Maurice Lamarck, der snart blev en af deres venner. I den tid de havde været i Frankrig, havde Jim efterhånden lært Will at tale fransk.

Efter et år i bunkeren fandt Jim et gammelt fotografi af Warwick Isle frem fra sin kuffert, og dette gav ham en idé. Tidligt en morgen tog brødrene afsked med Maurice og lovede at hente ham senere. Før de sagde farvel, gav Maurice dem et flot armbåndsur hver. De drog nu til Bayeux, hvor de søgte informationer om hvordan forholdene var i England og Skotland.

Her mødte de en ældre bogholder ved Richard Déceneux, der kunne fortælle dem at der var voldsomme krigshandlinger på den anden side af vandet, og at en sygdom skulle hærge i Skotland.

Nedtrykte over disse nyheder, slog de sig ned i byen for en tid, hvor de levede en forhutlet tilværelse og boede i et telt under en bro. De drog på ture rundt i Normandiet for at få oplysninger om verdenssituationen og endda en enkelt længere tur til Paris, hvor de for alvor kunne fornemme omfanget af Krigens ødelæggelser. Begge brødre var meget rastløse og ville gerne snart tilbage til Skotland.



Antiterrorisme électoral
Le blan
Moins
Le sacre des mutants
Financement de l'Opus Dei
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

James "Jim" Wilson

4

Kutteren var ved at være færdig, men frustrationerne var tydelige hos Jim. For over et halvt år siden havde han drukket sig fuld en aften, hvor Will var gået tidligt i seng. Jim havde drevet omkring i Surville og havde i udkanten fundet et lille bus, hvor der var tændt et bål. Ved bålet sad en ung kvinde og skutede sig for kulden. Hun var satans smuk og i sin fuldskab havde Jim brutalt voldtaget hende.

Næste morgen var han vågnet op ved det udbrændte bål, og pigen var væk. Alt dette havde han glemt, indtil den dag pigen, Chantal, var dukket op, gravid, og spurgte om hun kunne komme med på rejsen. Hun havde på det nærmeste afpresset ham, og Jim havde følt sig tvunget til at inddrage hende i selskabet. Han frygtede Chantal af flere grunde. For det første fordi han var bange for Wills reaktion, skulle det komme frem, men også fordi hun nu bar hans barn i livet.

Sket var sket, og de skulle snart af sted. Jim fandt en flaske sprut frem og drak sig meget fuld. Her stod han med voldsomme tommermand og dårlig samvittighed og så på kutteren, der var blevet søsat. Men nu var de på vej, og kysten forsvandt bag dem. Havluften hjalp på Jims humor og tommermand.

En kold vinteraften opsøgte bogholderen de to brødre i teltet under broen, og fortalte dem, at han havde hørt nyt fra Storbritannien. Det skulle være blevet roligere derovre, og det fik de to forfrosne brødre til at komme i omdrejninger.

Da det blev forår, tog de mod vest og fandt den lille fiskerby Surville, hvor de fik lavet en aftale om at de skulle skaffe forskellige ting i bytte for en kutter.

Det brugte de nogen tid på, og snart var kutteren deres, hvorefter de begyndte at lede efter folk der skulle med dem på rejsen. Tre var selvskevne; kvinden Daniela, de

kendte gennem bogholderen fra Bayeux, den lille Maurice og gravide Chantal. De to sidste havde de mødt for nylig i Surville; en tyk mand der kunne skaffe brændstof, og en mand der tilbød at tage med som beskytter.

Han havde endda en riffel, som var en sjælden ting i disse dage. Nu var det hele klar, og deres sidste rejse kunne begynde.

James "Jim" Wilson

Født i 1970, 57 år gammel.

185 cm høj. Vejer 95 kg.

En stor robust mand med lille ølmave. Langt, tykt sort hår med grå stænk, samlet i en kraftig hestehale. Store mørke øjenbryn og dybtliggende brune øjne. Markant næse, der har været brækket flere gange. Han har et tæt fuldsæg og et charmerende drenget smil, der harmonerer godt med de store blomkålsører. Går i en kraftig blå kedeldragt, sort T-shirt og militærstøvler.

Rollespilstips:

- Jim er en kontant mand der siger min mening.
- Jim er en ledertype og overlever. Han vil nå til Skotland.
- Han er en bitter og samvittighedskvaler over sin voldtægt af Chantal.
- Han er rastløs og vandrer ofte hvileløst omkring.
- Jim elsker sprut og cigaretter.
- Når Jim tænker, kniber han øjnene sammen og trækker sig i venstre øreflip.

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

DU « ZÉRO MORT » ?

James "Jim" Wilson

5

Jims tanker om de andre i selskabet:

William "Will" Wilson: Min lillebror, dejlig og naiv. Han er heldigvis blevet skånet for mit hårde liv. Vi skal nok få en god alderdom sammen.

Maurice Lamarck: Fornøjelig lille fyr, der er meget spændende at høre på. Virker dog som om han har givet op, men en god mand at have med.

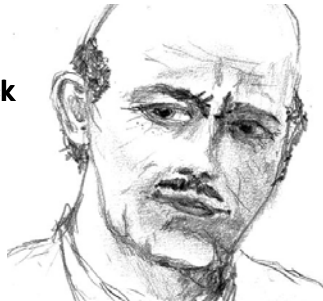
Nicholas Cuvier: Stor, doven mand, der virker ok. Han skal bare sættes lidt på plads når vi kommer frem.

Chantal Chevallier: Smuk gravid kvinde. Jeg voldtog hende desværre for lidt over et halvt år siden, og tror jeg er far til barnet. For pokker. Hun kan få mig til næsten alt.

Daniela Delarue: Lidt kedelig og lettere belastende. Hun laver god mad, og vi tog hende med fordi hun er en bekendt af vores bogholderven fra Bayeux.

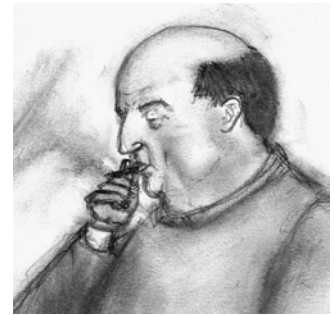
Antoine Gébelin: En lidt skræmmende mand, specielt hvis han taler sandt. Om han kan beskytte os er en helt anden sag, men nu er han med.

Maurice Lamarck



Daniela Delarue

Nicholas Cuvier



William "Will" Wilson



Antoine Gébelin



Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

William "Will" Wilson

1

Det hele så meget godt ud. Will og Jim var lige kommet tilbage med Maurice og de inspicerede kutteren sammen. Et par timer senere var rejseselskabet samlet, og da aftensolen gik ned sad de alle nede ved molen og hørte Maurice fortælle en historie om et gammelt middelalderligt ur i Rouen. Det var dog kun Will der hørte efter, mens de andre blot sad og smed sten i vandet.

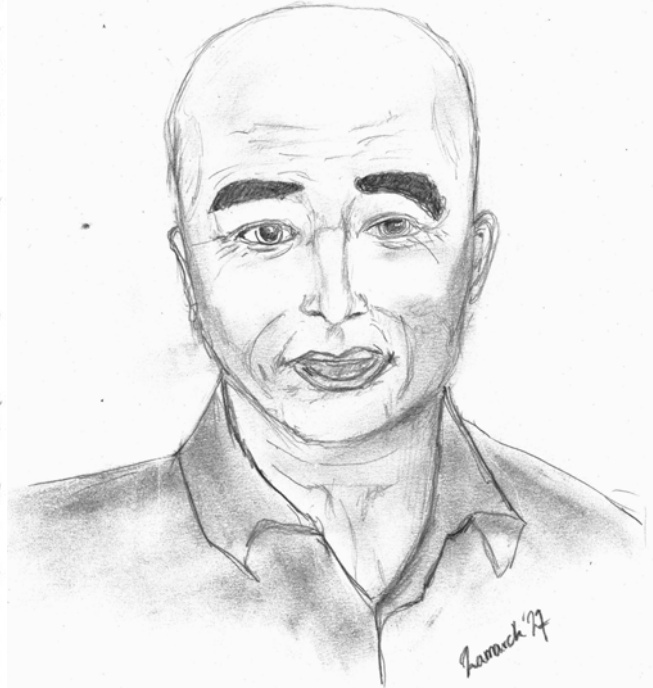
Stemningen var forrygende, og livet var godt for en tid. Intet kunne gå galt, og Wills storebror havde styr på det hele. Kutteren havde Jim døbt Melies, efter en eller anden bar i Rouen.

De kommende måneder blev brugt på arbejde og klargøring af båden. Alle var beskæftiget med noget, måske bare ikke altid noget, der havde med deres rejse at gøre.

Havet virkede meget dragende, næsten magisk, på den yngste af de to skotske brødre, men gentagne mareridt om forlis og druknedød såede en frygt i Wills hjerte. Drømmene var fulde af død og tomme bygninger. Natterne var derfor barske for skotten, men efter morgenmaden så det hele som regel godt ud igen.

Som knægt hørte Will ofte hvordan hans storebror fik tæsk af deres far. De gentagne skrig og lyden af læderremmen på bar hud borede sig ind i barnets hukommelse - endnu i dag kan Will til tider høre remmens svirpende lyd. Hans far var fisker, og bestyrede 12 både i den store fiskerby Inverness i det nordlige Skotland. Brødrenes forældre var blevet skilt kort efter Wills fødsel.

Will havde altid været en glad dreng, der måske manglede sin brors og faders intellekt, men han kompenserede for dette ved en stor livsglæde og gåpåmod. Sammen med familien tilbragte han meget tid på Warwick Isle, beliggende i Moray Firth bugten, hvor de havde et lille sommerhus. Et hus fyldt med gode minder.



Endnu husker Will den dag, da han som 12-årig tog afsked med sin storebror på øen. Will havde lovet at komme tilbage en dag. Broderens forsvinden skabte et sort hul i drengens hjerte. Livet måtte gå videre, og hverdagen fortsatte. Knap et år senere forlod Will skolen og blev fisker.

På havet sled han som en djævel, mens han altid var i strålende humør. Først når han kom hjem, og var alene på værelset, forlod humøret ham, og afløstes af voldsomme angstanfald. I angsten lå en selvlede som Will kun kunne få bort ved at ødelægge eller påføre andre smerte. Dette skjulte han godt for omverdenen, men begyndte efter nogle år at rejse til Glasgow og opsøge ludere og små drengebørn.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Memme la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

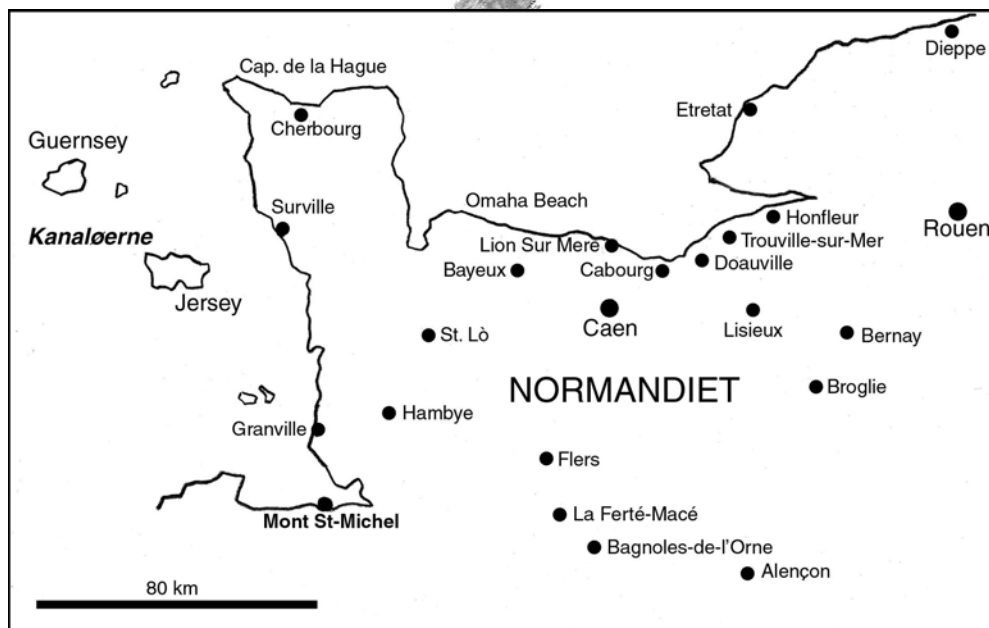
William "Will" Wilson

2

Som tiden gik stod det efterhånden klart for Will, at kernen i depressionerne fandtes i en manglende erkendelse af, at han var tiltrukket af mænd. Han fortrængte det så længe han kunne og gemte sig bag sine udskejelser.

