

DOEDENS
SKYGGE

en ucensureret erotisk tragedie

*til minde om Lektor Mads Tranholm,
der lærte mig fornøjelsen ved at skrive
- Thomas*





Doedens Skygge

Copyright 1995 © *Music of the Night Studio*TM

1. Udgave, 1. oplag 1995

Design og ide: Jacob Berg og Thomas Jakobsen

Scenarie-ansvarlige **Fastaval '95**: Nikolaj Lemche og Kristoffer Apollo

Koordination og information: Jacob Berg

Tekst og layout: Thomas Jakobsen

Persontegning: Palle Schmidt

Forside og illustrationer: Anton Sølvsteen

Andre illustrationer: Thomas Jakobsen

Tak til spiltestere, spilleledere og andre: Anders Jönsson, Anton Sølvsteen, Claus Ekstrøm, Kasper Risbjerg Eskildsen, Hanne Tved, Henrik Eriksen, Lars »Strikker« Jalkin, Luguay, Mike Ditlevsen, Morten Bøgely, Morten Rønne og de mange andre

Speciel tak til: Lars »Mungo« Bech Nielsen, Palle Schmidt og Frederiksberg Rollespilmiljø

Kopiering til privat brug, er ifølge dansk lov om ophavsret, kun tilladt efter skriftligt samtykke fra *MNOS*TM - dog med undtagelse af løsark, der må kopieres til privat brug.





Endvidere kræves der for distribuering af materialet til brug ved offentlige arrangementer, en skriftlig overenskomst med *MNOS*TM

Udgivet af: *Music of the Night Studio*TM


Duevej 24

2600 Glostrup

ndholdsfortegnelse

Forspil	5
Synopsis	6
Tårnet af granit og blod.....	9
Tragediens væsen.....	11
Dødens Skygge, 1. akt	12
Dødens Skygge, 2. akt	18
Dødens Skygge, 3. akt	23
Hovedpersonerne	28
Bipersonerne	29
Trolldomskræfterne.....	33
Appendiks	36
Spilpersoner, kort og bilag	19 løsark
 Personbeskrivelser (12 sider)	
 Tegning af tårnet (1 side)	
 Flashback scener (3 sider)	
 Navneskilte (3 sider)	





*Close your eyes
and surrender to your
darkest dreams*

- Andrew Lloyd Webber

orspil

Efter at have erkendt vores behov for at komponerer en tragedie der kombinerede trolddom, dæmoner og erotik, blev Dødens Skygge født. Det er en tragedie, der sværmer om noget så forførende som død og sex - med dæmonerne som symbolet på alle de forkastelige udgydelser.

Tragedien handler om en døende troldmand, der har lovet en dæmon tre af hans leveår. Han søger desperat en udvej. Der er dog ingen redning, og den kunstige virkelighed han har skabt begynder at smuldre. Alle de fortrængte hemmeligheder slipper én for én ud af hans greb - alt imens han konfronteres med sin hævngherrige broder, og dæmoner han har trælbundet og ydmyget. Tragedien vil først centreret om troldmanden, og siden dreje sig om de unge (hans datter og lærlingen) og hvad der siden skal ske med dem, der har bygget deres liv op omkring troldmandens.

Angående Dødens Skygge som *idé*, må vi indrømme, at vi ikke har tænkt tragedien som en dyb psykologisk samfunds-omvender, men snare en (erotisk) tragedie. Formålet er *ikke* at få spillerne til at erkende noget, men finde fornøjelse i det rollespil tragedien nødvendiggør, og i den udvikling som tragedien får, i takt med at deres indblik i handlingen udvides - kodeordet er *stemning*.

Scenariet udspiller sig i en middelalderverden krydret med lidt trolddom. Her lever drager, trolde og andre »monstre« livligst i fantasien og fjerne lande - og slet ikke i scenariet. Det foregår højt mod nord, fjernt fra al civilisation. Sneen ligger så langt øjet rækker, og kun enkelte nåletræer bryder den monotone hvide farve. En enlig ulvs spor ses i sneen, men ellers er alle tegn på liv begravet. Deroppe, så langt mod nord, at ingen kan forstille sig det, ligger tårnet - tragediens ramme. Det er alt hvad man behøver at vide, skulle viden om fjerne kongeriger, lokale sagn og legender eller andre facts blive nødvendig, er der kun en udvej: Improviser!

For at kunne formidle scenariet, kræver det i stedet lidt forståelse for de begreber, vi bruger i forbindelse med trolddommen. Derfor bør afsnittet om trolddom umiddelbart skimmes (side 33), inden gennemlæsningen af selve tragedien - genlæs senere de afsnit, der kræver det. Derefter kan det anbefales at kigge lidt på personbeskrivelserne og kommentarerne til dem (side 28). Ellers er scenariet ordnet læsevenligt med synopsis (med baggrund for scenariet, handlingsforløb og slutning), beskrivelse af tårnet (tragediens ramme), selve tragedien, oversigter over hovedpersoner og bipersoner (og deres roller i tragedien), og til sidst et appendiks til at samle de løse tråde.

En slutkommentar til at scenariet er regelløst: Vi syntes ikke regler var nødvendige, for at fortælle vores tragedie - og havde en lille frygt for, at de måske kunne hæmme rollespillet. Endelig har vi gode erfaringer med regelløst rollespil - specielt ved Spiltræf X i Odense, gik det utroligt godt (en del af sandheden er, at de fleste »volde-volde« spillere, der hellere vil kaste terninger end *rollespille*, simpelt hen ikke tilmelder sig scenariet, når det er regelløst). Er der spørgsmål om regelløst rollespil, eller noget andet, er vi som altid til at træffe.

Jacob Berg
Rendsagervej 106
2650 Vallensbæk
4264-1756

Thomas Jakobsen
Duevej 24
2600 Glostrup
4245-7035



Synopsis

Tragedien handler om den vinternat, hvor den gamle troldmand **Tvang** skal se døden i øjnene. Han har takket være gentagende syner erkendt, at der denne nat vil kastes en skygge over månen - og i det øjeblik månen er dækket af denne skygge, skal han forlade verden.

Men det er måske en idé, også at kigge nærmere på de ting, der er med til at gøre det kompliceret. For det er ikke kun Tvang denne tragedie handler om. Derfor er her også information om de andre elementer i tragedien, og for at gøre det hele mere overskueligt, et bud på slutningen.

Tragediens drejepunkt - baggrund og forhistorie

Det hele begyndte da Tvang, sammen med sin livvagt **Drøj**, rejste til det nordlige verdenshjørne, hvor dæmonen **Blodig** vogtede nøglepunktet. Tvang lavede en pagt med Blodig: Mod 3 af sine leveår, fik han lov til at bosætte sig ved trolddommens kilde. Han opførte tårnet (formede det bogstavelig talt af undergrundens granit), og overtalte sin broder **Ædelsind**, og dennes kone **Rose**, til at flytte ind.

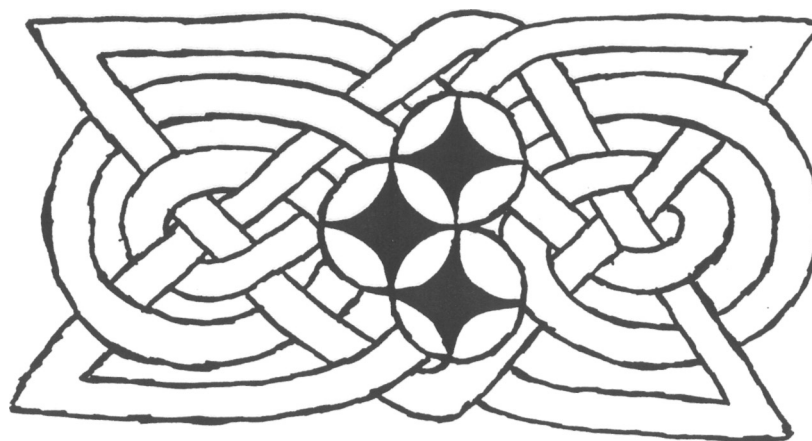
Årene gik og Tvang blev stadig mere kyndig i trolddommen. Hans ambitioner om at blive nøglepunktets vogter, blev mulige, da han lavede en pagt med dæmonen Lyst. Lyst kendte Blodigs navn, og var villig til at indvi Tvang i hemmeligheden - så han kunne binde Blodig til sin vilje, og dermed få del i dæmonens kræfter. Der var selvfølgelig en pris: Lyst skulle blive den nye vogter, og skulle kunne besætte Tvang ved hjælp af en dæmon maske. Lyst begærede den smukke Rose, og ved at bruge troldmandens krop, kunne dæmonen få tilfredsstillet sit begær (dæmoner kan ikke optræde i menneskenes verden i egen fysisk form).

Tvang indvilgede i prisen, og påtog sig at bedøve Rose med sovemidler og trolddom, binde hende til en seng, og lade dæmonen besætte sin krop - der så blev brugt til at tilfredsstille dæmonens begær (alt dette foregik kun når Ædelsind var bortrejst). Tvang følte ingen kærlighed for sin svigerinde, men kunne selvfølgelig ikke lade være med at blive påvirket af dæmonens begær.

Det hele gik galt en aften hvor Ædelsind opdagede hvad der foregik. Dæmonen slog ham halvt fordærvet, mens den havde kontrollen over Tvangs krop. Drøj, den evigt trofaste hjælper, så det ske, og overbevist om Ædelsinds død, satte han liget i hestesadelen, og overlod det til ulvene.

Tvang husker intet af dette (han var jo besat af dæmonen), og har ikke turdet spørge om det siden (han har en fornemmelse af, at han selv har gjort noget forkert).

To år senere blev Rose gravid (befrugtet af dæmon og troldmand i forening). Beklageligvis døde hun i barselssengen, to dage efter hun fødte en sund og velskabt datter, **Svale**.



Siden er Svale blevet en ung kvinde, troldmanden har bundet Lyst i en trælpiges krop (og derved selv blevet nøglepunktets vogter), og har genoptaget det gamle dæmonmaske ritual. Forskellen er bare, at det nu er Svale, der føres til sengen, og at det ikke er for at tilfredsstille Lyst (der dog begærer Svale mere end Rose), og derfor hader Tvang mere end nogen sinde (som om det ikke var slemt nok for den forræderiske dæmon at blive bundet til en trælpiges krop, den må også nøjes med, at være tilskuer til et ritual der tidligere var udtænkt for at tilfredsstille den). Tvang gør det i stedet for at få del i Svalens trolddomsstyrke - i hans (af trolddommen) forvitrede sind, er det et beklageligt, men nødvendigt offer, for at holde dæmonerne ude af Verden.

Et andet nødvendigt offer, er den jomfru som Tvang hvert andet år ofrer til Lyst -jomfruens blod holder trælpigens krop ung, og så længe den ikke ældes består den som dæmonens fængsel.

Tvang har også taget sig en lærling - men hvad han ikke ved er, at lærlingen er en pige! **Liv**, som hun hedder, har klædt sig i mandetøj, for på den måde at studerer hos en troldmand, der er berygtet for sit mildest talt kønsdiskriminerende syn på kombinationen af kvinder og trolddom.

Tragediens andre elementer - subplots og intriger

For det første er lærlingen Liv forelsket i Svale, og hvis denne kærlighed får lov til at udvikle sig, vil Svale kunne blive sin egen seksualitet bevidst. Dette medfører, at de trolddomsbånd der binder hendes trolddomskraft vil smuldre. Spørgsmålet er, om Svale vil blive opslugt af trolddommen, eller om hun vil lære at styre den. Liv vil blive konfronteret med sine ambitioner, og kun ved at erkende, at hun endnu ikke mestre trolddommen, vil hun undgå at blive opslugt af den.

Derudover vender Ædelsind tilbage til tårnet. I mange år har han vandret - men altid med den forbandelse, at hans minder kun var mareridt. Nu er tiden inde til at huske, og han vil opdage, hvorfor han bliver drevet frem af hævnørst. Han bruger navnet **Vandrer**, da han ikke husker andet.

Så er der Drøj, der har bygget sit liv op omkring Tvang. Efterhånden som Tvangs hemmeligheder bliver kendte, vil han måske indse at hans mester ikke er ufejlbarlig. Fundamentet i hans liv smuldre væk, og han må enten finde sig et nyt ståsted eller gå under.

Og i kælderen venter dæmonen Blodig utålmodigt. Snart er den fri, og den ser frem til at kunne afreagere ovenpå ydmygelsen af at være fanget i sit eget hjem.

Blodig er en af de bipersoner, der optræder i tragedien og som optræder udenfor spillergruppen - og bliver et element man kan rette opmærksomheden imod (spillere har ofte problemer med at aktivere sig selv, og udefra kommende bipersoner plejer at løse det problem). Et andet redskab er strømmen af erindringer og hemmeligheder, der dukker frem. De skaber et spil mellem hovedpersonerne, og er tragediens kerne - hvorimod bipersonerne er der, for at få det hele til at glide nemmere ned.

En kold vinternat - tragediens opsætning

Tvang starter med at samle alle i køkkenet, hvor han fortæller, at der i nat vil kastes en skygge over månen, og når månen er helt dækket, vil han udånde. Interessen fokuseres på, hvordan man kan snyde døden, så historien kan ende lykkeligt (en skam at det er en tragedie...). Efter åbningsscenen ankommer Vandrer til tårnet. Han er svækket af en mild feber, og udmattet af rejsen. Han husker kun lidt, og vil selv prøve at finde ud af, hvad hans rolle er, og hvem han er. De samme spørgsmål vil sikkert også plage de andre hovedpersoner.

Dermed er historiens hovedpersoner blevet præsenteret, og har fået lejlighed til at tale lidt sammen.

Nu sættes der skub i handlingen med en biperson, som man kan forene sig imod... Tvang får et tilbagefald, og mens han kæmper mod feberen, svækkes hans mentale net i Grænselandet. En mindre dæmon slipper ind i Verden, og besætter ulvehunden **Glam**.

Senere slipper flere dæmoner løs, og besætter blandt andet Svalens hest. Og i takt med at Tvangs dødstime nærmer sig, vil tårnet smuldre (taget falder sammen i sidste halvdel).

Tvang vil søge råd i blodspejlet, og lade lærlingen prøve at holde Urkræfterne tilbage. Intet vil lykkes, og så må lærlingen have del i Svalens trolddomskræfter - en umulig voldtægtscene opstår.



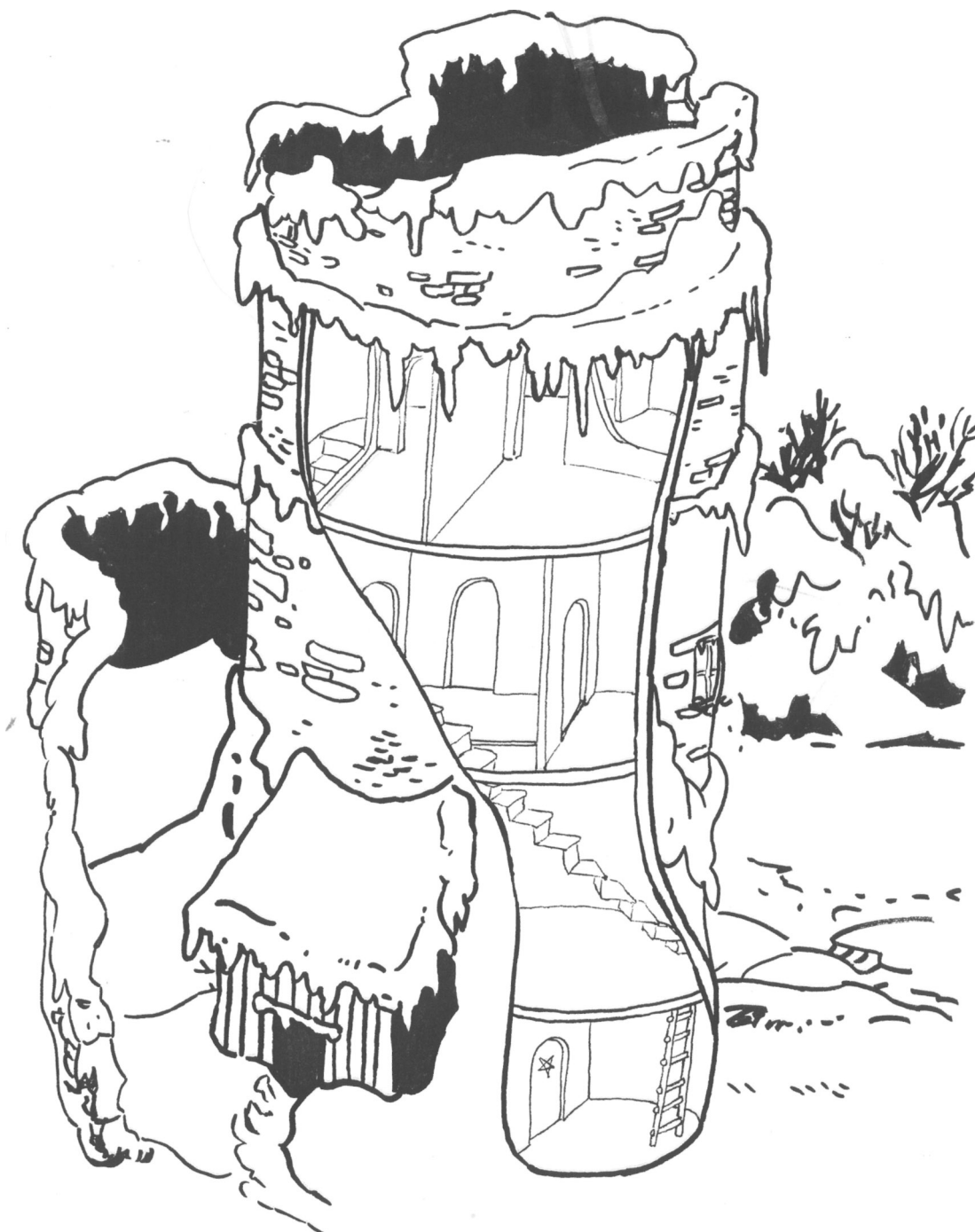
Udenfor tårnet samles ulvene, der sultne angriber heste og mennesker. I kælderen løsnes grebet om Blodig, der vil få rotterne til at flygte op i tårnet.

Efterhånden som alting falder fra hinanden, vil der under overfladen dannes et billede af hidtil fortrængte minder. Sandheden om Tvangs ofringer og voldtægter vil komme frem, og det er tid til at hovedpersonerne erkender deres nye roller - eller går under sammen med Tvang.

Den uafvendelige skæbne - hvordan skal det dog ende...

Tragedien er fatalistisk i sit grundlag, og slutningen lader sig i store træk ikke ændre. I løbet af natten vil måneformørkelsen tage til, og når månen svinder i mørket vil Tvang dø.

Slutscenen kan aldrig ende i fryd og gammen, men tragedien kan i sin afslutning rumme et håb. Tårnet vil styrte til grunden, da det er Tvangs livssjæl der er dets fundament. Men hvis skæbnens tråde ikke har forkludret alt, har Svale chancen for at overtage Tvangs stilling - og får Livs kærlighed lov til at gøre sig gældende, er der håb om bedre tider.





Tårnet af granit og blod

Sneen var mange steder smeltet, men den forsvandt aldrig helt. På toppen af bakken stak undergrundens granit frem gennem det grønbrune mos og lyng. Luften var tung af trolddom. Blodet fra de syv okser han havde ofret, var flydt ud over sten og lyng.

Troldmanden hævede armene, hidkaldte trolddomskræfterne. En storm rejste sig, kastede jord, kviste og små sten rundt i hvirvler. Skyerne samledes over bakken. Sorte, truende og tunge af regn. Jorden skælvede. Hans stemme steg i styrke. De mægtige stykker af granit sitrede. Langsomt begyndte de at vokse op fra undergrunden. Stormen rasede, flåede i hans kappe, kastede sten og jord i hans hoved. Fra hænderne strømmede trolddomskræften ned i jorden. Hver sten pulserede af liv. Op af undergrunden voksede et tårn. Skabt af hans vilje, og evne til at betvinge undergrundens granit. Her skulle han bo, her hvor trolddommen flød fra Udverdens kilde.

Tragedien, er begrænset til tårnet som eneste kulisse. Derfor præsenterer vi tårnet inden tragedien, for både at øge forståelsen af tragedien og have informationer samlet på et sted.

Generelt om tårnet..

Tvang »byggede« tårnet i sin ungdom. Det er en del af hans livssjæl, og holdes sammen af hans trolddom. Nu hvor hans sjæl er knækket af trolddommen, og feberen svækker hans styrke, ses det på tårnet. Det vil ikke kunne bestå efter hans død, og vil ende som hans gravmæle.

I vinterhalvåret er ødemarken omkring tårnet dækket af sne, og der ligger snedriver udenfor - og langs murene klynger is- og sneklumper sig fast. Der er trådt et spor i sneen fra døren hen til stalden,

Stalden

I tårnets læside står stalden (den kan ikke ses på tegningen). Det var Drøj som opførte den. Udover de to heste **Stedfast** (Drøjs) og **Trolig** (Svales) - samt sadler, seletøj og foder - er der også et par grise og nogle høns. Udenfor står en huggeblok, der bærer mærker af mange økseslag. Stalden er ikke bundet sammen af Tvangs livssjæl, og vil derfor kunne bestå efter hans død.

Køkkenet

Her findes ildstedet og fællesbordet. Det er indrettet som en stue, og på væggene hænger jagttrofæer (ulveskind, gevirer, et par vildsvinespyd og en isbjørns kranie), og gulvet er dækket af tæpper. På fællesbordet står Drøj s skakspil, og over ildstedet har han hængt sit gamle skarprettersværd.

Ved siden af ildstedet står et køkkenbord, og over ildstedet hænger en smedejernsgryde. Det er i køkkenhjørnet, at Lænke opholder sig om natten (dæmoner sover ikke, så derfor er der hverken seng eller sovetæppe). Ulvehunden Glam har et hjørne nær ildstedet, hvor den kan sove og spise.

Tilbygningen, er opført af Drøj, og bruges som værksted og brændeskur. Der er proppet med værktøj, en arbejdsbænk, vinterkapper, brændeknuder, gamle ulvefælder og meget andet. Ved siden af døren hænger Drøjs armbrøst (til at skyde nærgående ulve), og en stor brændeøkse. Brændet kløves ikke indenfor (der er ikke plads til at svinge øksen), men på huggeblokken ved stalden.

Kælderen

Vejen ned går via en gulvlem i køkkenet og en gammel stige. Hernede i mørket er der et lager af fødevarer og andre ting, som man med tiden har stillet af vejen (kælderen er større end det fremgår af tegningen, da denne kun viser et lille udsnit). Kælderen er rotternes domæne.



Blodigs faengsel

Dæmonen Blodig står lænket til gulvet, med bånd af trolddom fæstnet i Grænselandet. Gulvet er dækket af beskyttende tegn og et stort pentagram tegnet med blod.

Vogterånden Lås sikrer at man for at komme ind til Blodig, skal gennem den pentagram smykkede dør (pentagrammet holder Urkræfter ude - så Lyst/Lænke kan ikke komme ind, og Svale har en modvilje mod pentagrammet). Lås er af Tvang bundet til døren, for at undgå at nogen upåagtet trænger ind til Blodig (kunsten er at tvinge Lås til at åbne, ved hjælp af koncentreret viljestyrke).

Badet

Her er det store badekar, og den badebalsam som Svale (og om natten Liv) holder af at bruge. Der er også en hvilebriks, og et stort spejl. Rummet er for det meste varmt og fugtigt.