Som en Jekyll og Hyde skiftede Will personlighed, når han kunne give sine følelser frit løb. På overfladen var han en glad fyr. God til kvinder, god til at synge og danse.

Da Wills bror vendte tilbage i 2001, efter lidt over 15 år, var det Will selv der drev fiskeriet. Faderen var kommet på plejehjem og døde kort efter Jims hjemkomst af et slagtilfælde. De to brødre gik sammen og fortsatte forretningen, men da fiskeriet begyndte at gå tilbage, åbnede de to en elektronikforretning. Broderens tilbagevenden satte for en tid stop for Wills besøg i Glasgow, men snart var han tilbage blandt storbyens ludere og trækkerdrengene.



Under dette gemte der sig en uheldig mand, med et forkrøblet følelsesliv, der kun forstod at give udtryk for sine følelser ved at lade andre opleve den smerte han havde inden i sig.

Den grønne plet, stedet de alle søgte. Det var dér, de kunne påbegynde en ny tilværelse. Tanker som disse drev igennem Wills hoved, mens de klargjorde kutteren. Alle arbejdede, men desværre trængte Wills lyster på. Han holdt dem hen og pressede dem langt



William "Will" Wilson

3

ind i baghovedet. De måtte ikke komme frem nu og ødelægge det hele. Alt gik godt, og sådan skulle det blive ved med at være.

Den grønne plet. Lykkeland hinsides havet. Det eneste Will kunne tænke på, eller det var i hvert fald hvad han bildte sig selv ind, for konstant blev tankerne forstyrret af Antoine, der rumsterede omkring i hans følelsesliv. Will prøvede at være stærk og holde forelskelsen borte.

Alle var spændte og glade. Melies var snart parat, og de ville være på vej mod Skotland i løbet af kort tid. Will var sikker på, at alt ville være anderledes, når de først nåede frem. Der kunne han få styr på sine tanker og følelser.

Den store, tykke Nicholas lavede ikke en døjt, og Maurices historier begyndte at gøre ondt i hans hoved. De to kvinder gik ham også på nerverne. Så var der jo også Antoine, mystiske og smukke Antoine. Alt skulle nok gå godt, tænkte Will mens han sang for sig selv og malede kutterens stavn.

Da Krigen brød ud var Jim hurtig til at få de to brødre væk fra Skotland og af sted mod Normandiet. Mens Jim gjorde flugten klar, drog Will til Glasgow for at afslutte et par forretninger. Jim var, og er endnu, Wills eneste faste holdepunkt i tilværelsen. Årene havde lært Will at leve med smerten inden i, men han måtte tilfredsstille sine lyster hvis han ville opretholde facaden som den smilende mand.

Flugten i en båd Jim havde skaffet var uden problemer, og snart befandt de sig i Frankrig.

Tidslinje

2009: Ebola spredes i Sydamerika, 150 mio dør.

2012: Raceuroligheder i Spanien, kampe i Madrids gader, der spredes sig til hele Sydeuropa.

2013: EU-toppen holder krisemøder i Paris, der kommer under konstant belejring af aktivister.

2014: Terror-celler over hele verden smadrer internettet og den globale kommunikationsstruktur.

2015: Væbnede opstande overalt i Europa.

2016: Paris-attentatet - en bombe dræber størstedelen af Frankrigs regering. Det Hvide Hus ødelægges en måned efter.

2017-2020: Verden er henlagt i kaos. Krig og epidemier dræber over 5 milliarder.

2027: Kutteren ordnes i Surville og rejsen begynder.

Her tilbragte brødrene nogle år i en lille landsby i nærheden af Dieppe, hvor de levede af fiskeri, jagt og lejlighedsarbejde. Der var kun sparsom kontakt med omverdenen, men bekymrede kunne de følge tingenes gradvise forværring.

Hvad Jim ikke vidste var, at Will jævnlige udlevede sine lyster i Dieppe. Ofte var Will alene på længere ture, under påskud af at skulle skaffe diverse fornødenheder. Der forløb nogle år, og Will begyndte at fjerne sig mere og mere fra sin storebror. Jim opfattede, nærmest instinktivt, dette, og besluttede derfor at tiden var kommet for, at de to atter måtte finde sig et nyt hjem.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

DU « ZÉRO MORT » ?

William "Will" Wilson

4

Deres søgen endte ved Omaha Beach, der ligger på den kyststrækning hvor de allierede havde deres landgang under Anden Verdenskrig. Her fandt brødrene en afsidesliggende bunker, hvor de slog sig ned. I nabobunkeren opdagede de, at der boede en lille mand ved navn Maurice Lamarck.



Han var tidligere urmager, og gik godt i spænd med brødrene. De tilbragte et helt år sammen, og i denne periode formåede Will næsten at undertrykke sine behov. Da året var gået, havde Jim fået den idé, efter at have studeret et fotografi af brødrene som børn, at de ville kunne drage til Warwick Isle.

Der måtte alt endnu være som før Krigen. Knap var idéen fostret, før brødrene igen var på farten. De tog afsked med Maurice, fik hver især et flot armbåndsur af urmageren, og drog så af sted mod Bayeux. Før de forlod Maurice, lovede de dog at komme tilbage og hente ham.

I Bayeux kom de i kontakt med en bogholder, monsieur Richard Déceneux, der kunne fortælle brødrene at Storbritannien var hærget af voldsomme krigshandlinger, og at en dødelig sygdom skulle have spredt sig i Skotland. Lettere nedslæede besluttede brødrene sig for at slå sig ned i byen, og fandt plads til et telt under en bro ved floden.

Fra deres nye base tog de på småture omkring i Normandiet, og kom endda en enkelt gang til Paris, hvor det for alvor gik op for dem, hvor slemt det stod til i Europa. På disse strejfture blussede Wills lyster atter op, og han fandt sig ude af stand til at styre dem.

Kun tre dage tilbage før afrejsen. Alt var skaffet og alle i selskabet lod til at være ved godt mod. Der var dog spændinger imellem dem, og flere gange havde de to brødre store skænderier, men de vidste alle at det skyldtes frygten for at det hele skulle gå galt. Hurtigt blev hårde ord tilgivet.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

William "Will" Wilson

5

Om de ville vedkende sig det eller ej, så havde de forgange måneders arbejde på båden været den bedste tid de længe havde haft. Havde Surville ikke været et så forbandet lille samfund, havde Will for længst opsøgt en eller anden der kunne berolige ham for afrejsen, men nu måtte han klare sig ved egen hjælp.

En kold vinteraften blev brødrene opsøgt af bogholderen, der med glæde kunne fortælle at han havde hørt nyt fra Storbritannien. Tilsyneladende var de værste kampe stilnet af, og sygdommen hørte man ikke længere til. Dette glædede for alvor Jim, mens Will spillede glad for at glæde sin storebror. Inderst inde var Will dog bange. Bange for sig selv, og for hvad der skulle ske den dag de ankom til øen, og lysterne krævede deres ret.

De to brødre rejste mod vest, og her fandt de den lille fiskerby Surville, hvor de fik handlet sig til en kutter. Skulle planen lykkes, måtte de have flere ombord, og derfor fandt de snart frem til Nicholas, der kunne skaffe benzin og olie til bådens motor.

Brødrene drog af sted for at hente Maurice, og snart sluttede flere sig til rejseselskabet. Daniela var selvskrevet, da hun var en god bekendt af Richard Déceneux, og Jim havde blødhjertet insisteret på, at den gravide Chantal skulle med. Til sidst var de syv personer samlet; fem mænd og to kvinder. Rejsen kunne begynde.

William "Will" Wilson

Født i år 1975, 52 år gammel.

189 cm høj. Vejer 85 kg.

Will er høj og ranglet med et rundt og drenget ansigt. Han er skaldet, men går altid enten med hue eller kasket. Will har store, blå øjne og et karismatisk smil, der næsten altid spiller på hans læber. Hans krop er muskuløs og senet, hvilket de store hænder også er. Will humper lidt på det højre ben.

Han bærer mørkebrune læderbukser, skotskternet skovmandsskjorte og en solid, brun læderjakke, suppleret med tunge militærstøvler. Hans kasket er blå, med en gul påskrift der siger "Wilson Electronics".

Rollespilstips:

- Will er altid glad og fyldt med gåpåmod.
- Will nynner eller fløjter små melodier, specielt når han er nervøs eller bange.
- Husk altid på at der bag den pæne overflade lurer en meget ulykkelig mand. Will kender kun én måde at lindre sine pinsler på, og det er enten ved at påføre sig selv eller andre smerte.
- Han taler venligt og smiler meget.
- Will vil næsten altid støtte sin bror.
- Will er forelsket i Antoine, hvilket kommer til udtryk i forlegne smil og forfjamsket opførsel overfor denne.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

William "Will" Wilson

6

Wills tanker om de andre i selskabet

James "Jim" Wilson: Min dejlige bror. Han holder styr på mig, og jeg ved ikke hvad der ville ske, hvis han opdagede hvem jeg egentligt er. Jeg ville dø for ham.

Maurice Lamarck: Flink lille fyr. Hans konstante snak er dog begyndt at gå mig på nerverne.

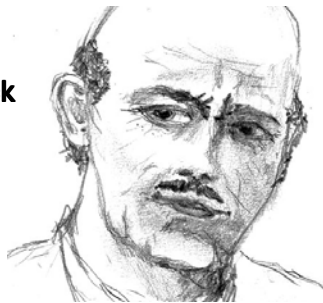
Antoine Gébelin: En hård, sexet fyr, der lader til at have styr på tingene. Han er taget med ombord som vores beskytter.

Chantal Chevallier: En ligegyldig kvinde, men hun er gravid og har vel fortjent at komme med ombord. Jeg smiler altid falskt til hende.

Daniela Delarue: Hyggelig madmor, men hun blander sig i alt. Måske er hun bare en dum kælling.

Nicholas Cuvier: Ulækker fyr, men faktisk meget sjov at have med. Han stinker og taler for meget, men hvad fanden – man kan jo bare skride hvis det bliver for meget.

Maurice Lamarck



Daniela Delarue

Nicholas Cuvier



James "Jim" Wilson



Antoine Gébelin



Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Daniela Delarue

1



Daniela var den næstsidste der sluttede sig til selskabet. Brødrene havde kørt set hende an og sagt god for hende. Efterfølgende hørte Daniela at de andre var blevet vurderet noget grundigere, men det var ikke hendes problem. Det hele var sikkert på grund af Auguste. Kutteren de skulle sejle med var ikke stor, men den virkede solid og under alle omstændigheder ville rejsen ikke vare længere end det var til at bære.