Laboratoriet

Her udførte Tvang i sin ungdom sine mange studier, og nu bruges det til at indvi Liv i trolddommens hemmeligheder og mysterier. Her er alt hvad hjertet kan begære af mystiske ting - men mest af alt underlige, men ubrugelige ting. I et hjørne står blodspejlet dækket af et sort klæde. Om natten reder Liv op på en bæk langs vægen, nær det sted hvor hun har fundet et lille hul i vægen (så man kan se ind i badet, når Svale er der).

Det aflaaeste kammer

Bag døren, som alle har forbud mod at åbne eller lytte til, er der et kammer fyldt med røde gulv- og vægtæpper. Midt i rummet står en himmelseng, beklædt med den fineste røde silke - og ved hovedgærdet er de pelsforede håndlænker. På en knage hænger dæmonmasken, der giver Lyst mulighed for at få delvis kontrol over maskebærens følelser og handlinger.

Droejs kammer

Drøj har indrettet det spartansk, og har kun få personlige ting derinde. Det er oplagt at lade Vandre/Ædelsind komme til kræfter her - fremfor de andres private kamre.

Tvangs kammer

Tvang bor ligesom Drøj simpelt, men har »pyntet« lidt med en boghylde, flasker og et revnet spejl (dækket af et støvet klæde).

Svales kammer

På vægen hænger en armbrøst og en jagtkniv, og på tøjkisten ligger et sæt jagttøj. Alligevel er det tydeligvis ikke en mand der bor her. Udover pigetøjet i kisten, er sengen mere blød og behagelig, sengetøjet renere og væggene pyntet med nips (tørrede blomster og små vægtæpper). Bag en tilmuret niche står Ædelsinds gamle rustning, og venter på at blive afsløret.

Taget

Slidt af vind og vejr. Langs muren står et gammelt dueslag, der ikke har været i brug siden Ædelsind boede i tårnet. Sne og is ligger tykt, og tynger på det gamle tag.

ragediens vaesen

Inden tragedien starter, er her lidt om, hvordan manuskriptet hænger sammen. Problemet er, at scenariet ikke kan ordens efter et flowchart, men at handlingsforløbet styres af spillerne!

For overblikkets skyld, kan tragediens scener opdeles i 3 typer:

- 1) er gennemgangen af de scener og hændelser der kan bruges i historien (scenariets støttepunkter).
- 2) er de scener spillerne sikkert selv laver (vores bedste bud på hovedpersonernes gerninger).
- 3) svarer til $1+2=3$ princippet, og er den del man selv må lave (de situationer som ingen kan forudse, men som løses med grundlag i de andre scener).

Scenerne har vi skrevet i den rækkefølge, de virker naturlige, og for at der er synlig forskel på, om en scene er et redskab (1), et flashback (1) eller et sandsynlig handlingsresultat hovedpersonernes handlinger (2), har vi mærket dem med forskellige symboler:



(en normal scene)



(et flashback)



(en scene der kan opstå)

Flashback scenerne, er en del af tragediens stemningsbillede, men også vigtige for hovedpersonernes oplevelse af handlingen. De fleste af disse har enten været fortrængte eller undertrykte af Tvangs trolddom, men enkelte er udelukkende til for at skabe stemning.

Du kan bruge flashback scenerne forskelligt, og enten udlevere dem som sedler (de er samlet på løsark) eller videregive dem mundtligt.

Den mundtlige formidling, bør i det hele taget ske åbenlyst - spillerne bør være voksne nok, til at kunne skelne mellem hvad de selv ved, og hvad spillerpersonen ved. Den frie kommunikation er også med til at skabe stemning, og sikrer at alle spillerne, er med hele tiden. Den diskrete kommunikation med »ude-på-gangen møder« og små sedler, kan bevirke at nogle spillere keder sig.

Rollefordelingen

Det vigtigste med scenariet er, at få fordelt spillerpersonerne rigtigt. Det er scenariets svage punkt, og hvis rollerne havner i hænderne på forkerte spillere, er meget allerede tabt.

Vi er af den opfattelse, at det er bedst, hvis man selv tildeler hver spiller en rolle.

Men hvordan pokker får man gjort det rigtigt, når man ikke kender spillerne?

Kunsten er at gennemskue spillerne, og det gøres ved at tale med dem. Start mens scenarie, noter og alt det andet skal findes frem og ordnes. Glæd dig over, at den »spildte« tid, er givet godt ud.

Gode ting at lirke ud af spillerne er, hvorfor de har tilmeldt sig, om de kender hinanden, har spillet systemløst rollespil før, om de har været på Fastaval før - og hvad de har spillet.

Med svar på spørgsmål som disse, vil man være hjulpet godt undervejs - lad dem kort sagt fortælle om deres spille-vaner, og gøre det nemmere at foretage rollefordelingen.

Hvad skal spillerne vide...

Først og fremmest skal de vide, hvordan spillet bliver styret uden regler. Dernæst er det en god idé, at introducerer spillerne til trolddommen - den er tragediens byggesten, og det er vigtigt at alle har en fornemmelse for, hvordan det er skruet sammen. Gør det kort og uden at blive alt for optaget af kedelige detaljer. Prøv at se hvem af spillerne der viser forståelse for trolddommen, og tag højde for det når spillerpersonerne fordeles.



Doedens Skygge, 1. akt

Spilleleder note: Første akt er den opdagende fase, hvor tragediens overordnede tema skal begynde at dæmre for hovedpersonerne. De får på historiens plan en (falsk) opfattelse af formålet med det hele (at snyde døde), og deres erindringer i flashback scenerne, er med til at skitsere en dybere sammenhæng, som de forhåbentligt vil bore lidt i.

Prøv at undgå forvirrede spillere, det er vigtigt at de fra starten har en følelse af, hvilken retning tragediens handling vil tage.

Tragedien bevæger sig i første akt primært i én dimension, hvor hovedpersonernes interesse er rettet mod ydre fjender og begivenheder Sort mod hvidt. Hvidt mod sort.



Optakten

Sneuglen flyver over vidderne, og lader sig ikke hindre af det svage lys. Gennem uglens øjne ligger ødemarken under den. Sneen passerer som et uendeligt hav af drømme. Oplyst af fuldmånens blege og mystiske lys, i en tid på året hvor solen ikke skinner. Sneen dækker bakker og træer, lægger ødemarken i dvale. Under sneen ligger den brune lyng og de gulte stykker af ren granit der stikker op af undergrunden. Det eneste tegn på liv er sporene fra et ulvekobbelt. Sporene fører til ulvene. En enkelt kigger sultent op mod uglen, men snart er den ligesom de andre ulve ude af syne.

I sneen er der også spor af en enlig hest. Vinden flyger sneen ind over sporet, men efterhånden som afstanden til hesten tilbagelægges, træder sporene tydeligere frem. Hesten er et gammelt øg, den går med tunge skridt, og sveden fra dens flanker er frosset til is. I sadlen sidder en rytter tungt. Han svajer i takt med hestens skridt. Hans store kappe er trukket op over hovedet, og den bliver trukket ud til siden af vinden - står som et flosset banner.

Videre. I det fjerne ligger tårnet. Detaljerne træder frem fra tårnet, røgen der stiger op af skorstenen, lyset fra vinduerne. Cirkler rundt om tårnet. Omme ved stalden står den store mand, han svinger med lethed brændeøksen og kløver brændeknuderne med et hug. I sneen går den store ulvehund rundt, den ænser ikke at den bliver beskuet fra luften.

Stopper turen i en vindueskarm. Bag det duggede glas går trællen rundt. I sine bare hænder bærer hun de gloende sten fra ildstedet hen i karet. Dampen stiger. Da badet atter er synligt bag rudens glas, er dampen ikke så tyk. Trællen er væk, i stedet står en ung pige. Hun lader sin kjole falde, og træder nøgen op i det varme vand. Mens hun læner hovedet tilbage og rækker ud efter badebalsammen. Bag et andet vindue ligger troldmandens laboratorium hen i halvmørket. De mange krukker, flasker og bøger fylder hyldeerne. Rundt omkring hænger udstoppede dyr, og i skyggerne kigger kraniernes tomme øjne frem. Henne ved væggen står lærlingen. Med ansigtet presset op mod en revne i muren, der normalt er dækket af et vægtæppe.

Fra stolens skygge lyder en syg mands hosten. Lærlingen farer sammen, og går hen til sin mester, der er vågnet af sin søvn. Troldmanden rejser sig med et suk, støtter sig til sin lærling. Begynder at gå ned i køkkenet. Der samler han de andre. Tiden er inde.

Tragedien starter med en lille fortælling, hvor spillerne oplever sig selv og de andre set gennem uglens øjne. Hvordan denne fortælling videregives bedst, er vel nok en smagssag. Vi har ikke vedlagt den på tryk, så den kan deles ud - for det er kedeligt at starte et rollespil, med at skulle læse en masse. Vi forestiller os, at man selv, med egne ord, fortæller spillerne en historie der følger ovenstående. Dermed får man sat sig selv igang, og det virker bedre at fortælle end at læse højt. Kort sagt, læs historien, husk det væsentligste (hvordan de forskellige præsenteres) - og fortæl!



Den døende troldmand

Scenariets første rigtige scene er den, hvor Tvang fortæller de andre, at han skal dø (vær sikker på at spilleren har forstået sin rolle). Den er vigtig, for bliver der for megen usikkerhed om hvem, hvad og hvorfor - får scenariet ikke en ordentlig start.

Vær klar til at hjælpe spillerne igang (sørg nu for at få dem alle sammen med - men det ved alle jo). Hjælp med beskrivelser af hvad de føler (Drøjs tungsind over at skulle stå alene), ser (Lænke der ser Tvangs svaghed, og at han ryster på hænderne), lugter (Liv der fornemmer Svalens renhed fra badet - specielt lugten af badebalsam) og hører (Tvang der hører sin egen tørre vejrtrækning mens han taler).

Men bedst er det, hvis spillerne selv beskriver hvordan de har det, hvad de tænker på, hvad de ser - og mere i den stil. Denne åbenhed kan også være med til at motivere en åbenhed spillerne imellem - prøv at få dem med på idéen om, at bare fordi spillerpersonerne har hemmeligheder for hinanden, behøver spillerne ikke nødvendigvis at have det.

Arbejd med spillerpersonerne og deres reaktioner, ved at bruge ulvehunden Glam. Glam kommer ind sammen med Drøj, ryster sig, lægger sig ved ilden. Den snuser forsigtigt til Liv, og undgår i det store hele både Tvang og Lænke. Når Svale kommer ned, bliver den glad.

Vandrer ankommer bedst som ingen rigtig ved, hvad de skal sige. Glam farer op og gør. Åbner man døren, ser man den af udmattelse og kulde nærmest halvdøde hest (**Krigshov**), og i sneen for døren ligger Vandrer bevidstløs af kulde og sult.

Det er forhåbentligt oplagt at hjælpe den syge mand. Tager nogen hans maske af (for at give ham suppe eller stille deres nysgerrighed), ser de et kraftigt arret ansigt. Ligblegt, uden det ene øje og med deforme læber. Kort sagt, Ædelsind er så uigenkendelig, at ingen genkender ham.



Lyst bliver lænket (Tvang)

Dæmonens begær er dens svaghed. Nu har jeg dens navn - den afslørede det i ophidselse. Siden Rose døde, har den tilfredsstillet sig med de bondepiger Drøj har hentet - en jomfru hvert andet år. I seks år har den ført dem med til Grænselandet, voldtaget dem og til sidst drukket deres blod. Den



sidste var en fælde, besat af en ånd der skulle afsløre dens navn. Dæmonen hedder Lyst. Nu kan jeg blive vogter. Jeg ofrer den næste jomfru, og med styrken fra pigens blod og kendskabet til navnet, vil jeg binde Lyst i jomfruens afsjælede krop. Hendes krop skal være dens fængsel, og hvert andet år, vil jeg ofre endnu en jomfru. Lyst vil drikke blodet, og kroppen skal ikke ældes. Jeg vil kalde min nye træl Lænke - og det er passende, for som min træl, er Lyst lænket til min vilje.

Tvang vil sikkert hurtigt spørge om Lænke, og der er ikke noget til hindring for, at han ved dette. Senere skal sammenhængen nok gå op for ham. Nu er det nok at kende dæmonen og dens navn.





Glam gaar i sort

Tvang får et tilbagefald, hoster kraftigt og hult, og slækker i et kort øjeblik grebet om nøglepunktet. Lysene på bordet blafrer, en kold vind går gennem køkkenet. I et kort øjeblik er der helt stille, selv ikke ildstedets knitren høres. Tvang ved med det samme, at en dæmon er sluppet gennem hans net. Det er dæmonen **Sort** (det vil tage Tvang et stykke tid at finde ud af det, hvis han ellers prøver). Ulvehunden Glam rejser børster, og begynder at gå af gulvlemmen til kælderens. Bliver lemmen åbnet, springer Glam ned. Selvom hunden hyler et kort øjeblik (den brækker benet i faldet), humper den hurtigt ned foran døren ind til Blodig. Der vender Glam om, nu besat af Sort. Ulvehunden snerrer af alle der nærmer sig, og står med fråde om munden og blodskudte øjne. Sort er opsat på at dræbe alle der nærmer sig døren. Den bedste løsning er at slå ulvehunden for panden, og dermed tvinge Sort til at forlade Glams krop. I det øjeblik hvor dæmonen skifter, er den nemmere at fordrive til Grænselandet (fortæl det til spillerne, da deres spillerpersoner er klar over dette). Vælger Tvang at fordrive dæmonen mens den stadig »gemmer« sig i Glam, vil han blive udmattet og straks hoste blod op. Fortæl Tvang at han ikke kun kæmper mod Sort, men også Blodig.



En dyst om roser (Vandrer)

Solen skinner. Vi står udenfor tårnet. Drøj står overfor mig med sit skarprettersværd. Jeg med skjold og riddersværd. Han griner, og gør et udfald. Stål møder stål. Jeg finter, spænder ben for ham, og sætter sværdet for hans strube. Nu er det min tur til at grine. Jeg sætter sværdet i jorden, og rækker ham en hånd. Han bander over den gamle finte.

I døren står Rose, min brud. Hendes lyse lokker falder om de røde kinder, og hendes smil varmer mit hjerte. Hun kalder mig sin helt. Med hendes arme om halsen, svinger jeg hende leende rundt.

Et uvejr kommer nærmere, og vi går alle indenfor arm i arm. Det var en lykkelig tid inden stormen. Mens Vandrer ligger og samler kræfter, vil han i feberdrømmene huske. Navnet Rose og mindet om tårnet bør gøre ham nysgerrig. De fleste vil sikkert kunne gætte den overordnede sammenhæng, men de færreste vil gennemskue de egentlige hændelser. Lad dette være begyndelsen på en bedring af Vandrers tilstand, der langsomt blive bedre.



Hestens blod

Tvang og Liv kan tappe Vandrers hest (Krigshov) for noget blod, som de kan prøve at se i. Det de ser er hestens erindringer - påvirket af Vandrers mareridt og glemsel: Billeder af endeløse snevidder, og psykedeliske tåger - alt sammen præget af en stor hævnthirst. De kan måske konkludere, at hesten, ligesom dens rytter, ikke har nogen egentlig erindring eller erkendelse. Disse syner kan nemt udbygges ved at iblande billeder af skræmte ulve og en enlig sneugle (alt sammen ting som både Vandrer og hesten Krigshov har oplevet samme dag).



Daemonens taager (Lænke)

Jeg svæver gennem Grænselandets tåger. Mærker kræften fra min mester. Dæmonen er min mester, og dæmonen vogter porten. Bag porten er mine kræfter ubegrænsede. Bag porten venter glæde og fryd. Men først skal jeg tjene dæmonen. Det er prisen for at komme gennem porten. Min mester er mægtig, min mester er vogter, min mester er Blodig.

Også Lænke husker, og far her et mere håndgribeligt spor om, hvem »hun« er under overfladen. En viden der ikke tjener andet formål, end at give Lænkes spiller en forventning om, at kunne bryde ud af sin meget fastlåste »adlyder« rolle - og selv kunne skabe sin egen historie.

Braendehuggerens mareridt (Drøj)

Da brændeøksen falder, kommer det røde glimt. Jeg er atter i byen. Skarprettersværdet i mine hænder hugger. Lyden af halshvirvlen der knuses af klingens sprøjtet af blod. Hovedet der triller ned i mudderet. Blodet der vælter ud af kroppen. Sværdet dybt i huggeblokken. Det er kun et glimt. Et minde fra en fjern tid. Jeg står atter i sneen. Brændeøksen sidder i huggeblokken, og brænde-knuden er flækket. Jeg ville ønske, den tid var glemt - Tvang har givet mig et bedre liv.

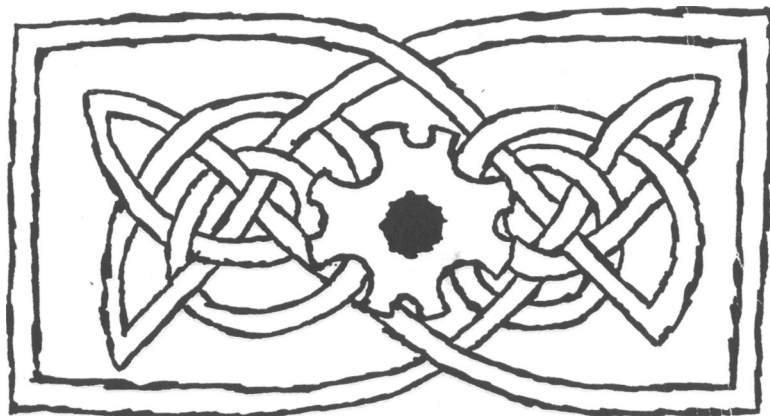
Hvis Drøj skulle beslutte sig for, at hugge noget mere brænde, vil dette glimt af hans fortid fungerer fint som både stemningskaber og psykisk terror.



Ulvne samles

Ulvne er den ydre fjende, og de samles om tårnet for at søge mad. De vil enten komme mens Drøj hugger brænde, eller blot når det er belejligt. De huler en del, og lusker tæt ind på stalden, hvor de skræmmer hestene. De vil i første omgang kunne skræmmes væk med ild, men går man mod dem uden, vil de angribe i overtal.

Hvis Glam er død, vil kroppen sikkert være smidt udenfor - og så kan ulvene spise af den. De vil ikke angribe Vandreren, da deres instinkt fortæller dem, at de ikke kan overvinde ham. Resten af tragedien, vil de luske rundt i tismørket, og angribe/skræmme alle der forlader tårnet. Først i slutscenen vil de være væk - skræmt af den løsslupne trolddom.



Baal og skrig (Lærlingen)

Det var sommer. Min vej nordpå havde ledt mig på sporet af Drøj. Alle vidste han var dæmonbetvingeren Tvangs livvagt, og jeg besluttede at følge ham til hans herre. Han var tydeligvis sendt udfor at skaffe mad og andre nødvendigheder. En nat stoppede han nær en ødegård, fandt et sværd frem og trak en hætte - som den bødlerne bruger - over hovedet. Jeg så hvordan han sparkede døren ind, og kom ud med en ung pige. Gårdens andre beboere råbte og skreg, men veg for sværdet. Pludselig stod gården i brand. Jeg var chokeret.

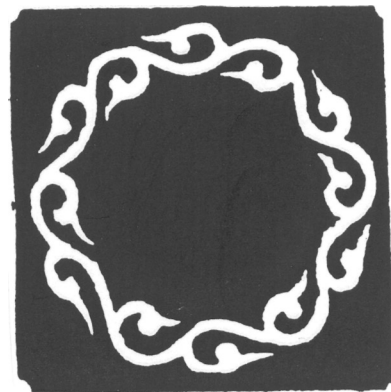
Siden har jeg lært, at pigen var et nødvendigt jomfruoffer til en mægtig dæmon - og at hun måtte lade livet, for at andre kan leve i sikkerhed. Tvang har ret, det er en høj pris, men ikke for høj.

Ulvnes hulen og ildstedet flammer, får Liv til at tænke. Hun husker, at hun er et godt menneske, der ikke bryder sig om at ofre uskyldige - men bliver mindet om Tvangs formanende ord om nødvendige ofre. Det er tydeligt, at hendes læretid langt fra er omme, der er ikke plads til tvivl og moral i dæmonbetvingernes trolddom.



Svar i Grænselandet

Skulle en trolddomskyndig vove sig ud i Grænselandet, for der at finde svar, vil dæmonerne Grådig og Tørst være at finde. De kræver begge betaling for deres ydelser, hvis man ønsker at handle med dem - alternativet er at bruge kræfter på at tilkalde dem, og så binde dem til en opgave (problemet er bare, at det kun er Tvang der har de fornødne kræfter - og han vil blive så svækket, at han ikke kan holde hverken Grådig eller Blodig fastbundet til sin vilje, samtidig med at han løsner lidt på sit net til Grænselandet). Bruger man i stedet Tvangs blodspejl, kan man komme i kontakt med ånden Skygge, der opholder sig i Udverden.



Grådig, vil kunne finde svar på det meste. Det tager dog tid og koster dyrt i guld. Guldet ofres på forhånd, hvorefter dæmonen er bundet af sit ord til at finde informationerne. Det er derfor ikke muligt at snyde dæmonen, ved at stikke af uden regningen. Blandt de svar som Grådig kender, er de trolddomskyndiges sande navne hele guldgruber værd, men han ved mere. Og hvis man kan betale, kan man få Grådig til at spionere på andre.

Tørst, kan ikke bidrage med samme evner til at finde ud af som Grådig - men kan i stedet bidrage med kendskabet til Blodigs navn, og mere direkte gerninger (som at lade sig binde til et blankvåben).

Skygge, ved betydeligt mere end dæmonerne, da åndekræfterne gør det muligt at se (uklart) ud i fremtiden. Skygge tager sig ikke betalt for sine evner, men vil kun svare på få spørgsmål - og så taber man forbindelsen til Udverden. De fleste der kommer i kontakt med Skygge, bliver fundet værdige til at høre et svar - der ikke er umiddelbart forståelig. Tænk lidt over hvilke spådomme man risikerer at skulle svare på, og overvej en dramatisk/teatralisk idé til at viderebringe budskabet. Skygge kan bruges til at manipulere lidt med Tvang. Det er ikke særlig svært, at misforstå budskabet i et svar. Hvad nu hvis Tvang tror, at han ved at ofre Svale, vil kunne besætte hendes krop og leve videre i den - selvom Skygge blot siger, at når Tvang dør, vil han i mindet leve videre hos Svale, der kan løfte hans arv (se eksemplet i oversigten over bipersonerne, side 31).



Badets vellyst (Svale)

Badevandets varme giver mig hvile. Jeg bliver døsigt. Med lukkede øjne, lader jeg mine hænder bevæge sig rundt på min krop - lader dem hvile på brysterne. Jeg bliver varm. Fører en hånd op til min mund, kærtegner læberne, åbner munden let og lader en finger glide ind. Smagen af blod får mig til at åbne øjnene. Vandet er rødt af blod, min krop smurt ind i blod. I vandet flyder min ulvehunds hoved. Glams hoved. Jeg springer op af badet, og skriger så højt jeg kan.