Da båden blev købt så den herrens ud. Men nu, efter tre måneders arbejde, lignede den efterhånden noget man turde sætte benene på. De havde alle arbejdet hårdt, måske lige ud over Cuvier, der som sædvanligt sneg sig ud i byen under påskud af at skulle lede efter brændstof. Selv havde Daniela slidt med byggearbejdet, indtil det var kommet de andre for øre, at hun tidligere havde arbejdet som smørrebrødsjomfru – hvorefter hun straks overtog madlavningen. Dette havde hun ikke været helt tilfreds med, men på den anden side var det et tungt sløb at reparere skibets skrog - et arbejde man ikke ligefrem savnede.

De fleste i selskabet var flinke mennesker, der alle havde samme drøm om at komme væk fra det hele og finde det skotske paradis, som man havde lovet dem. Måske var det også af den grund, Daniela følte sig draget af de to brødre, der på alle måder repræsenterede drømmen om det fjerne.

I dag, når Daniela tænker tilbage på tiden før Krigen, forekommer den næsten som en fjern drøm. En tid uden virkelighed. Barndommen i Lyon og ungdomsårene i Paris lå så langt væk nu, at hun til tider næsten kunne fristes til at huske dem som gode år. Den sidste tid i Lyon var dog turbulent, da hendes brødre for alvor kom i problemer på grund af stoffer og indbrud. Flugten til Paris havde derfor været nødvendig. Daniela arbejdede i de fem år, hvor hun boede i hovedstaden, som tjenestepige og kassedame i et stort supermarked, og på trods af det monotone arbejde, faldt det i Danielas smag, da der var faste arbejdstider og en del fritid.

Auguste mødte hun på en natklub en varm sommernat. Det havde ikke været kærlighed ved første blik, men de mødtes hyppigt derefter, og snart var de forlovet. Daniela havde kun ét værelse, men Auguste boede i en lille lejlighed de kunne dele. Her flyttede hun ind, og ni måneder senere blev deres eneste barn, Carl, født.

Efter tre år var det slut med Paris. Auguste fik arbejde i Bayeux som bogholder i et mindre firma, mens hun selv blev ansat som smørrebrødsjomfru i bymidten. Bayeux



Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

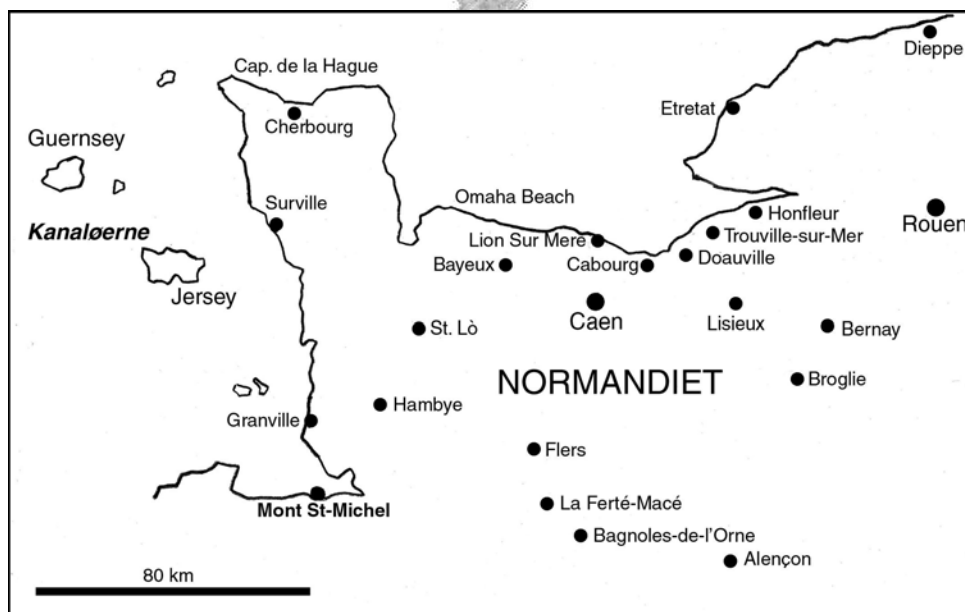
Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Daniela Delarue

2

var ikke så værst, og med årene blev hun faktisk ganske glad for byen. De boede i et lille hus, hvorfra man havde udsigt til domkirkens tårne, og som nærmeste nabo lå en flot, lille park. Især i de sidste dage før båden skulle sejle, lå Daniela og forestillede sig tage sin hvide kittel og sine

På trods af at det kun var knap tre måneder de havde arbejdet, var der allerede opstået faste grupperinger i flokken. Det betød nu ikke så meget. Alle hjalp hvor de kunne, og var der nogen man ikke havde det godt med, lod man dem passe sig selv. At Daniela



træsko på, for så at trække i den brune frakke og låse hoveddøren; dernæst turen gennem det forårssmukke Bayeux, hvor hun kun mødte smilende ansigter. Det var tiden før Krigen.

De havde vel alle sammen forskellige grunde til at ville med på rejsen, men nu hvor de var samlet, kunne man fornemme det fælles håb. Som de sad der i det tidlige morgenlys og gjorde sig klar til endnu en dags arbejde, var det tydeligt, at ingen af dem længere var helt unge. Fraregnet Chantal, der var væsentligt yngre end de andre. Der var vel ikke tale om et virkeligt venskab imellem dem, for havde de ikke haft kutteren, havde der ikke været noget som knyttede dem sammen.

til tider var usikker på sig selv bemærkede de andre vist ikke, og hvis de gjorde, valgte de ikke at kommentere det. Et blik fra urmageren, Lamarck, var nok til at hendes selvsikkerhed forsvandt, men samtidig skulle den fede Cuvier bare komme med et enkelt grynt, og hun var efter ham. Til tider kunne Daniela spekulere på, om de hver især slæbte rundt på de samme sorger, eller om lykken virkeligt havde stået nogle af dem bi, og ladet dem vandre uskadede gennem Krigen.

Bayeux var en af de provinsbyer, som hurtigt blev ramt af de problemer der gik forud for Krigen. Byen mistede sin strømforsyning ganske tidligt, og vejene der omgav den blev sprængt i stykker. Auguste havde købt en pistol

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Daniela Delarue

3

Tidslinje

- 2009:** Ebola spredtes i Sydamerika, 150 mio dør.
2012: Raceuroligheder i Spanien, kampe i Madrids gader, der spreder sig til hele Sydeuropa.
2013: EU-toppen holder krisemøder i Paris, der kommer under konstant belejring af aktivister.
2014: Terror-celler over hele verden smadrer internettet og den globale kommunikationsstruktur.
2015: Væbnede opstode overalt i Europa.
2016: Paris-attentatet - en bombe dræber størstedelen af Frankrigs regering, Det Hvide Hus ødelægges en måned efter.
2017-2020: Verden er henlagt i kaos. Krig og epidemier dræber over 5 milliarder.
2027: Kutteren ordnes i Surville og rejsen begynder.

af en kollega, og med denne sad han nu og bevogtede sin familie i deres forskansede hjem. Mad var der mere end rigeligt af, da Daniela gennem det sidste halve år havde stjålet langtidsholdbare småting i forretningen.

Tingene blev gradvist værre og værre uden for deres dør. Bander begyndte at drive omkring i gaderne, plyndrede hvad de kunne og alt imens rykkede Krigen nærmere. Auguste prøvede forgæves at holde humøret oppe hos de andre, mens Carl for det meste sad stille og ulykkelig. Daniela forsøgte selv at holde masken, men hun havde ikke kræfterne til at tro det hele ville gå godt.

En nat, da de første angreb endelig nåede byen, måtte de flygte hals over hoved fra deres hjem. Alt omkring dem var kaos, og den lille familie styrtede i blinde gennem Bayeux. Den nat, da de løb for deres liv, blev Carl skudt gennem baghovedet af en snigskytte. Hverken Daniela eller Auguste forstod tabet da det skete. Først da de lå i

sikkerhed i krypten under en af byens mindre kirker, brød de begge sammen. Krigen buldrede løs omkring dem, og nedlagde, stykke for stykke, den verden de hidtil havde kendt.

De kunne ikke tale sammen efter den nat, hvor de mistede deres søn, og da hendes mand blev sendt op i kirken for at forsvare den mod ukendte angribere, græd hun ikke for ham. Auguste overlevede ikke angrebet på kirken. Som de fleste andre blev han sprængt itu af granater, der regnede ned over stedet. Skæbnen ville at Daniela blev fanget i krypten med to aldrende mænd, da murbrokker havde spærret udgangene.

Hvad der skete i krypten har Daniela aldrig bekendt til andre end den sønderbrudte Kristusfigur, der stod på kirkens alter. De havde alle tre ligget udsultede såvel som tørstige i mørket, og ventet på døden, da hun med et havde fundet sin kniv frem, og hurtigt stukket den første af de gamle mænd ihjel. Han nåede knap at vågne, før knivbladet var sunket dybt ned i hans pibende brystkasse.

Den anden var mindst lige så forsvarsløs, men syntes på det nærmeste at være glad for ugeringen, og efterfølgende forestillede Daniela sig altid, at han smilte da kniven skar hans strube over. I ti dage overlevede hun på de gamle og tre flasker Perrier, mens hun arbejdede med at få ryddet en udgang fra krypten.

Det var ganske tidligt om morgenen, da de stak til søs. Alle havde travlt med de sidste justeringer, men arbejdet gik langsomt da tankerne ikke var ved arbejdet, men i stedet dvalde ved kysten de nu forlod. Dagene op til afrejsen havde været anstrengende og fyldte med hårde ord, men de var alle anspændte, og der var vist ingen der tog det nært. Daniela havde arbejdet sig halvt ihjel, og i de ledige stunder havde ubehagelige minder forsøgt at tage modet fra hende. Flere af de andre så tydeligvis skævt til hendes indsats, og Gébelin

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Daniela Delarue

4

Daniela Delarue

Født i 1973, 54 år gammel.
166 cm høj. Vejer 74 kg.

Daniela er en lille, kompakt kvinde med kraftige arme, stikkende øjne og store, hængende bryster. Hendes hår er skulderlangt, krøllet og tyndt. Hun er ingen køn kvinde, og de fleste mænd synes at være en smule intimiderede af hendes hårde blik. Daniela går klædt i et par slidte, blå cowboybukser og har en brun skjorte under en blå striksweater. På fødderne har hun et par nyere, hvide kondisko.

havde flere gange omtalt hende som morakkeren, men det kom ikke ham ved, hvad hun brugte sine kræfter på. Chantal var nu højgravid, således at hun stort set ikke kunne gøre andet end at vralte omkring eller spille kort. Stemningen var langt fra behagelig, men den sidste aften før de skulle stikke til søs, havde Daniela lavet en middag til dem alle, med de bedste råvarer hun kunne opdrive i Surville. Det havde været et udsøgt måltid, med flere gode flasker rødvin, og humøret havde været højt helt indtil midnat, hvor de trak sig tilbage og gik til ro.

Nu var tre måneders hårdt arbejde afsluttet, og kutteren gled vuggende over bølgerne. Mågerne skreg deres sidste farvel til selskabet, og med taktfaste dunkelyde fra motoren forsvandt de ud over det blå.