Denne scene er kun mulig, hvis Svale vælger at tage et bad. Gør hun, giver det mulighed for at lade hendes (ubevidste?) dårlige samvittighed over drabet på den besatte ulvehund komme frem. Scenen er specielt god, hvis det var Svale der slog Glam ihjel, men kan dog sagtens bruges selvom hunden ikke døde - så er den bare et udtryk for den fordærvede trolddom, der flyder så frit i tårnet. Scenen er kun til for at »psyke« Svale og virke stemnings-opbyggende - den tjener ikke noget formål med hensyn til historien. Brug den kun hvis det er belejligt.

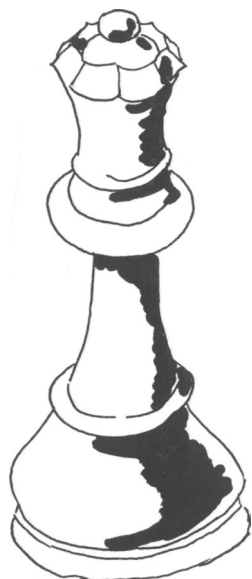
NB: Der er ikke noget hundehoved i vandet, ej heller blod - men måske vil tililende hjælpere få et glimt af Svalets nøgenhed, mens hun dryppende står ved siden af badet?



Skakmat, sort vinder

Det er muligt, at Drøj vil tage et parti skak med Vandrer eller en anden, og hvis det sker, er der rig mulighed for at gøre skakspillet til noget mere end blot fyld og tom aktivitet. Med de velkendte brikker, er der lagt op til et spil med store symbolske undertoner. Vi forestiller os, at man kan bruge skakspillets sluttræk til at rode lidt op i tragedien - for eksempel: *Brikkerne står på brættet, og i lyset fra ildstedet virker de næsten levende. Drøj spiller hvid,*

Vandrer sort [sænker stemmen, kigger rundt på spillerne]. *Hvid løber* [ser på Liv], *dækker hvid dronning* [ser på Svale]. *Sort springer* [ser på Vandrer] *tager hvidt tårn* [ser på Drøj], *og skaber en åbning for sort dronning. Hvid konge* [ser på Tvang] *er skakmat*, [kort »kunst« pause] *Det er en skam spillet ikke kan fortsætte, for hvis hvid løber slår sort dronning, og kan så i nemt fællesskab med hvid*



Slutnote, 1, akt: Sådan starter den nat, hvor hovedpersonerne ikke blot skal lære sig selv og de andre bedre at kende, men også konfronteres med ydre omstændigheder - alt lige fra dæmoner og ulve til skakspil, Symbolerne bliver en del af handlingen, og de sætter gennem tragedien både stemning, og fører hovedpersonerne videre af skæbnens vej.

Før end hovedpersonerne for at beskæftige sig med planer om at snyde døden. Det bør sammen med mysteriet om hvem Vandrer er, være deres væsentligste motivation. Som et løst holdepunkt, kan følgende checkliste over de faste scener bruges til, at give et praj om at spillerne har udtømt mulighederne for første akt.

- Tvang har fortalt de andre at han skal dø, og at dødstidspunktet hænger sammen med måneformørkelsen (side 13).
- Dæmonen Sort har besat ulvehunden Glam, og blevet sendt tilbage til Grænselandet - og måske er Glam død (side 14).
- Vandrer er ankommet og spillerne er ved at løbe tør for idéer til hvordan de finder hans identitet og formål (side 14 og 16).
- Ulvene er samlet omkring tårnet, og har måske allerede såret nogen og/eller skræmt hestene gevaldigt (side 15).

For at komme videre med tragedien, vil vi anbefale at bruge en scene som det symbolske skakspil til at dreje handlingen i en ny retning - tidsmæssigt passer det meget godt efter 1 til 2 timers spil, hvis det samlede spil skal være på ca. 6 timer..



Dødens Skygge, 2. akt

Spilleleder note: Anden akt er den erkendende fase, hvor hovedpersonerne vil blive mindet om en dunkel fortid, og erkende deres rolle og ansvar i forhold til fortiden. Temaet skifter til at handle om den »døde« broder, og de skændige gerninger der var optakten til tragedien. De brugte flashback scener er drivkraften bag erkendelsen, og blotlægger nu store dele af den dybere sammenhæng. Tragedien vil i anden akt brede sig over to dimensioner, hvor der udover nutidens ydre fjender og begivenheder, også kommer påvirkninger fra fortiden. Sort og hvidt mødes. Alting bliver gråt.



Månen sluges og taarnet ryster

Anden akts begyndelse kan fint markeres med den begyndende måneformørkelse - en lille del af månen ligger i skygge, resten vil i en langsom glidende bevægelse blive slugt. I kælderens mørke mærker Blodig måneformørkelsen, og ved hvad den betyder. Dæmonen begynder at rykke i sine bånd, ved at de vil svækkes. Hvert ryk sender en dump rystelse gennem hele tårnet - får lysene til at blafre og vandet i badet til at vibrere.

I takt med at tiden går, stiger styrken af rystelserne, og tiden mellem dem bliver kortere - alt sammen får det hovedpersonerne til at mærke tidspresset. Men er (forhåbentligt) ikke nok til at sende dem i panik - og er der tegn på panik, så skru tempoet lidt ned. Panik leder til drastiske handlinger, får tempoet til at stige yderligere og virker generelt selvforstærkende. Tiden er ikke inde endnu.

Hvert ryk i de fængslende bånd, får nogle af kælderens rotter til at flygte. De forlader kælderen, og trænger videre op i tårnet. Hovedpersonerne vil kunne se rotter løber over gulvet, gemme sig bag krukker, side på loftbjælkerne og andre steder. Værst er det dog for Liv, der vil se flere rotter end de andre, måske mærke noget pusle ved sine fødder - eller måske en rotte, der prøver at kravle op af hendes ben under kjortlen (et resultat af at hun er mere opmærksom på rotterne, eller fordi de faktisk hjem søger hende mere end de andre?).



Bortgang (Tvang)

Jeg vågner. Ligger på gulvet i mit værelse. Husker intet. Blodet på mine hænder er stadig varmt, mine negle flækket. Luft, frisk luft. Jeg flår vinduet op, kulden slår mig i ansigtet. Så er det jeg ser ham, han ridder væk, Ædelsind min broder. Han vender sig ikke, forsvinder bag en mur af sne. Han har forladt mig. Hvorfor har jeg blod på hænderne? Hvad har jeg gjort?

Så er det jeg ser spejlet. Det er revnet. Jeg kaster et klæde over det, vil ikke se det delte spejl.

Tvang får dette minde, der rejser spørgsmålet om Ædelsind. Det kan komme når/hvis han kigger nærmere på det flækkede spejl i sit værelse, eller hvis det er nødvendigt at understrege tragediens nye tema. Tvang har måske allerede erkendt, at han skal dø, og nu indhenter den dårlige samvittighed ham på dødslejet. Brug også scenen til at begynde en stadig forværring i Tvangs helbredstilstand (hosteanfaldende bliver hyppigere og mere blodige, hans farve forlader ansigtet, hænderne ryster, vejtrækningen bliver mere hul og raspede).



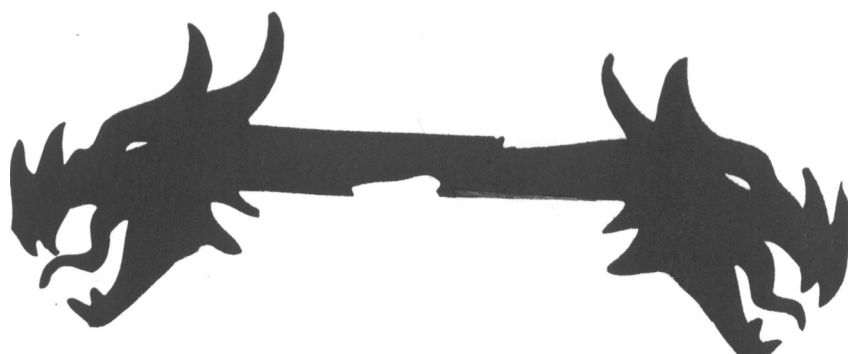


Troligs besættelse

For at skubbe gang i anden akt, og understrege at Tvang forsat bliver mere svag, er det på tide at introducerer en anden af Blodigs krigsdæmoner. **Kold** vil i et af Tvangs svage øjeblikke - eventuelt mens han mindes Ædelsinds bortgang - smutte gennem nettet. Tvang er svækket, sanser det ikke med det samme - men det gør både Svale og Lænke (kuldegysninger og viden om at noget er galt). Fra stalden lyder hoppens vilde vrinsken, og hvis nogle kigger vil de kort efter se Trolig (Svales hest) sparke stalddøren ned. Hesten er utæmmelig, og angriber i en vild blodsrus de forsamlede ulve. Ulvene flygter, frygter vildskaben. Så vender krigsdæmonen Kold den besatte hestekrop mod tårnet. Med fråde om næse og mund, blodskudte øjne og skummende flanker springer hesten ind i tårnets dør. Hovedet slår mod døren nogle gange, og med mindre at døren bliver åbnet og nogle går ud (hvor de vil blive angrebet af den besatte hest), vil den kort efter ændre taktik. Efter en kort pause, vil Kold slå et vindue ind - og alle i køkkenet kan nu se hestehovedet, der er slået til blods mod døren, og kraftigt såret af vinduets glas stirrer på dem. Hesten kan ikke komme ind, men vil stirre på dem, og blotter sine tænder i galskab.

Dæmonen kan fordrives af Tvang, men denne gang med større vanskelighed end Sort - husk at det bliver nemmere, hvis dæmonens værts-krop er død.

Tvangs svaghed har også den effekt, at hans magt over Lænke svækkes. Fra dette tidspunkt, er Lænke ikke nær så bundet i sine handlinger - konkret betyder det i første omgang, at Lyst genvinder en egen vilje, og ikke som før er underlagt Tvangs. Nu behøver Lænke ikke at adlyde de ordrer, som Tvang nøjes med at tænke, nu skal der en mundtlig ordre til - og medmindre at der følger særlige instrukser med om tid og metode, har Lænke stort set frie hænder.



Ridderens bortgang (Drøj)

Jeg vågnede i min seng. Skriget havde vækket mig. Et skrig af frygt og vrede. Jeg sprang ud af sengen, og atter lød et skrig. Et skrig af smerte, et dødens skrig. Jeg åbnede døren, og så Tvang.

Han havde en maske på, et dæmonisk ansigt skjulte hans eget. Han var nøgen, og hans hænder indsmurt i blod. Han sagde intet, da han låste sig inde på sit værelse.

Nede for trappen lå Ædelsind. Hans blod flød ud over gulvet. Døren til det aflåste kammer stod åben.

Jeg fik et glimt af ondskaben. De røde vægtæpper. Den store himmelseng. Alt det så jeg. Men synet af Roses nøgne hvide krop i sengen, rystede mig. Hendes hænder var lænket, hendes ben spredte. Jeg smækkede døren i, ville ikke se. Ædelsind havde set noget hemmeligt, noget han ikke burde. Tvang havde straffet ham. Jeg måtte få hans lig væk. I stalden opsadlede jeg hans hest, bandt ham fast til den - og sendte dem ud i ødemarken. I det fjerne hørte jeg ulvene, og vidste at de ville falde over den døde rytter. Tvangs bror var død og borte.

Drøj får minderne tilbage efterhånden, som temaet drejer over mod Ædelsinds skæbne, og kommer bedst frem når Drøj går forbi døren til det aflåste kammer. Denne scene tjener et andet formål udover at fremhæve interessen omkring Vandre/Ædelsind spørgsmålet - den bringer også det aflåste kammer ind i tragedien, og danner grundlaget for noget større.





Liv i stolen

En scene, der måske slet ikke bliver aktuel... Det er muligt at Tvang vil afprøve sin lærling, og se om det alligevel ikke skulle være muligt at give vogterrollen videre til Liv. Vi forestiller os, at det kommer til at foregå ved at Liv, bliver sat i Tvangs stol i laboratoriet, og derfra sender sine tanker ud i Grænselandet. Der væver Liv et mentalt net over nøglepunktet under Tvangs vejledning, og samler styrke til at fæstne nettet. Når alt er klart, begynder Tvang at sænke sit eget mentale net. Dæmoner og ånder trænger gennem hullerne - de små og svage først, da de ikke behøver så store netmasker for at slippe igennem. Resultatet er, at Livs mentale net brister efter kort tids pres, og Tvang må bruge en del kræfter på at lukke sit eget - og måske opfange nogle af de løsslappende Urkræfter, inden de besætter nogle rotter.

For beskuerne der ikke ser ind i Grænselandet, vil Liv i det øjeblik hendes mentale net belastes begynde at sved, så ryste - og til sidst skrig af smerte, mens blodet løber ud af hendes næse. Hun vil slå hovedet mod stoleryggen og slå sig selv bevidstløs (det redder hendes liv, da hun ville blive mentalt »ristet« af at forsætte). Efter et par minutter vil hun åbne øjnene, og have en gevaldig hovedpine. Tvang vil også blive mærket, og får oven på kraftanstrengelsen et alvorligt hosteanfald. Hvis Tvang ikke sætter sin lærling i stolen på dette tidspunkt, vil handlingen langsomt gøre scenen uaktuel - og den vil næsten være umulig, efter Liv har lært sandheden om det aflåste kammer at kende. Specielt hvis Tvang har opdaget, at hans lærling er en pige.



Rotter i vandet (Lærlingen)

Jeg er tilbage i min barndomsby. Jaget. Jeg løber ned i en gyde. Ingen vej ud. De står for enden af gyden. Nærmer sig, vil slå og sparke. Råber tiggertøs. Jeg ser kloakken. Uden at tænke mig om, hopper jeg ned - søger sikkerhed i mørket. Jeg pjasker i vandet, kan ikke bunde. Stanken af råddenskab, mug og lort fylder mine sanser. Over mig hører jeg kloakdækslet. Jeg er fanget, alene i mørket. Mine skrig bliver et ekko. Så mærker jeg dem. De glider mod mit ben. Pelsklædte smittebærere. Jeg sparker, slår og skriger. De forsætter med at nappe til mig. Rotterne er de eneste i kloakken. Der er kun dem og jeg. Sårene helede ikke før flere år efter. De betændte mærker af tænder og klør glemmer jeg aldrig.

Mens Liv enten er slået bevidstløs, efter at have prøvet at holde Urkræfterne tilbage - eller på et andet tidspunkt, hvor det er belejligt, vil hun mindes. Årsagen er en kombination af hendes svaghed og synet af de mange rotter i tårnet. Hun vil erindre årsagen til sin frygt for rotter og måske sit motiv (ønsket om at være mægtigere end alle dem, der har hånet og pryglet hende). Der kan være tale om en optakt, til en mere bevidst brug af rotterne i forhold til Liv. Hvis der slap nogle Urkræfter gennem nettet, mens hun skulle holde dem tilbage, vil de have besat nogle rotter. Disse Urkræfter vil måske lade sig tiltrække af hendes trolddomskræfter - eller også er det bare almindelige rotter, der fornemmer hendes frygt, og instinktivt bruger den mod hende.

En handel med lyst (Lænke)

Rose var min. Hendes lænder æggede mit begær. Jeg ville mærke hendes krop. Jeg ville mærke hendes bryster, lår og varmen fra hendes skød. Der var kun en måde. Troldmanden Tvang ønskede magt. Han fik dæmonen Blodigs navn, og jeg blev den nye vogter. Sammen nød vi kvinden. Han tog dæmonmasken på, og jeg overtog hans krop. I hans krop kunne jeg begærer kvinden. Nu er hun død, men gav liv til en datter. Datteren vil vokse i moderens billede, og en dag vil hun være lige så smuk, lige så ophidsende. Men mit begær kræver tilfredsstillelse nu. Hvert andet år bringer Tvang en jomfru. Hun er min, og han sender hende ind i Grænselandet.

Her kan jeg selv lyste mig med hende uden hans krop. Og når hun ikke tilfredsstiller mig, kan jeg nyde hendes blod. Det er en god handel, men kun så længe datteren ikke ophidser mig.

Den korte åbning og den strøm af kræft der derved trængte ud fra Grænselandet, kan give Lyst erindringer om dæmoniske handler og begær. Bliver Liv ikke prøvet i stolen, kan erindringen også komme indefra, og nu hvor Tvang ikke kan holde den tilbage dukker den frem. Brug den til at komme videre med Lænkes frigørelse fra Tvang. Nu er Lænke ikke længere tvunget af de andres ønsker og vilje - den eneste der må og skal adlydes er Tvang.

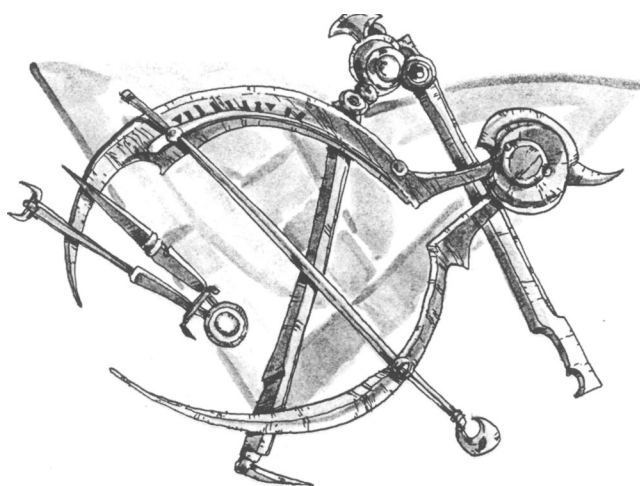
Det aflåste kammer

Hvornår det sker er ikke fastlagt, men hvad enten det bliver som optakt til Livs prøvelse eller et resultat af hendes manglende evner, er det næsten så godt som sikkert at det vil ske - derfor regner vi det som en sikker scene (går alt galt, kan man altid manipulere spillerne frem til den).

Tvang vil introducere sin lærling til det aflåste kammer, og sikkert befale en fuldbyrdet voldtægt af Svale, mens Liv har dæmonmasken på. Hvordan scene tager sig ud, afhænger af spillerne - men hold ikke igen på beskrivelser af røde vægtæpper, den røde himmel og sengen, de røde silkelagner der både er glatte og bløde, de kolde men pelsforede håndlænker, Svalens nøgne krop der ligger blottet og vrider sig i stadig større smerter (de fleste af dem indbildte, og forårsaget af hendes mareridt).

Scenen vil først virke stærkest på Liv, der sikkert vil blive chokeret, over hvad der foregår (de andre hovedpersoner ved alle mere eller mindre hvad der skal foregå, og chancerne for at de andre

spillere (u)bevidst fremprovokerer scenen er store). Men Liv er ikke den eneste, der skal overraskes. Situationen byder, at hun må afsløre hemmeligheden om sit køn overfor Tvang - måske samtidig med at hun allerede har masken på, og bliver påvirket af den, til at begære Svalens nøgne krop. Lad scenen udvikle sig, og skru op for tempoet i de forvirrende øjeblikke umiddelbart efter, at den har gjort sit største indtryk.





Daemonens tvang (Svale)

Smerten sønderflår mit underliv, jeg skriger, men ingen lyd kommer frem. Jeg er bundet med hænderne til en himmelseng, overalt hænger det blodrøde stof. Jeg hiver og flår i mine bånd, men de løsner sig ikke. Fanget, bundet, ydmyget og nøgen. Forsvarsløs mod dæmonen. Den har en nøgen mands krop, dens lem er rettet mod mit skød. Det sortner af smerte, da den støder sit lem op i mig. Jeg skriger et lydløst smerteskrig. Dæmonen støder igen og igen. Alting bliver rødt. De røde vægtæpper, den røde himmeldug - alting flyder sammen i et blodigt inferno af smerte. Jeg søger beskyttelse i smerten, prøver at tabe bevidstheden. Men dæmon holder fast, lader mig ikke glemme. Dens nydelse er min smerte. Først når den er færdig, bliver det røde til faste former. Smerten dunker fra mit skød gennem hele kroppen. Min hals er tør og ru efter skrigene. Mine arme er følelseløse. Dæmonen står over mig, og lader den varme ild fra sit lem flyde over min krop. Pinselen er forbi. Glemslens søvn venter.

Svale får dette mareridt mens hun bliver klargjort i det aflåste værelse. Hun får den fulde historie, og vished om hvad der foregår.

Mareridts timing er afgørende i forbindelse med scenen i det aflåste kammer. Vil man undgå at klemme det hele sammen, kan den eventuelt bruges før (i det øjeblik Svale bliver bedøvet, kan man præsentere mareridtet, og lave et klip til de hovedpersoner, der ikke har direkte indflydelse på scenen i det aflåste kammer). Kniber det med at få mareridtet klemmt ind, er det bedre ikke at bruge det (hensynet til at tragedien hænger sammen, er større end at få brugt alle scenerne - et hensyn der i øvrigt gælder i alle henseender).

Slutnote, 2. akt: Samtidig med at måneformørkelsen begynder, blev tragedien tilbageskuende og mere intens. Symbolerne er ikke så tydelige, da de ville drukne de sidste store symboler. Alligevel er der plads til dem. Glem ikke at lade tårnets forfald skinne igennem, brug billeder af støv, møg, råd, mug og revner. Den langsomme og trinvis dekonstruktion af tårnet er et vigtigt symbol, der mere end så meget andet kan understrege tidens gang, og at Tvangs død vil sætte præg på verden.

Vær opmærksom på tempoet, giv spillerne tid til at opfatte hvad der sker, men pas på det ikke bliver langsomt og kedeligt - brug tidsintervallet mellem de (få) faste scener til at styre tempoet.

Checklisten over de faste scener er ikke så lang, heller ikke selvom vi regner scenen i det aflåste kammer som sikker.

- Den første skygge er faldet over månen, og i kælderens har Blodig prøvet at bryde sine trolddomsbånd og rystet tårnet (side 18).
- Dæmonen Kold har besat Svalens hest (Trolig), og er efter at hesten blev mishandlet og slået til blods forvist til Grænselandet (side 19).
- Tvang har ført Liv til det aflåste kammer, og der indviet sin lærling i hemmeligheden om dæmonmasken og dens funktion (side 21).

Scenen i det aflåste kammer er ideel til at afslutte anden akt - for efter scenen er forbi og alle har haft en chance for at reagere, vil stemningen være spændingsfyldt nok, til at lede til det forløsende opgør i tragediens tredje og sidste akt - tidsmæssigt er det omtrent 3 timer inde i anden akt, hvis tidsrammen med 6 timers samlet spilletid skal overholdes.

oedens Skygge, 3. akt

Spilleleder note: Tredje akt er den afklarende fase, hvor hovedpersoner vil søge at nå deres mål og søge en ende på tragedien. De får afløb for deres forhåbninger om, at kunne bekæmpe en magtfuld modstander (jog måske sejrer) i det sidste store tema (dæmonen der slipper fri i kælderens) - og de store sammenhænge vil endelig blive klarlagt for de søgende.

Lad tragedien bygge op til et klimaks med alle tænkelige midler - klippeteknik, stemmeføring, tempo og grov manipulation. Intet middel er helligt, i jagten på en god slutning.

I tragediens tredje akt blandes påvirkningerne udefra og fra fortiden med de indre - og det er i den sidste dimension at tragediens slutning afgøres. Gråt bliver delt. Sort og hvidt. Ringen er sluttet.



Ravnen lander

Tiltrukket af døden, kommer en enlig ravn til tårnet. Den er syg og pjusket, i dens øjne er en afgrund af mørke. Ligger der et ådsel, vil den lande der - hvor den kan spise det døde kød, mens den venter. Fortæl om den som et billede, der kan give et pusterum til spillerne inden afslutningen – drop billedet og lad den lande i fred, hvis det vil bryde en veltilrettelagt stemning. Ravnen er kommet for at hente Tvangs dødssjæl, og vil vente til tiden er inde.