Da alt i Bayeux var ødelagt, måtte Daniela forlade sit hjem og søge sikkerhed andre steder. Den første tid vandrede hun alene, men snart efter fandt Daniela en mindre gruppe vagabonder at slå følgeskab med. Sammen udførte de småarbejder hvor der var brug for det, tiggede, og tog på plyndring i de efterhånden næsten helt øde ruiner af gamle varehuse. Det er disse vandringsår, der i dag står tydeligst for Daniela, som var dette den eneste virkelige fortid, resten blot fantasier.

Hendes søns død og tabet af Auguste havde heller ikke passeret ubemærket. Bitterhed og skepsis var de almindelige reaktioner på omverdenen. Dog overlevede hun ved hjælp af en hård facade og selvironi. Hun drømte ofte om død, og vågnede badet i sved, med et billede af Carls sprængte hoved på nethinden. Da Daniela og hendes omstrefjende venner kom til Surville, hørte hun tilfældigvis om et par skotske brødre der søgte rejsefæller til en færd over havet. Turen skulle gå til et fjernt paradis i Skotland, som endnu var uberørt af Krigen.

Brødrene var gode venner med én af Augustes tidligere bekendte fra Bayeux, og dette venskab fra en fjern fortid gav Daniela en ny chance. Kort herefter tog hun afsked med sine hidtidige rejsekammerater og opsøgte brødrene på havnen, hvor de, efter at have vist hende et gammelt farvefotografi af dem selv som drenge, omgivet af solvarme klipper og grønt græs, bød Daniela velkommen til rejseselskabet.

Den bitterhed der havde ophobet sig, begyndte så småt at forsvinde, da hun først kom i gang med at arbejde på kutteren. Meget skulle ordnes, især på skroget, og da de kun var syv til arbejdet, tog det dem næsten tre måneder at gøre alt klart.

Rollespilstips:

- Daniela er grov i munden.
- Daniela føler ofte at hun skal bevise sig over for de andre i selskabet.
- Daniela piller og leger med sit hår, når hun tænker eller er ulykkelig.
- Generelt opfører hun sig meget maskulint.
- Når det kommer til stykket, er Daniela meget beskyttende overfor de øvrige i selskabet.
- Hun taler helst ikke om tiden før Krigen.

Antiterrorisme
électorale

Le blar

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Daniela Delarue

5

Danielas tanker om de andre i selskabet

James "Jim" Wilson: En af de to brødre og hjernen bag hele ekspeditionen. Jeg holder meget af dem begge to, da de minder mig om fortiden og på en måde genskaber brødrene kontakten til min mand og søn. Jim er den stille bror, og måske nok ham jeg kan bedst med.

William "Will" Wilson: Den anden bror. Har det med ham, som jeg har det med Jim. Will er den larmende og talende af de to brødre. Nogle gange fylder han for meget.

Maurice Lamarck: Den ældste i selskabet. En lille gæv fyr, der har en evne til at sige det rigtige på det rigtige tidspunkt. Til tider kan hans undersøgende blik give mig myrekryb, uden jeg helt ved hvorfor. Det virker nærmest som om den gamle er lidt lun på Chantal.

Nicholas Cuvier: Den store fyr er dum som en dør og grov som sten, men et eller andet sted har jeg en svaghed for ham. Nærmest som var han en stor, dum knægt.

Antoine Gébelin: Er svær at synes om. Han kom med i selskabet, da vi alle følte at det måske var godt at have én blandt os der kunne forsvare båden og vores brændstof. Han er en tavs mand, jeg har ganske svært ved at gennemskue. Har på fornemmelsen, at han udgiver sig for mere end han er.

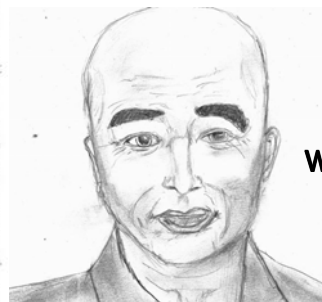
Chantal Chevallier: Den yngste i selskabet. Hun er højgravid og derfor en smule anstrengende. Jeg kan godt lide hende, selv om hun til tider kan være lidt manipulerende. Hendes slæng er Lamarck og Gébelin, der begge bejler til hende som liderlige hankatte.

Nicholas Cuvier



Antoine Gébelin

James "Jim" Wilson



William "Will" Wilson

Maurice Lamarck



Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Nicholas Cuvier

1

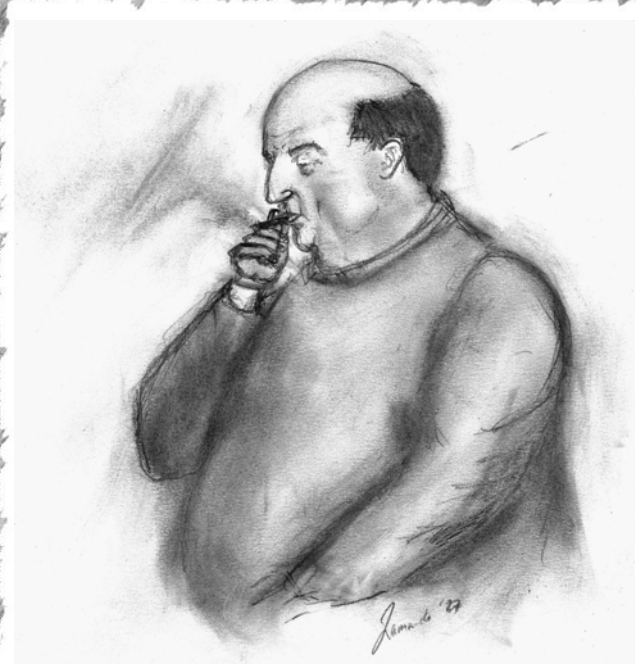
Monsieur Cuvier var en af de første der sluttede sig til selskabet, om end de to brødre åbenlyst havde tvivlet på om han var egnet som rejsefælle. Den fede mand havde dog talt godt for sin sag, og delt flittigt ud af den store mængde spiritus han medbragte i sin lille trækvogn. Efter nogen tid accepterede de den klodsede karl, og til tider kunne han faktisk være ganske fornøjeligt selskab. Meget havde han ikke lavet på båden, men det var Cuvier der havde fremskaffet en stor del af den olie og benzjin der skulle bruges, hvorfor de fleste så igennem fingre med hans dovenskab.

I begyndelsen havde de andre haft lidt svært ved at placere ham, men det varede ikke længe før alle havde gennemskuet manden. Især de to kvinder, Daniela og Chantal, stemplede ham hurtigt som en gammel, liderlig ungtkarl. Cuvier tog tydeligvis deres fjendtlige indstilling nært, og forsøgte gang på gang at give den som charmor, men lige lidt hjalp det. Også den lille urmager, monsieur Lamarck, var fjendtligt indstillet overfor ham, men Lamarcks stille væsen og lille figur gjorde tilsyneladende, at Cuvier ikke tog dette helt så alvorligt.

Brødrene, navnlig Jim, fandt en vis sympati for Nicholas, og sad Cuvier ikke alene, var det typisk i brødrenes selskab at han viste sig. Det var kun Jægeren, Gébelin, Nicholas selv behandlede dårligt, men til gengæld var der også konstant klammerier mellem de to.

Når det kom til stykket, havde det måske været en fejl at tage Nicholas Cuvier med på båden, men sket er sket, og nu var han en del af selskabet. Nok var han grådig og selvglad, men gik tingene efter hans hoved, var Cuvier både kammeratlig og hjælpsom.

Oprindelig kom Nicholas fra Reims, men en omskiftelig tilværelse som alt fra slagterlærling til lastvognschauffør, førte ham til sidst til den lille flække Lion sur Mere i Normandiet, hvor han købte den ene af byens to beværtninger. Livet som bartender passede ham fint,



og den ringe indtægt blev i nogen grad opvejet af den respekt han fik fra stamkunderne. Når baren ikke var åben, hvilket den ikke var hver mandag, tog han sin bedste habit på og drog til galop i Rouen.

Han spillede sjældent for meget, men stemningen og farten i væddeløbene gav ham en vis tilfredsstillelse, og som regel var han i godt humør når han endelig kom hjem sent om aftenen. De vilde udskjelser blev det ikke til. Nicholas betragtede sig selv som en fornuftig mand, der foretrak at have penge på lommen frem for gæld i banken. En solid brandert pådrog han sig dog omtrent én gang om måneden.

At han aldrig var blevet gift, passede ham egentligt fint. Det var i hvert fald hvad han med årene havde formået at bilde sig selv ind, men til tider kunne han blive frygteligt melankolsk, og så var det kun et besøg hos luderne

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

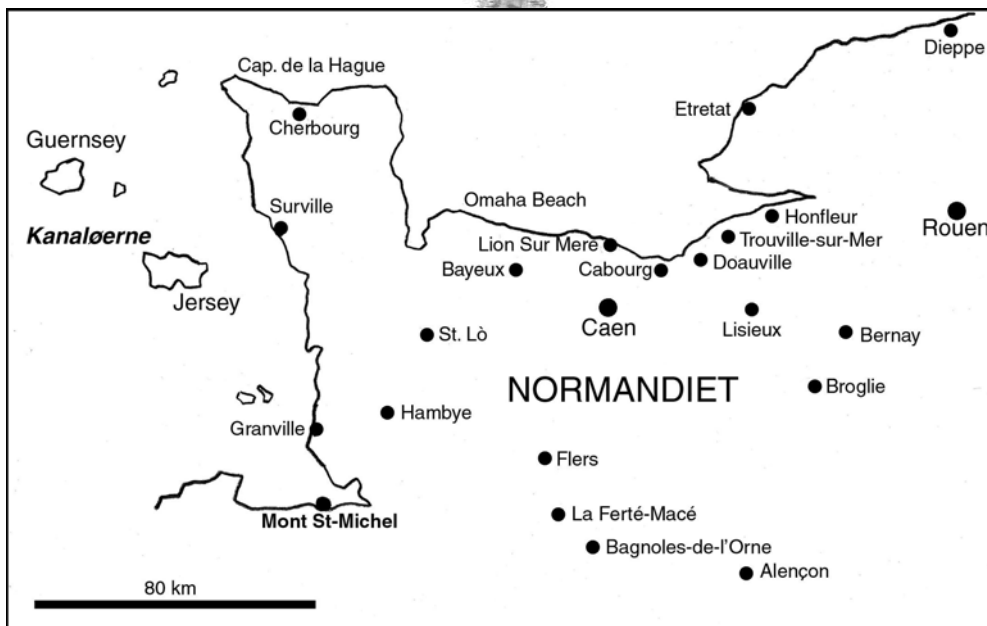
DU « ZÉRO MORT » ?

Nicholas Cuvier

2

i Bayeux der hjalp. Hvorfor han ikke havde fundet sig en pige, forstod Nicholas egentligt ikke selv, for i sine unge dage havde han været lidt af en charmetrold. Måske lidt fyldig, men han forstod da at gøre noget ud af sig selv. Pomade i håret og alt hvad der nu ellers skulle til. Den slags gjorde han ikke længere, men derfor var han da stadig et anseeligt mandfolk.

Dengang, som nu, havde han haft lidt svært ved at arbejde for andre. Hver sit havde altid været hans valg-sprog. I baren kunne han håndhæve denne leveregel, men i andre sammenhænge var det tydeligt at man så skævt til ham på grund af dette. Det generede ham til en vis grad, da Nicholas dybest set gerne ville gøre et godt indtryk.



Nu hvor alt var overstået, og nye tider kommet til, fandt han det meget godt, at han ikke havde spildt tiden på en rigtig uddannelse, men at han i stedet havde plukket hvad han kunne. På den måde, havde Nicholas opnået bred viden om mange sider af arbejdsmarkedet. En viden det ikke sjældent lykkedes ham at overføre på de fleste andre sider af livet.

Båden, som den nu lå der, færdig og rejseklar, fyldte dem alle med en følelse af stolthed. Jim, den ældste af brødrene, havde døbt båden Melies af uransagelige årsager. Stående skulder ved skulder og betragtede båden, tænkte flere i selskabet tilbage på tiden før arbejdet var begyndt. De fleste huskede, med en antydning af et smil på læben, den selvhøjtidelighed hvormed brødrene havde forklaret hvordan rejsen skulle forløbe.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Nicholas Cuvier

3

At det hele lød som et eventyr, havde måske nok fået dem alle til at tvivle, men den alvor hvormed det var blevet fortalt, indgød ikke alene håb, men vækkede også slumrende drømme fra deres ungdom. Det var vist kun Gébelin, der havde stillet kritiske spørgsmål. De resterende havde alle valgt at købe drømmen og stole på brødrenes ord.

Egentligt havde det været forbløffende let at få båden klargjort. Store dele af skroget skulle udbedres og der skulle installeres køjer til dem alle, men ud over det drejede det sig i lige så høj grad om at få skaffet proviant og det nødvendige brændstof. Alle bidrog de nu med noget i arbejdet, hvorfor hele selskabet følte at en lille del af båden tilhørte dem. Naturligvis havde de talt meget om Skotland og fremtiden, mens de arbejdede.

Kun Lamarck talte mere om fortiden, men som den ældste i gruppen var der vel heller ikke andet at forvente. De tre måneder det havde taget dem at gøre alt klar til afrejse, havde været en hektisk men dejlig tid. Problemerne, og de mange konfrontationer der løbende havde været, virkede nu fjerne og uden betydning.

Da Krigen var brudt ud, begyndte flere og flere mennesker at søge ud til landsbyerne. Mange var kommet til Lion sur Mere, hvilket i nogen grad frydede Nicholas, da det betød at forretningen gik bedre end nogensinde. I den første tid var Krigen endnu bare et fjernt spørgsmål, der ikke påvirkede ham personligt, men som ugerne og månederne gik, blev de tydeligere og tydeligere at intet ville forblive det samme. Landsbyen var efterhånden blevet fyldt til bristepunktet af flygtninge og hjemløse, mens madvarer og andre fornødenheder blev dyrere og dyrere.

Den første tid under Krigen huskede Nicholas ikke rigtig længere, da det var en tid fyldt med løgn og selvbedrag. Ingen ville se de sorte skyer der trak ind over landsbyen, og alle sagde – ”det kommer ikke til at berøre mig”.

Som madreserverne i landsbyen svandt ind, bredte frygten sig blandt indbyggerne. Nicholas valgte at lukke baren den dag det forlød over nyhederne, at Paris var faldet. Alt hvad der kunne pakkes ned og skjules, gemte han i et hul under gulvet i kælderen. Med det gjort, gav han sig som de fleste andre til at vente.

Lang blev ventetiden dog ikke, for snart rullede bølger af vold ind over landsbyen og da det langsomt ebbede ud, stod Lion sur Mere ikke længere.



Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Nicholas Cuvier

4

Nu begyndte den lange tid som vagabond for Nicholas. Med en gammel ladvogn drev han omkring i Normandiet på evig flugt fra sine omgivelser. Denne lange ørkenvandring blev en lærerig tid for monsieur Cuvier, og hans filosofi om hver sit kom i høj grad til sin ret.

Om Krigen og rædslerne forandrede Nicholas er svært at sige, og det ville måske være mere præcist at udlægge det således, at han ganske hurtigt omstillede sig til de nye forhold. En mand som Nicholas Cuvier ved hvad der skal til, om det så sker på bekostning af andre.

Tre dage før den planlagte afrejse begyndte de sidste forberedelser. Madvarer blev pakket og surret sammen, personlige ejendele blev udvalgt og anbragt ombord, og alt hvad der ikke længere kunne tjene noget formål blev enten solgt eller kasseret.

Brødrene småskændtes konstant, mens Nicholas vandrede hvileløst omkring på havnen, uden at foretage sig meget andet på båden end at flytte sine egne ting ombord. Daniela sled som bendes liv afhang af det, mens den efterhånden højgravide Chantal spillede kort med Lamarck og Gébelin. Stemningen var knugende, men de vidste alle hvorfor, og derfor var der kun få hårde ord.

Den tidlige morgen hvor de endeligt skulle stikke til søs, havde en mindre ansamling af fiskere og nysgerrige samlet sig på kajen. Der var ikke tale om nogen egentlig afsked, da de fleste åbenlyst tilkendegav deres foragt for idéen, men flere dristede sig alligevel til et nik med hovedet eller et forkeølet lille smil. Da de endelig løb ud af havnen i Surville, var det solrigt og klart. Alle havde opgaver ombord, men arbejdet gik langsomt i den første tid, da blikket konstant søgte ind imod land. Ind mod den fortid de nu forlod.

Tidslinje

2009: Ebola spredes i Sydamerika, 150 mio dør.

2012: Raceuroligheder i Spanien, kampe i Madrids gader, der spreder sig til hele Sydeuropa.

2013: EU-toppen holder krisemøder i Paris, der kommer under konstant belejring af aktivister.

2014: Terror-celler over hele verden smadrer internettet og den globale kommunikationsstruktur.

2015: Væbnede opstande overalt i Europa.

2016: Paris-attentatet - en bombe dræber størstedelen af Frankrigs regering. Det Hvide Hus ødelægges en måned efter.

2017-2020: Verden er henlagt i kaos. Krig og epidemier dræber over 5 milliarder.

2027: Kutteren ordnes i Surville og rejsen begynder.

Da Nicholas endelig ankom til Surville, var livet på landevejen ved at slide ham op. Tidligere havde han holdt sig fra byerne, da yngre mennesker flokkedes her og volden syntes mere koncentreret. Det havde derfor heller ikke været nogen let beslutning for Nicholas at forlade vejene og søge efter et sted at slå sig ned, men efter en længere sygeperiode var der ikke noget valg, og på det tidspunkt var Surville den nærmeste by.

Den første tid var den store mand strejft omkring i gaderne uden arbejde og penge, men snart opdagede han at fiskerne dagligt havde brug for ekstra hænder når bådene kom ind kort før daggry. Det var også her, Nicholas for første gang hørte de skotske brødre omtalt. I spydige vendinger fortalte fiskerne ham, at brødrene søgte nogle tåber som ville rejse med dem til et slaraffenland hinsides havet.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Nicholas Cuvier

5

Nicholas Cuvier

Født 1980 i Reims. 47 år gammel.
184 cm høj. Vejer 119 kg.

Nicholas Cuvier er af naturen svært bygget, overvægtig og med en stor vom. Resterne af håret er sort, men domineres af en stor måne. Generelt må Nicholas beskrives som en grim mand, hvis ansigt tydeligvis vidner om et hårdt liv. Øjnene sidder dybt, og en voldsom dobbelthage skjuler halsen. I almindelighed er den personlige hygiejne ikke længere hvad den har været, og hans ramme lugt af gammel sved vækker selv nu om stunder anstød.

Nicholas går klædt i et par lyse, brune arbejdsbukser, holdt oppe af et par sorte seler, en grå skjorte og en tynd, grøn trøje. Tilmed går han med en bleget, blå vindjakke og et par udtrådte, sorte militærstøvler.

På trods af den hånlige facon vækkede fiskernes snak om brødrene en spænding i Nicholas, han ikke havde følt i mange år. Samme aften opsøgte han de to skotter, og præsenterede sig selv. Cuvier smurte temmelig tykt på, og måtte ærgerligt se til hvordan hans lager af sprut forsvandt glas for glas. Til sidst samtykkede de dog, og Nicholas blev optaget i selskabet.

Planen var enkel. I det nordlige Skotland, midt i Moray Firth bugten, kendte brødrene en lille ø, Warwick Isle, der efter sigende var uberørt af Krigen. Der ville brødrene nu hen, men de behøvede et mandskab og benzin såvel som mad. Derfor tilbød de pladser ombord til de, der blev fundet værdige rejsefæller. Den ene bror, Jim, havde et gammel, krøllet fotografi af øen.

På billedet så man i forgrunden de to brødre som børn. Himlen var blå, og solen skinnede. Nicholas købte tøvende ideen, og siden voksede dette lille fotografi til en helstøbt barndomsverden fyldt med sol, varme og smilende kvinder.

Senere kom resten af selskabet til. Ud fra hvilke kriterier brødrene valgte deres fæller, havde Nicholas aldrig regnet ud. Da de endelig var fuldtallige, var forsamling en noget broget flok. De fleste var aldrende, men virkede som stabile og hæderlige mennesker. Nicholas, der regnede sig selv som en menneskekender, satte i hvert fald sin lid til, at der ikke var nogen i selskabet der ville bedrage ham eller skabe problemer, han ikke kunne løse.

Rollespilstips

- Nicholas er ubehøvet og bruger umotiveret skældsord om andre.
- Han klør sig uhæmmet i skridtet og ræber til tider højlødt.
- Nicholas slesker generelt for hunkønsvæsner.
- I pressede situationer beklager Nicholas sig højlødt, og skyder gerne skylden på alle omkring sig.
- Han er doven, og forsøger altid at finde frem til den nemmeste vej igennem livet.
- Nicholas taler med dyb stemme, og glør ofte uhæmmet på andre personer.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

DU « ZÉRO MORT » ?

Nicholas Cuvier

6

Nicholas' tanker om de andre i selskabet

James "Jim" Wilson: En af de to brødre. En flink fyr, der som mig ikke lader sig snyde af noget. Smart og fremstår som en naturlig leder.

William "Will" Wilson: Den anden bror. Han er også flink nok, men til tider måske lidt for munter for sit eget bedste. Nærmere at løbe om hjørner med end sin bror.

Maurice Lamarck: Den lille urmager lever vist i sin egen verden. Han er harmløs og sådan set god nok, men hvor meget han egentligt fatter af tingene omkring sig, ved jeg ikke.

Daniela Delarue: Nævenyttig, men for fanden. Det er de fleste kvinder. Hun har været smørrebrødsjomfru engang, så for satan, hvor kan hun koge! Hvis den lille

fugl landede hos mig, skulle det da ikke være noget man klagede over.

Antoine Gébelin: Vores beskytter. Han ser farlig ud, men jeg ved ikke rigtigt. Han er en slimet fyr, og jeg har absolut ikke fidus til manden. Om han er, hvad han påstår ved jeg ikke, men var han blevet hjemme var det ikke mig der skulle begræde det. Faktisk hader jeg ham efterhånden.

Chantal Chevallier: Ja, køn er hun. At hun er med rogn er ikke mit problem, men lidt ubelejligt er det nu. Hvis hun ligefrem bød sig til, skulle jeg da ikke sige nej, men hun hvæser som en hunkat. Jeg er ikke på bølgelængde med hende, så lad hende passe sig selv.

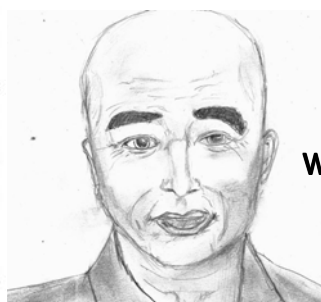
Daniela Delarue



James "Jim" Wilson



William "Will" Wilson



Antoine Gébelin



Maurice Lamarck



Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Meine la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Maurice Lamarck

1



Det bankede hårdt på den tykke egetræsdør, og Maurice vidste at tiden var kommet. Den lille mand tog sine store tasker og forlod det trygge hjem i bunkeren. Udenfor ventede de to skotske brødre, Jim og Will. Maurice smilede stolt da han så at begge brødrene bar de armbåndsure, han havde givet dem for en del år siden. Det var lang tid siden nu, men måske var der bedre tider i vente for dem alle.