Gemt og glemt (Drøej)

Udenfor hvilede natten mørkt over ødemarken. Jeg vovede at gå ind på Roses værelse, mens Tvang havde ført hende ned i det aflåste kammer. I murens niche stod deny Ædelsinds rustning. Tiden var inden til at få den gemt væk, hverken Tvang eller Rose havde brug for at mindes ridderen. Ædelsind var borte, og ingen ønskede at huske sandheden. Den nat tilmurede jeg nichen, så rustningen ikke siden har set dagens lys. Ædelsind er glemt, og sådan bør det forsat være. Jeg må skåne Tvang, han har brug for al sin styrke.

Mindet bør komme til Drøj inden taget styrter og afslører rustningen, for at give spilleren mulighed for at forholde sig til scenen - og måske komme med en forklaring.



Taget der styrter

Indgangen til denne scene er Tvangs svaghed, eventuelt som en opfølger på den overraskelse det er at opdage Livs sande køn. Der sker det, at eftersom det er Tvangs livssjæl og trolddom der holder tårnet sammen, vil tårnet også svækkes. Konkret leder det til at taget, der i forvejen er svækket, vil falde sammen. Tvang vil mærke at det sker få øjeblikke inde, og vælger han at bruge nogle af sine sparsomme kræfter på at forhindre omfattende skader, vil han selvfølgelig svækkes yderligere - men mindst lige så vigtigt er det, at give spilleren en fornemmelse af, at det vitterlig nyttede noget. Uanset hvad, er sandheden den at skaderne begrænses til nogle knækkede lofts bjælker. Det foranlediger, at Svales værelse bliver ubeboeligt på grund af nedfaldende sten og isstykker (er der nogen på værelset mens det sker, bør de få en chance for at slippe ud - eller på anden måde undgå alvorlige skrammer). Det mest afgørende resultat bliver, at den niche som Drøj tilmurede for at skjule Ædelsinds rustning, dukker frem. Bag resterne af den opmurede væg, står en gammel og rusten ridderrustning. I en medaljon om rustningens hals er et lille billede af Rose, der har en slående lighed med Svale.

Alle der før har set rustningen genkender den, og den vækker minder hos både Tvang og Vandrer.





Rosen er en andens (Tvang)

De kom på mit bud, bosatte sig i tårnet. Det var de gode år, hvor jeg lærte trolddomskunsten af Blodig, der stadigvæk var nøglepunktets vogter. Drøj havde klargjort deres værelse, der hvor Svale bor nu, og var rejst af sted efter dem. Ædelsind var min broder og en ærværdige ridder, Rose hans unge kone, ren af hjerte og sjæl Hun var smuk, og vækkede dæmonens begær. Lyst kom til mig, tilbød mig Blodigs navn, og hjælp med at sætte en fælde. Prisen var Rose - at jeg indvilgede i at lade mig besætte med dæmonmasken og voldtage hende, for at Lyst kunne få tilfredsstillet sit begær. Jeg var ung og tørstede efter magt. Jeg slog til - ofrede hvad der var rent og uskyldigt

Det er synet af Ristningen der vækker dette minde, og den vil nok overbevise Tvangs spiller om at Vandrer er hans broder Ædelsind. Og når først han erkender dette, vil han sikkert frygte hans hævn og måske endda foretage et præventivt angreb rettet mod Vandrer - prøv at undgå en konfrontation, eventuelt med argument i at tagets sammenstyrtning har svækket Tvang yderligere, og at han først må hvile.



En rose plukkes (Vandrer)

Sneen falder tykt, jeg må vende om. Tilbage i tårnet er alt stille. En dyster skygge over de kolde sten. Da ved jeg at Rose lider. Jeg kan mærke hendes smerte. Jeg tager trappen i tre spring, og står foran det aflåste kammer. Jeg husker advarslerne, de mange formaninger. I et kort øjeblik frygter jeg hverken dæmoner eller lynild, og kaster mig mod døren. Døren slår op. Synet lamslår mig.

Rummet er smykket af røde tæpper, og midt i det står en stor himmelseng. I silkelagnerne ligger Rose nøgen, lænket til hovedgærdet. Hun vrider sig i smerte, mens Ravn ligger over hende. Ravn, min broder og dæmonbetvingeren kendt som Tvang. Jeg skrider af smerte. Rose hører intet, men det gør Ravn. Han drejer hovet. Jeg ser dæmonens ansigt. Han bærer en maske, og bag den lyser hans øjne. Han springer. Når ikke at løfte armen. Alting bliver rødt. Smerten over mit ansigt. Skrider. Blodet i min mund. De skarpe klør river gennem min kind, flår øjet ud. Smerten er værre end glødende stål. Først rødt, så bliver alting sort. Jeg hører Rose skride.

Erindringen skal helst kulminere med at Vandrer opnår sin fulde styrke. Det gør scenen problematisk, er at Vandrer (ligesom Tvang) måske vil søge et direkte opgør med det samme.



Lokkende ord om magt

Fra kælderens mærker Blodig sine bånd løsnes, og samtidig Livs drømme og ønsker om magt. I et forsøg på at slippe fri, vil Blodig sende tanker til Liv.

Dæmonen lover at dele sine kræfter med Liv, gøre hende til en mægtig troldkvinde - stærkere end nogen mand. Sammen vil de kunne beskytte Svale, og gøre alle de ting Liv drømmer om. Blodig vil love hvad som helst (uden at have planer om at holde sine løfter), for at få Liv til at komme ned i kælderens - og bryde de bånd der binder dæmonen.

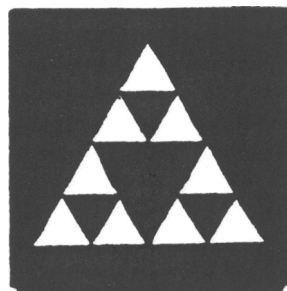
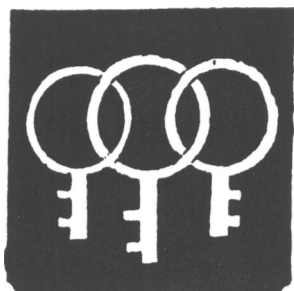
Hvis Blodig fornemmer, at det er muligt, vil dæmonen prøve at få Liv til at ofre noget blod (den tørster efter lang tids fangenskab). Brug al din kræft på at lokke Liv, først med små løfter, siden med større - men aldrig så meget, at det stopper med at være fristende, og fremstår som en fælde.





Kærlighed og vaagen seksualitet

Hvis Svale har mærket ægte kærlighed (Livs), og tilladt sin egen seksualitet at vågne, vil hendes trolddomskræfter vågne af dvalen. Svale vil ikke selv være klar over det, eller kunne mærke nogen forskel, for kræfterne er en del af hende selv. Spørgsmålet er om hun opdager dem? Trolddomskræfterne vil manifestere sig, når Svale ønsker noget - hvis hun drømmer om en ny kjole, vil stoffet i hendes gamle forvandles. Ønsker hun død og ødelæggelse over nogen, vil det sikkert ske mere indirekte. Hendes kræfter gør hendes vilje til lov, men de er også fristende at bruge. Svalens trolddomskræfter er i deres oprindelse mørke og forvitrede, og de kan ved misbrug ændre hende. Lad deres indflydelse gøre sig gældende, ved at beskrive hvor grimt, ledt og ulækkert alting er. Fremprovoker vrede og had. Lad hende blive slugt af trolddommens mørke sider, medmindre hun insisterer på at se det smukke og gode. Derved kan hun sejre, og kontrollerer kræfterne.



Mod Lås og vilje

I kælderens mørkeste afkrog er døren til Blodigs fængsel. Den holdes lukket af ånden Lås, som Tvang har bundet til døren - med ordre om ikke at åbne for andre end Tvang. Ånden er bundet i et grotesk jern-ansigt der pryder døren, og når ånden taler, ser det ud som at jern-ansigtet er levende. Lås vil advare om sin mægtige fange, og vil ikke lade sig tvinge i første omgang. Men den vedholdende og insisterende kan godt betvinge dørvogteren til at åbne. For at beskytte Lås mod dæmoner og andre ånder, er døren yderligere beskyttet af et pentagram, der forhindrer Lyst/Lænke og alle de andre Urkræfter i at betvinge Lås (Tvang regnede aldrig med at have en lærling eller datter, der ville vove at åbne døren) - selv Svale føler ubehag ved pentagrammet, da hun har Urkræfterne i blodet. Modvilligt, men overvundet, vil Lås åbne døren. Mødet med Blodig vil være forskelligt alt efter hvem der opsøger dæmonen. Tvang, vil møde Blodig i al sin dæmoniske pragt og vrede, og vil blive hånet over, at han snart skal dø - og om han har tænkt på sin datter, og hvad der mon sker med hende, når Blodig slipper fri.

Liv, vil se dæmonen fra sin gode side. Blodig vil have begrænset sin størrelse til Livs, og vil se ganske ufarlig ud - og giver Tvang skylden for horn, tænder og rød læderhud, da det er ham og ikke dæmonen selv, der har lavet dukken. Blodig fortæller at Tvang er en ond troldmand, der ødelægger verdensbalancen, driver rovdrift på trolddommen, usandt fremstiller Blodig som en ond dæmon og egentlig er den store skurk. Hvis Liv er blevet afvist af Tvang, er det ikke utænkeligt at hun bider på - og bliver overbevist om, at Tvang er skurken. Blodig vil have Liv til at befri sig, ved at udviske pentagrammet og bryde båndene - gør Liv det, vil Blodig glemme sine løfter om fred og en genoprettet balance (og måske bliver hun den første, der falder for Blodigs blodtørst).

Svale, vil se det ansigt af dæmonen, som den finder mest fordelagtigt (hvis Svale måske kan overtales til at slippe Blodig løs, bør det afprøves). Blodig er villig til at lede Svale i fordærv, ved at lokke hende til at bruge sine mørke trolddomskræfter, og derved får hævn over Tvang.

Lænke, vil se Blodig som en hævner, der vil gøre alt for at få fat i den forræderiske dæmon (Lyst), der fortalte Tvang dens navn - bersærkerang beskriver bedst Blodigs reaktion hvis chancen er der.

Vandrer og **Drøj**, vil se dæmonens ondskab, og Blodig vil ikke have skrupler ved at rive dem fra hinanden i kamp - eller lade dem være i fred, hvis de ikke truer dens sikkerhed.





Daemonernes frihed

Skulle nogen begå den fejl, at nævne Tvangs sande navn (Ravn), vil de dæmoner, han har bundet til sin vilje slippe fri af hans magt (det mentale net i Grænselandet påvirkes ikke, da navnet ikke kan høres af de dæmoner, der er bundet i det). Det samme vil ske, i det øjeblik Tvang udånder.

Blodig vil bryde sine bånd og være fri. Udenfor vil en storm rejse sig og rase, tårnets dør vil blive slået op, sneen bliver hvirvlet rundt sammen med is og kviste. Ildstedet slukkes af sne, der vælter ind af døren, i mørket lyder kun stormens tuden. Stormen vil først lægge sig, hvis Blodig enten bliver bundet igen, eller forsvinder ind i Grænselandet for atter at vogte nøglepunktet.

Heldigvis er Blodig forsæt fængslet af pentagrammet (hvis det forsæt er urørt), og kan derfor ikke løbe rundt og sprede død og ødelæggelse. I stedet kan Blodig sikkert skabe frygt med sine råb og skrig efter Tvang. Blodig kan vælge at fortrække til Grænselandet, hvis dæmonen ikke bliver bundet igen inden Tvangs død. Den nemmeste måde at binde dæmonen på, er ved et jomfruooffer og trolldom (Blodig vil tørste så meget efter blodet, at dæmonen ikke vil sanse fælden) - svære er det, at spinde et net i Grænselandet, der kan erstatte de bånd Tvang havde bundet.