Han vendte sig om og så en sidste gang tilbage på betonklodsen der havde været hans hjem i de sidste fem år. Jim tog hans tasker og satte dem op på bestevognen, hvorefter de hurtigt kørte bort. Tre dage senere var de fremme ved den lagerbygning på Survilles havn, hvor kutteren var ved at blive klargjort. De skulle snart afsted, men endnu manglede adskillige arbejdsopgaver at blive løst.

Maurice elsker mindet om sin morfar og den urmagerbutik han overtog efter ham. Butikken lå på én af de små, krogede brostensbelagte gader, der tegnede billedet af den lille fiskerby Honfleur. Fingernem havde

Maurice altid været, så efter han overtog butikken, blev han hurtigt anerkendt som en af de dygtigste urmagere i Normandiet, ja nogle sagde hele Frankrig. Standure var hans speciale, og ofte blev han kaldt til London og Paris som ekspert på auktionshuse.

Alt gik godt, og som 35-årig giftede han sig med den yndige campingpladsejer Yvette. I 2002 fødte hun deres første og eneste barn, sønnen Claude. Livet gik stille og roligt i Honfleur, og Maurice kom endda med i den lokale afdeling af Rotary. Han elskede disse logemøder, hvor han ofte var i centrum med sine fortællinger om berømte ure, og det skal dertil siges, at Maurice altid havde været en yderst dygtig fortæller.

Han formåede med sin kolossale viden og tørre humor at holde en forsamling hen i spænding. Desuden var hans store passion gotikkens arkitektur, der var et overflod af i Normandiet, så ofte blev ferierne brugt til ture omkring i det normanniske landskab - en landsdel han meget nødtigt forlod.

I 2005 blev Maurice udnævnt til æresborger i Honfleur, og sammen med kone og barn flyttede han ind i en større landejendom uden for byen, hvor han sammen med sin kærlige kone omdannede stedet til et lille museum, fyldt med antikviteter parret havde opkøbt omkring i Normandiet. Familiens formue voksede støt, da Maurice var en dygtig handelsmand og forstod at købe og sælge på de rigtige tidspunkter.

Alt artede sig for urmageren, ville nogle nok hævde. Familien Lamarck havde levet bekvemt, uden de store udskejelser, og snart fik Maurice en assistent til at styre butikken i Honfleur, mens han passede det store værksted ude på landstedet.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

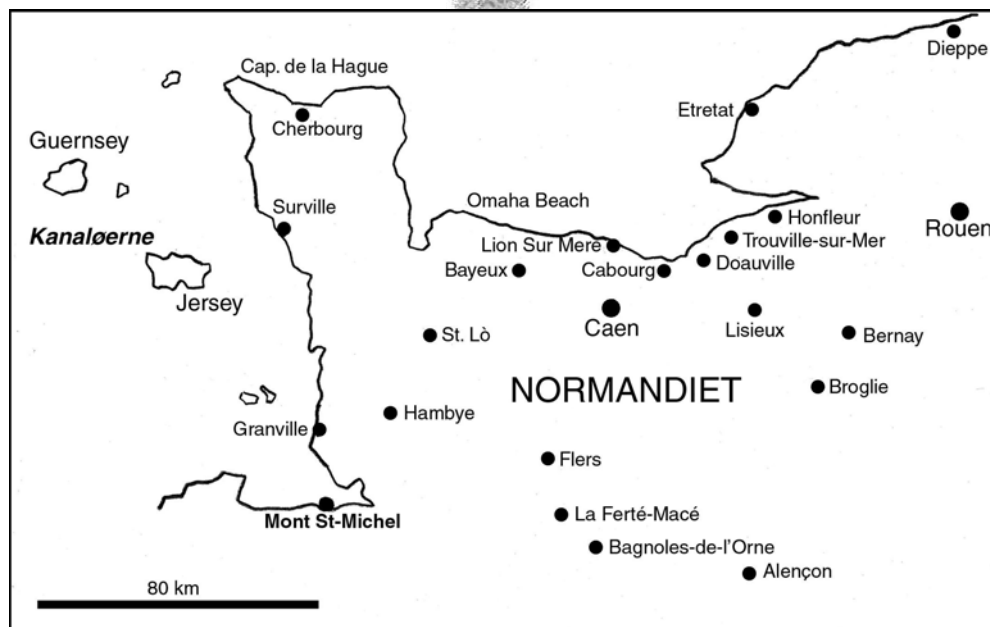
Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Maurice Lamarck

2

Som kutteren nu lå der i havnen, kunne Maurice ikke lade være med at smile taknemmeligt op imod himlen. Med fælles kraft og vilje fra de syn, havde det ikke været noget problem at gøre båden parat. Der var ikke lang tid til de skulle sejle, og Maurice glædede sig som et lille barn. Brødrene havde lovet guld og grønne skove, og alle de andre slutte det råt.

Den tykke Nicholas havde Maurice gemmeskuet for længst. Han var en stor og doven fyr, der var grov i munden og ikke særlig behagelig. Ligeledes var der noget løgnagtigt over deres såkaldte beskytter, Jægeren Gébelin, men Maurice kunne kun trække på skuldrene. Han havde ikke lyst til unødvendige konfrontationer, og årene havde lært ham at tolerere dumbet og dovenskab.



Maurice nåede stor tiltro til de to skotter, og han glædede sig nu blot til at finde et sted han kunne slå sig ned. Hans ryg smertede, og kræfterne i den aldrende krop var ikke hvad de havde været. Skotland i sig selv sagde ikke Maurice det fjerneste, men tanken om ro og tryghed, et sted hvor han kunne leve de sidste år af sit liv stille, gjorde ham glad.

Sammen med Antoine og Chantal hyggede han sig ofte om aftenen med god rødvin og et slag kort. Spændingen blandt de andre var tydelig, og forventningens glæde blev afløst af ubehagelig angst for, at det hele skulle gå galt.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

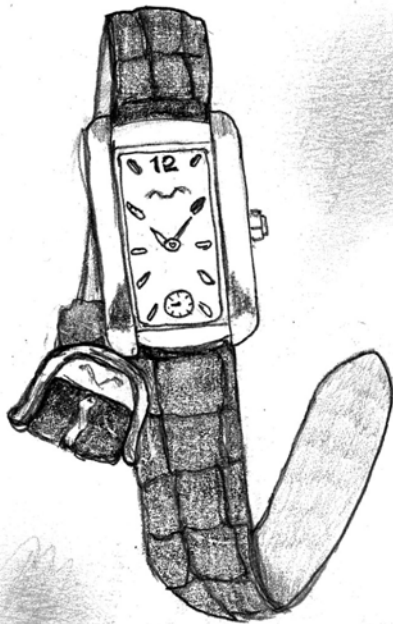
Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Maurice Lamarck

3

Maurice havde med stor frygt iagttaget alting gå af lave, og hvordan anstændige mennesker blev forvandlet til dyr. Med ét var den tryghed han havde brug for borte, og det land han elskede, henlagt i kaos. Familien Lamarck var dog forberedt, og havde samlet et stort forråd, lukket butikken og isolerede sig sammen med Maurices assistent, Luc, og dennes kone. Om aftenen sad Maurice på en bakketop og betragtede Honfleur i det fjerne, mens han forestillede sig hvordan menneskene behandlede hinanden derinde.



Det lokale politi forsøgte i begyndelsen at holde orden, men snart blev strømmen af flygtninge fra de store byer for stor, og en sen natte-time blev Maurice vækket af en høj eksplosion. Larmen kom inde fra Honfleur, og med ét vidste urmageren at der skulle handles, hvorfor han skyndte sig at vække de andre og gøre hestevognen klar. Han havde en plan om at føre dem i sikkerhed, dybt inde i en stor skov et par dagsrejser sydpå. Så langt kom de aldrig.

Nogle få kilometer syd for deres hjem, blev de overfaldet af en stor forsamling mennesker. Det sidste Maurice hørte var, at hans kone skreg om hjælp mens to mænd voldtog hende. En anden slog Maurice gentagne gange i hovedet med en stor stok.

Da han vågnede op, voldsomt forslået, så han Yvettes og Claudes mishandlede lig ligge sammen med Luc og konens. Overfaldsmændene havde taget alt, bortset fra urmagerens liv.

Samtidig med at den vestlige verden gik i forfald, smuldrerede Maurice Lamarcks liv ind til ingenting. Men et overlevelsesinstinkt Maurice ikke vidste han havde, fik ham til at fortsætte. Han tog tilbage til familiens hjem, der endnu ikke var plyndret, pakkede et par tasker, tog en trillebør fyldt med haveredskaber, og drog tilbage til ligene, som han begravede. Alt dette gjorde han med en stoisk ro - som en mand der havde accepteret sin skæbne.

Der var nu kun tre dage til de skulle rejse. Brødrene havde døbt skibet Melies, og til det havde de brugt en af Nicholas' resterende flasker sprut. Først havde Cuvier set noget misfornøjet ud, men da Will havde taget en flaske skotsk whisky frem og uddelt glas, var den store mand blødt op. Maurice havde den sidste tid iagttaget hvorledes Chantal så på Nicholas med afsky.

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

DU « ZÉRO MORT » ?

Maurice Lamarck

4

Måske var der noget under opsejling. Det var deres sag, men Maurice brød sig ikke om skænderier.

Skæbnen havde skånet ham dengang for år tilbage, og siden da havde hans indstilling til livet været ganske pragmatisk. Nu stod han over for det, der forhåbentligt skulle blive hans sidste rejse. Maurice betragtede de tegninger han havde lavet i løbet af de sidste par måneder. Han havde én for én portrætteret de syv i selskabet, og skulle der tilstøde dem noget, ville han altid have tegningerne som et minde. Det havde nu været en god tid, og nu ventede det store hav på ham, ja på dem alle.

Dagen oprandt, og kvinderne bar de sidste madvarer ombord. De to brødre stod arm i arm og sang en skotsk sømandsvis, mens Nicholas og Jægeren i fællesskab bar en stor dunk olie ombord. En stor mængde af Survilles beboere var mødt op for at glo på det, de regnede med ville være den endelige afsked med en flok tåbelige fantaster. Da kutteren trak fra land, havde Maurice betragtet havet med sin fine kikkekert, da han for alt i verden ikke ønskede at se sig tilbage.

Herefter fulgte fem år hvor Maurice vandrede omkring i Normandiet, undgik andre mennesker, og tegnede landskaber i sine skitsebøger. En dag kom han frem til Omaha Beach, én af de kyststrækninger hvorpå de allierede havde deres landgang under Anden Verdenskrig, hvor han fandt en ubeboet bunker, han bosatte sig i. Her mødte han nogle måneder senere de to skotske brødre. De slog sig ned i en bunker ikke langt fra den Maurice boede i, og et varmt venskab mellem de tre blomstrede op.

Brødrene fangede fisk til ham, mens han underholdt dem med historier og tegnede dem i alle mulige situationer. Sådan forløb et år, men en dag skulle brødrene af sted. De snakkede om en ide de havde, der ville gøre

Tidslinje

2009: Ebola spredes i Sydamerika, 150 mio dør.

2012: Raceuroligheder i Spanien, kampe i Madrids gader, der spreder sig til hele Sydeuropa.

2013: EU-toppen holder krisemøder i Paris, der kommer under konstant belejring af aktivister.

2014: Terror-celler over hele verden smadrer internettet og den globale kommunikationsstruktur.

2015: Væbnede opstande overalt i Europa.

2016: Paris-attentatet - en bombe dræber størstedelen af Frankrigs regering. Det Hvide Hus ødelægges en måned efter.

2017-2020: Verden er henlagt i kaos. Krig og epidemier dræber over 5 milliarder.

2027: Kutteren ordnes i Surville og rejsen begynder.

livet godt igen. Dagen før de drog bort, forærede Maurice dem hver et armbåndsur. De tog afsked med hinanden, og brødrene lovede, at de en dag ville komme og hente ham.

De næste fire år gik hurtigt, men der begyndte at opstå problemer. En tysk familie havde bosat sig i det ellers afsidesliggende område, og snart kom flere folk til. Roen var væk, og Maurice så hvordan familien i nabobunkeren holdt øje med ham. Det var kun et spørgsmål om tid, før de ville opsøge ham og, hvis han var heldig, nøjes med at smide ham ud. Natten til den 10. april havde Maurice en mærkværdig drøm.

I slørede syn så han en kutter på havet, en stor klippe med bebyggelse på toppen, et stort flot ur der ringede tre gange, og en utydelig, ældre mand med pletter over hele kroppen, der sad på skødet af en kæmpemæssig skikkelse klædt i en pelskappe.

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Maurice Lamarck

5

Maurice Lamarck

Født i 1962, 65 år gammel.
172 cm høj. Vejer 63 kg.

Maurice går lettere foroverbøjet på grund af sin slidte ryg. Han er næsten helt skaldet, men har endnu små tjavser af gråt hår i nakken.

Urmageren er tynd, meget senet, med små fine fingre og en lille næse. Han har smalle men skarpe grønne øjne og et fint lille sortfarvet overskæg.

Maurice går klædt i en slidt, mørkebrun habit med tilhørende hvid skjorte og rosa butterfly samt en kraftig grøn oilskinsjakke. På fødderne har han et par solide lædersko.

Da Maurice vågnede var han badet i sved, og var ikke i tvivl om, at tiden var kommet. Han pakkede to tasker, og da det bankede på døren, var han parat. De to brødre var noget forundrede over at han allerede havde gjort sig klar. De grinede alle tre af dette og tog af sted.

De ankom til Surville nogle dage efter, og her var der stor aktivitet på havnen. Brødrene forklarede ham, at de havde skaffet en kutter. På vejen havde de vist Maurice et gammelt, krøllet fotografi af de to brødre som knægte, med en landsby i baggrunden.

De fortalte ham, at stedet lå på en lille ø der hed Warwick Isle, midt i Moray Firth bugten i det nordlige Skotland. Hertil ville de føre Maurice, da de her, alle som én, kunne finde lykken.

Maurice lyttede ikke efter da de fortalte ham de nærmere detaljer, da den gamle urmager følte at det var sagen uvedkommende. Han var bare glad for, at han havde fået muligheden for at finde et nyt sted at være. Således var de efter nogen tid syv personer, fem mænd og to kvinder, der sammen skulle drage til Skotland.

Rollespilstips

- Maurice er stille, rolig og gammelklog.
- Maurice er meget konfliktsky, og vil hellere lyve end at rage uklar med nogen.
- Urmageren er eftertænsom og lynende intelligent, men langsom og taler lidt dvælende.
- Helt generelt er Maurice sympatisk og meget veltalende. Han har et blomstrende sprog med mange fremmedord.
- Et eller andet sted, dybt inde i Maurice, ligger en voldsom vrede og ulmer. Kommer den rigtige situation, er det ikke utænkeligt at urmageren eksploderer.
- Han vil bare gerne have ro omkring sig - om det er Skotland eller et andet sted er uden betydning.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Maurice Lamarck

6

Maurices tanker om de andre i selskabet

James "Jim" Wilson: Den ældre af de to brødre. En rar fyr, selvom han virker lidt bitter på overfladen. Har et glimt øjnene, men det er som om han skjuler på et eller andet fordækt; noget der er sket i den tid brødrene var væk.

William "Will" Wilson: Den yngre af de to brødre. En jovial og glad mand. Lytter interesseret, når jeg fortæller om ting og sager. Ikke så skarp som Jim.

Nicholas Cuvier: En meget ubehagelig fyr. Lugter, virker dum og er rap i kæften. Repræsenterer alt det jeg ikke er, men der skal vel også være plads til ham.

Daniela Delarue: En ældre, sympatisk kvinde. Til tider går hun mig på nerverne med sin snak om alverdens tåbeligheder.

Antoine Gébelin: Løgnagtig lømmel. Måske burde han ikke komme med. Jeg tror ikke han er alt det, han siger, og så minder han mig om en dum bydreng. Desuden flirter han med Chantal på en anmasende måde.

Chantal Chevallier: Ung, smuk og gravid. Hun har vækket et eller andet i mig.

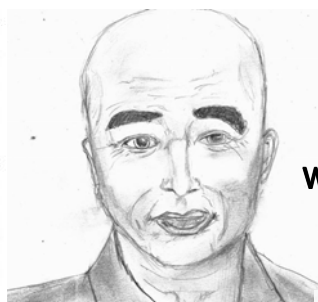
Daniela Delarue



James "Jim" Wilson



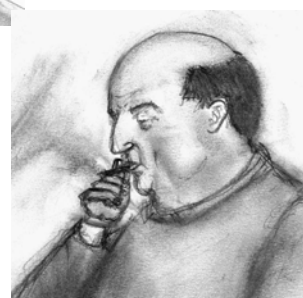
William "Will" Wilson



Antoine Gébelin



Nicholas Cuvier



Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Antoine Gébelin

1

I gennem nogle timer havde Antoine opholdt sig i nærheden af bådebyggerne, men en blanding af stolthed og generthed gjorde, at han ikke kom frem i det fri. Nu, efter næsten fire timer, var han dog sikker på at de alle havde bemærket ham.

Det var den ældste af brødrene der til sidst opsøgte ham, og spurgte, hvad han ville. Antoine havde spillet kølig, men oppakningen samt riflen, der var slynget over venstre skulder, talte sit tydelige sprog. Den anden bror var også kommet over til dem, og snart efter stod de og krydsforborte monsieur Gébelin, der udgav sig som jæger og soldat. Han var villig til at drage med brødrene som vagt og væbnet eskorte - noget de fleste i selskabet efterfølgende var enige om at de manglede. Kun Cuvier syntes at modsætte sig ideen, og brokkede sig højt, da han fik at vide, at Gébelin skulle rejse med. Allerede dér var kimen til et fjendskab blevet lagt, men den store mand gjorde Antoine nervøs, hvorfor han ikke forsvarede sig selv.

Da Gébelin var blevet hyret som vagtmand, deltog han kun sparsomt i det egentlige byggearbejde. Han havde aldrig været god med sine hænder, og forstod egentligt ikke helt hvad det var de lavede på kutteren. Mens de andre tomrede og sled i det, sad Antoine på sin regnbuefarvede campingstol og overvågede havneområdet med en kikkert. Den uladte riffel forlod aldrig hans side, end ikke når han midt på dagen gik ud på patrulje og efterfølgende fik sig en times søvn bag nogle skurvogne.

Kun den fede Cuvier havde tilsyneladende samme indstilling til arbejdet, for Antoine havde ved flere lejligheder udspioneret ham, når den tåbelige mand luskede omkring i Surville for at skaffe brændstof til båden.

Krigen har været nådig ved Antoine. Han var en af de få, der faktisk havde fået en ny chance, da alle vante rammer blev sprængt bort. Oprindeligt stammer Antoine fra Alençon i Normandiet, hvor han voksede op og tilbragte det meste af sin ungdom. Skolen duede han ikke



til, og håndværk sagde ham ikke noget. Uden arbejde eller fast indtægt klarede Antoine sig gennem livet i Alençon, indtil han en dag fik muligheden for at flytte til Paris. Det gjorde han, og snart efter fandt han arbejde hos et flyttefirma.

Dette var dog for hårdt for ham, og efter ganske kort tid sagde han op. I stedet begyndte han at sælge aviser på et gadehjørne. Fra dette arbejde blev han fyret, da chefen opdagede at Antoine tog fra kassen. I stedet gik han i gang med at gøre rent på fastfoodrestauranter efter lukketid. Dette arbejde passede ham faktisk ganske godt, da han kunne sove det meste af dagen og æde alt det mad han gad.

På den led gik årene i Paris. Da Antoines forældre døde ved en bilulykke, arvede han deres hus i Alençon. Dette solgte han og sagde sit arbejde op, hvorefter han i de

Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

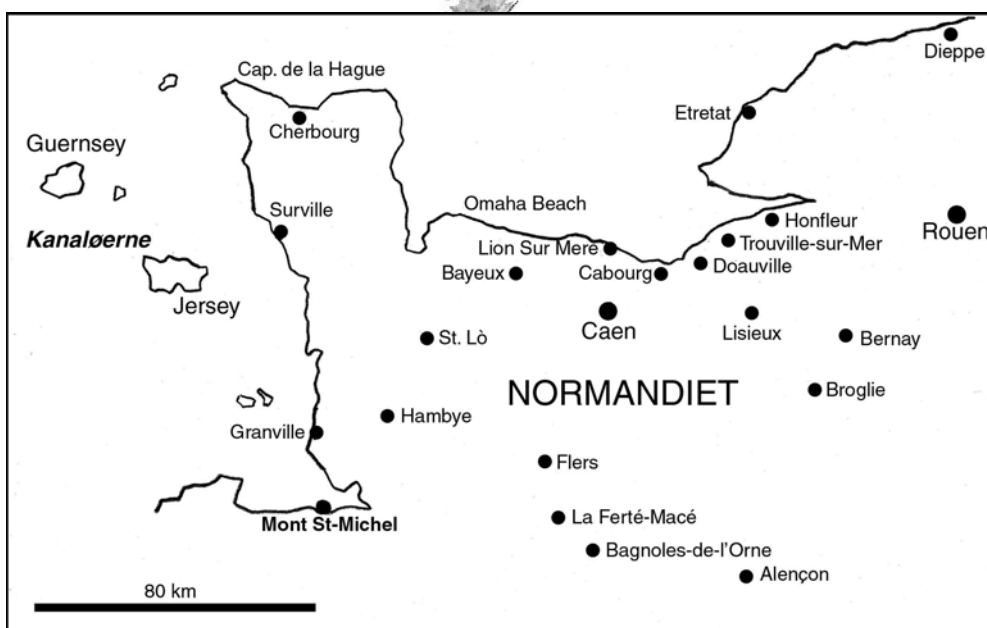
DU « ZÉRO MORT » ?

Antoine Gébelin

2

følgende måneder kunne leve af arven uden så meget som at røre en finger. Da arven var soldet bort, måtte han på ny finde en indtægtskilde. Igen blev det indledningsvis aviserne, men snart efter fik han arbejde som rengøringsassistent i metroen.

se sid sit arbejde, blev han overfaldet af en tilfældig gruppe unge. De sparkede ham halvt ihjel, og efterlod ham blødende på en trappe. Efter denne oplevelse, som kostede ham to måneder på hospitalet, blev Antoine med ét bange for Paris, og han valgte at flytte hjem til Alençon. Her fandt han sig et lille værelse, og fik natarbejde på et



Dette var noget nær det perfekte arbejde for Antoine, og den dag i dag griber han sig i at savne denne tid. Ingen holdt opsyn med ham, og den rengøring han skulle udføre, begrænsede sig til at indsamle flasker og papir. Størstedelen af tiden kunne han sidde og snakke med de andre ansatte eller de sære eksistenser, som opholdt sig i undergrundsbanen.

Monsieur Gébelin havde arbejdet i metroen omtrent tre år, da der skete en ulykke. En aften mens Antoine pas-

mejeri. Udviklingen i Frankrig var på denne tid ikke gunstig for folk som Antoine, og overalt i Normandiet begyndte man at fyre ufaglærte arbejdere. Det betød, at da Krigen endelig kom, havde Antoine gået arbejdsløs i to år.

Som de nu stod der, samlet foran den færdige kutter, var det svært at forstå, at det rent faktisk var lykkedes for dem. Alt var gået glat – kun de interne skænderier havde måske strøet lidt malurt i bageret. De kendte alle hinanden en hel del bedre; kendte hin-

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Antoine Gébelin

3

andens svagheder og styrker, men alligevel forekom det dem at de stod blandt fremmede i dette øjeblik.

Samme aften havde Daniela lavet en herlig middag, og de havde moret sig kosteligt. Flere af dem var blevet småfulde, men de havde forsøgt at begrænse sig, da de jo skulle tidligt afsted den følgende morgen.

Brødrene havde endnu engang fortalt om øen og Skotland. De andre havde fortalt om deres planer og drømme.

Da de endelig var stukket til søs, og hver især havde taget afsked med Surville, meldte der sig en følelse af tomhed. Et tomrum der burde fyldes med håb og drømme; drømme som det vist kun var de færreste af dem, der turde kaste sig ud i. Deres fartøj havde brødrene af en eller anden dum grund døbt Melies.

Det var en solrig morgen de tog afsked med havnen og de fiskere, der hånligt havde samlet sig ved kajen for at se galningene drage af sted. De havde det alle som om dette var den første dag af betydning i lang, lang tid.



Da Krigen havde ødelagt Alençon, var der ikke længere meget at komme efter i den ellers engang så driftige normanniske by. De rygende ruiner blev legeplads for bander og omstrefere, rodløse mennesker uden håb. Blandt disse fandt man også Gébelin, der havde sluttet sig til en gruppe purunge mænd, der nu levede af at drage omkring og plyndre i landsdelens sydlige egne. Gébelin, der var væsentligt ældre end de andre, overlevede på at efterligne dem i enhver henseende, og fyldte de unge med løgne om sin fortid.

De accepterede ham som en ganske fornøjelig særling. På trods af at Gébelin var med til adskillige overfald og plyndringer, myrdede han aldrig selv nogen. Blod og vold fyldte ham med væmmelse, men det formåede han dygtigt at skjule for sine bandefæller. Det var en barsk tid, især for en mand som Antoine, der egentligt ikke brød sig meget om bevægelse og forandring.

Gébelin tilbragte en del år i banden, men dette fik en brat afslutning efter et opgør med en rivaliserende gruppe. Banderne slagtede hinanden i en blodig kamp, hvorfra det lykkedes Antoine at flygte ubemærket. Om der overlevede nogen fra hans egen gruppe fandt Antoine aldrig ud af, men frygten for at skulle møde nogle medlemmer igen har siddet i ham siden da. Måske var det netop derfor det virkede så lokkende at sejle langt væk med en flok ukendte og harmløse mennesker.

Da han nu var på egne ben, måtte Antoine finde nye måder at overleve på. Dette gjorde han ved at stjæle, lyve og svindle hvor han kunne. Han havde aldrig været god til noget som helst, men Antoine lærte nu sig selv at udgive sig som en hård hund, der kunne varetage lidt af hvert. Denne rolle understregede Gébelin med en jagtriffel han fandt i en grøftekant, skjult under nogle blade.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Même la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Antoine Gébelin

4

Riflen manglede patroner, men det betød ikke så meget. De færreste stillede spørgsmål, når munden først pegede i deres retning. Antoine blev Jægeren, en sejlivet mandsperson der drev fra sted til sted, mens han søgte arbejde.

De sidste dage op til afrejsen var næsten ulidelige. Alle tænkte på de ting som kunne gå galt, og hvad der ville ske ude i fremtiden. Der blev arbejdet på højtryk, eller rettere arbejdede nogen på højtryk, mens andre hensank i dyb apati. Chantal, Lamarck og Gébelin lavede stort set ikke andet end at spille kort. Cuvier dryssede omkring på havnen, mens Daniela og brødrene gjorde hovedparten af arbejdet. En bister stemning havde indfundet sig i selskabet, men da de alle vidste hvorfra den stammede, var der ingen egentlige konfrontationer.

Det var tre måneders arbejde der nu kunne afsluttes, og de følte alle at kutteren til en vis grad tilhørte dem. Selv Gébelin var lidt stolt af arbejdet, selv om han ikke havde slået så meget som et enkelt som i skroget.

Hvem kunne sige hvad de ville finde i det fjerne; om fremtiden var dem nådig eller om det skulle blive deres livs sidste tåbelighed.

Det var i skikkelse af Jægeren, at Gébelin havde opsøgt bådebyggerne. Han havde hørt om de to skotske brødre, der lovede et paradys til de, der ville drage med dem. De fortalte om en glemt lille plet, hinsides havet, hvor Kri-gen aldrig havde hærget. En lille ø der hed Warwick Isle, midt i Moray Firth bugten. Rejsen i den lille kutter fra Surville i Normandiet til øen i det nordlige Skotland, ville ikke tage lang tid og være ufarlig, hvis båden blev sat ordentlig i stand.

Tidslinje

2009: Ebola spredes i Sydamerika, 150 mio dør.

2012: Raceuroligheder i Spanien, kampe i Madrids gader, der spreder sig til hele Sydeuropa.

2013: EU-toppen holder krisemøder i Paris, der kommer under konstant belejring af aktivister.

2014: Terror-celler over hele verden smadrer internettet og den globale kommunikationsstruktur.

2015: Væbnede opstande overalt i Europa.

2016: Paris-attentatet - en bombe dræber størstedelen af Frankrigs regering. Det Hvide Hus ødelægges en måned efter.

2017-2020: Verden er henlagt i kaos. Krig og epidemier dræber over 5 milliarder.

2027: Kutteren ordnes i Surville og rejsen begynder.

Alt dette lød for godt til at være sandt, men det betød ikke meget for Antoine. Han var færdig med Normandiet og frygtede at fortiden ville indhente ham før eller siden, hvorfor han var villig til at tage chancen, om den var realistisk eller ej. Brødrene var faldet for hans sædvanlige historier om tiden i hæren og det civile arbejde som jæger. Riflen havde også gjort indtryk.

Det var ikke noget problem for Gébelin at komme ind i gruppen, og de øvrige medlemmer accepterede ham hurtigt. Brødrene havde vist ham et slidt farvefoto af dem selv som børn, hvor de i korte bukser og t-shirts stod omgivet af solvarme klipper. Himlen var blå og årstiden sommer. Et idyllisk billede fra en fjern fortid. Billedet satte tankerne i gang, men Gébelin havde aldrig været nogen drømmer og gjorde sig kun få illusioner i livet.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants

Memme la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?

Antoine Gébelin

5

De arbejdede og levede på havnen mens byggeriet stod på. Det var enkle opgaver Antoine tildelte sig selv, men hvis det kunne lade sig gøre, forsøgte han så ofte det var muligt at være i selskab med Chantal, som han faktisk brændte en smule varm på. Han fandt sig endda i at høre på den ulidelige og gammelkloge urmager, der ævlede løs og åbenbart også havde en svaghed for kvindemennesket.

Tre måneder gik, det længste stykke tid Gébelin havde tilbragt med de samme mennesker, siden han stak af fra banden. I løbet af disse tre måneder havde han dummet sig flere gange, og han frygtede til tider, at de var ved at gennemskue Jægeren, men der var ikke flere kort på hånden at spille, og Antoine måtte holde på det han havde.

Rollespilstips

- Antoine er nærsynet, så du kan derfor knibe øjnene sammen og undgå at se de andre i øjnene, når du taler med dem.
- Han er dybest set uduelig og hverken ved eller kan noget specielt, hvorfor han må klare sig igennem ved snyd og bedrag. Vær fantasifuld og ikke bleg for at opfinde utrolige detaljer om din fortid.
- Antoine er en smule duknakket, så bøj hovedet let frem når du sidder eller står som Jægeren.
- Antoine har for vane at bruge fremmedord han ikke helt kender betydningen, af og har til tider lidt svært ved at udtrykke sig.
- Han er fjendtlig over for Cuvier og vil typisk det modsatte af ham.
- Antoine er let at lukke munden på i diskussioner. Argumenterne slipper hurtigt op, og han klapper i som en østers.

Antoine Gébelin

Født i 1987, 40 år gammel.
176 cm høj. Vejer 79 kg.

Antoine er en mand af gennemsnitlig højde, med en ganske uharmonisk kropsbygning. Tynde arme og ben, men en stor bagdel og tendens til mave. Han har kort, blondt hår og et kraftigt overskæg.

Da Antoine er meget nærsynet, og han har store briller med stærke glas. Han går klædt i et par kakifarvede arbejdsbukser, en camouflavest og en slidt, sort t-shirt med en påtrykt Toyota-reklame. På fødderne har han sorte militærstøvler.

Foruden dette går Gébelin typisk med en grøn kasket og en stor dolk i bæltet. I 1996 fik han en Mickey Mouse-tatovering på sin venstre overarm.

Antiterrorisme
électorale

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Le sacre des mutants
Même la nostalgi paix impossible
DU « ZÉRO MORT » ?

Antoine Gébelin

6

Antoinets tanker om de andre i selskabet

James "Jim" Wilson: Den ene af de to brødre. Han er den tavse og eftertænksomme. Holder mig fra ham, da det virker som om han har tænkeapparatet i orden.

William "Will" Wilson: Den anden bror. Han er den muntre og larmende. Foretrækker klart ham, frem for Jim. Will virker lidt dum, men man skal nok passe på ham alligevel.

Maurice Lamarck: Urmageren. Den ældste i gruppen og et gammelt vrølelhoved. Han er vist også vild med Chantal, men jeg ved sgu' ikke rigtigt hvad det er han forestiller sig, hun skulle gide med ham. God nok på bunden, bare lidt anstrengende.

Nikolas Cuvier: Den absolut værste person i forsamlingen. Han er mindst lige så falsk som mig selv. Han er både dum, ubehøvlet, utilregnelig og stinker.

Daniela Delarue: Konen, som jeg kalder hende, er sgu' lige så skrækkelig som Cuvier. Hun blander sig i alt og prøver altid at være centrum. Hun giver mig kvalme, og hendes store hængepatter er lige til at brække sig over.

Chantal Chevallier: Hun er højgravid, men en lille godte. Jeg er nok brændt lidt varm på hende, og mine chancer for at få fingrene i hende er store, da alle de andre skiderikker er langt over pensionsalderen.

Daniela Delarue



James "Jim" Wilson



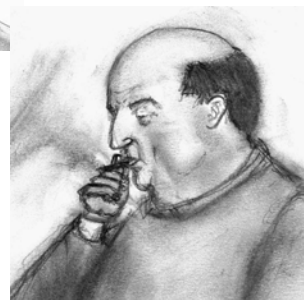
William "Will" Wilson



Maurice Lamarck



Nicholas Cuvier



Antiterrorisme
électoral

Le blan

Moins

Le sacre des mutants

Financement de l'Opus Dei

Meine la nostalgi paix impossible

DU « ZÉRO MORT » ?