Trolldommens magt (Længe)

Jeg er Lyst. Tvang narrede mig. Brugte mit navn, og bandt mig i trælpigens krop. Han vil snart dø, og hans flygtige trolldom smuldre. Jeg vil bruge min magt over Drøj, og med hans krop tilfredsstillende begæret til Svale. Tvang har ydmyget mig, brugt dæmonmasken uden jeg kunne nyde. Uden at tilfredsstillende mit begær. Herpå portens anden side, kan jeg styrer de mindre dæmoner, tvinge ilden til at flamme op, få dyr til at adlyde, smelte jern og få planter til at gro. Min vilje over denne verden er stor. Jeg er snart fri. Mine kræfter er allerede vendt tilbage, jeg mangler bare at opnå min fulde styrke. Jeg kan høre deres blod dunke. Jeg må have blod. Trolldomsblod. Atter fri...

Samtidig med at Blodig slipper fri ved at høre Tvangs sande navn, slipper Lyst også fri. Men selvom ingen nævner navnet, vil Lyst slippe fri. Det er så bare Tvangs kræfter der svigter, og ikke en af hovedpersonerne der sætter det hele igang.



Den sorte maane

I det øjeblik måneformørkelsen er komplet, vil Tvangs skæbne indhente ham. Uanset hvad, er dette hans dødsøjeblik (om han ligger dødeligt såret, med et sværd gennem maven, vil han først udånde når det er hans skæbne). Giv Tvang tid til et par store ord på dødslejet, men heller ikke mere. Døden er uden nåde, og kort efter vil den syge ravn lande på den afdøde trolldmand.

Tårnet vil styrte/bryde i brand, og alting vil finde en ende.

Blodig vil, hvis dæmonen ikke er blevet bundet, tilkalde Lyst ved det sande navn, og med en ond latter søge tilbage til Grænselandet med sin fange - for der at hævne forræderiet. Er Blodig blevet bundet, bliver Lyst bare kaldt til pentagrammet og spist (ak, tænk sig at være den stakkels dæmon, der bliver bundet til evig tid i Blodigs indre!). Er Lyst allerede fordrevet til Grænselandet, venter Blodig ikke længere, og vil i stedet søge efter hævn over Lyst.



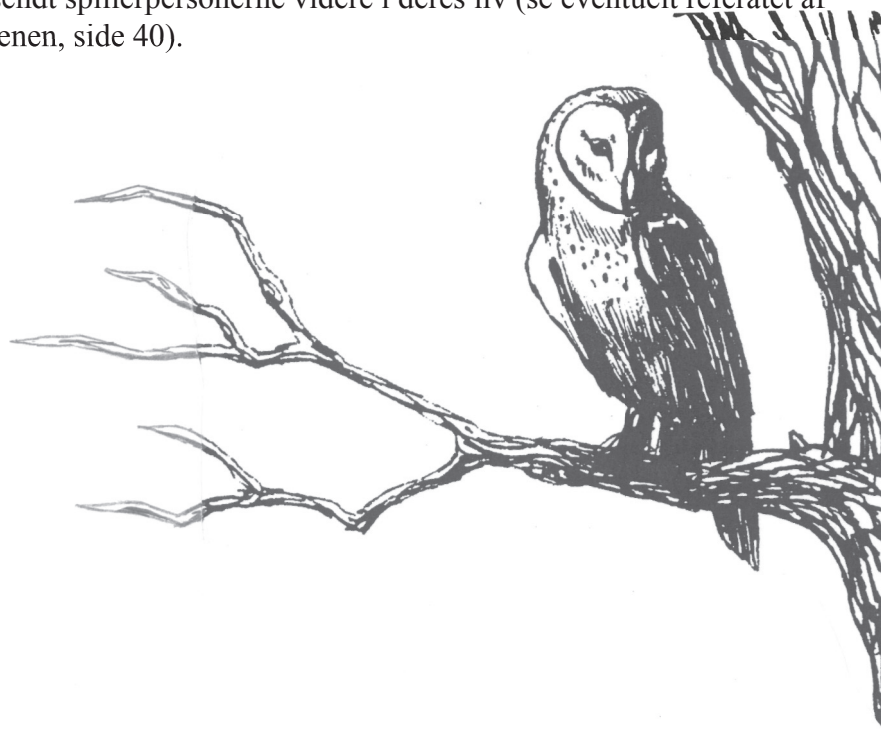
Et nyt lys

Fra træet ser uglen. Over ødemarkens nattemørke, er det kun stjernerne der ses. Den sorte skygge viser hvor månen er, men ikke kan ses. En smal lysstribe tegner sig i måneskyggens kant.

Måneformørkelsen er forbi. Fra den døde troldmand letter den syge ravn, med hans sjæl. Slår et par gange med vingerne, og forsvinder så ind i Grænselandet. Ved tårnets ruiner... [her skal improviseres, og hver enkelt spillerpersons endelige skæbne gengives, for at få en god afslutning].

Letter fra træet, cirkler en sidste gang, for derefter at forsætte ud i vintermørket. En tid er forbi - en ny kan begynde.

Slutscenen. Skab et billede ligesom i åbningsscenen, og få rundet tragedien af med glans, ved at binde en knude på de løse ender, og få sendt spillerpersonerne videre i deres liv (se eventuelt referatet af spiltesten for inspiration til slutscenen, side 40).



Slutnote, 3. akt: Det var så slutningen, og den har ikke et fastlåst klimaks. Det er et problem, at slutningen ikke kan forudsiges mere direkte, men vær sikker på at det lige pludselig begynder at gå stærkt Når hovedpersonerne konfronteres mod løsslupne dæmoner, vælger de sikkert at slå til mod hinanden (specielt Vandrer). Vold avler blod og mere vold. Få måneformørkelsens fuldbyrdelse til at passe med det kritiske tidspunkt, hvor tragediens mange spændinger får det hele til at eksploderer (måske endda uden varsel), og så sidder man med et klimaks. Kør tempoet op i højeste gear når slutningen kommer, og se miraklet ske: Det hele vil gå så stærkt, at spillerne aldrig opdager der ikke var et rigtigt klimaks - men at de selv skabte det! Der er kun få faste scener, men vær sikker på, at når de er overstået vil punktet for den kritiske masse afspændinger være opnået - og slutningen (og måneformørkelsen) er pludselig meget nær

- Ravnen er kommet, og afventer døden - den har varslet om svagheden der far taget til at falde sammen (side 23).
- Blodig har lokket Liv - måske hele vejen ned i kælderen og forbi Lås - for at komme fri af sine bånd (side 24).
- Lyst, og måske Blodig, er sluppet fri af Tvangs vilje, og begynder at påvirke tragediens forløb efter egen vilje (side 26). tredje akt, medmindre at der er stemning for at forsætte og bryde tidsrammen på de 6 spilletimer...

Måneformørkelsen markerer den definitive slutning - hvilket tidsmæssigt vil ske 1 til 2 timer inde i tredje akt, medmindre der er stemning for at fortsætte, og bryde tidsrammen på de 6 timer.



Hovedpersonerne

Tvang (Ravn)

Dæmonbetvingeren ærgrer sig over at han i sin ungdom ofrede tre år af sit liv. Han vil mest af alt være interesseret i at finde på en måde, hvorpå han kan snyde døden. Er han hjerteløs nok, kan han ofre sin datter (der jo trods alt, bære en lille rest af hans sjæl, som han kan besætte), i et frugtesløst forsøg på at få forlænget sit liv. Uanset hvad, vil han dø når tiden er inde.

Svale

Datteren kender kun sandheden i drømme, men under overfladen lurker en farlig kombination af sort magi - hun skal lære at kontrollere sine latente trolddomskræfter alene, da det hidtil har været holdt nede af troldmanden (husk han er døende, og er ved at miste grebet). Tvang har bevidst ikke lært sin datter noget om trolddom, da han er overbevist om, at kvinder ikke har den fornødne styrke til at beherske trolddomskræfterne.

Lrlingen (Liv)

Lærlingen er Tvangs forsøg på at finde en arvtager. Problemet er bare, at han ikke er en ham, men en hende i mandetøj. Liv er også forelsket i Svale. Ja, hun er lesbisk, men hendes kærlighed til Svale er også historiens eneste ægte levende kærlighed. Og en historie uden kærlighed, hvad er det? Hun er uprøvet i udøvelsen af trolddomskunst, og har aldrig tilkaldt eller bundet en dæmon.

Drøej

Livvagten er gammel, men har ikke syslet med sindsopslidende trolddom, og holder sig derfor godt. Han lever i skyggen af sin herre, men det trygge liv, har været ham belønning nok. Han blev rystet, da han opdagede at Tvang lå med Ædelsinds kone (Rose), men fortiede det. Og da troldmanden (egentlig dæmonen Lyst/Lænke, men det ved Drøj ikke) slog Ædelsind fordærvet, slæbte han liget væk, for at beskytte Tvang mod sine gerninger. Han har siden fortrængt sagen, men vil snart huske...

Lænke (Lyst)

Dæmonen kræver hævn for at have været holdt fanget i en ussel trælpiges krop, men vil, så længe Tvang lever, være bundet af hans vilje. Men efterhånden som dødens skygge kastes, vil dæmonen blive stadig mere fri. Dæmonen vil prøve at trælbinde alle, og leve et liv i synd og blod i tårnet. Dæmonen kan tilsyneladende kun bindes igen, hvis Svale får kontrol over sine evner, og/eller hvis trolddommen får formørket Svale nok til, at hun gennemfører et ritual, der kræver et jomfruoffer - og er der andre jomfruer end den lesbiske lærling Liv? Hvem tænker på Drøj i sådan en situation?

Vandreren (Ædelsind)

Broderen (der ikke døde, men er tydeligt mærket af dæmonens klør) har følt sig kaldet tilbage til tårnet. Han husker intet til at starte med, men minderne skal nok komme. Han bærer en sort helmaske for at skjule de ar, der har gjort ham ugenkendelig, og søger hævn - han skal bare helst indse, at den egentlige synder er Lyst (bundet i trælpigen) og ikke Tvang. Hvis alt går vel, vil han finde frelse for sin sjæl ved at falde i kamp mod løsslupne dæmoner. Men da sorte riddere har en evne til at overleve selv det værste, er det ikke utænkeligt, at hans plagede sjæl forsat vil vandre.

Bipersonerne

Tragedien handler om hovedpersonerne, men der er også bipersoner. De tjener en række formål, hvor det vigtigste er, at de kan bruges af spillelederen til at styre/påvirke historiens gang. Derudover er de væsentlige, for at kunne se spillerpersonerne i forhold til andre end dem selv - og endelig tjener de det formål, at være det ydrer element som spillerne kan interessere sig for.



Blodig

Exvogter og dæmon. Tragediens udefrakommende skurk, som alle er enige om ikke at kunne lide. *Tvangs tid er inde, snart vil han miste de 3 leveår, han lovede mig. Jeg har stået bundet her i kælderen alt for længe - den fælde han spandt, fangede mig. Men hans fængsel vil snart smuldre. Blod. Jeg tørster. Giv mig blod. Med blodet får jeg styrke. De gamle bånd er svage, jeg kan næsten knække dem. De blev spundet af Lyst. Lyst kan vente sig. Mit navn blev videregivet af Lyst, og derfor skal Lyst lide. Lyst skal være min slave til evig tid. Hvis der er nogle, der vover at trænge ind i mit fængsel, skal de se mit venlige ansigt. Jeg vil prøve at lokke dem til at bryde båndene, måske endda ofre lidt blod til mig. Lærlingen er svag, kan lokkes med ønsker om magt og viden. Det er en svaghed jeg kan udnytte. Båndene skal sprænges.*

Blodig vil efterhånden som Tvang svækkes, hive hårdere i sine snærende bånd. Tårnet vil rystes i sin grundvold, og til sidst styrte. Om båndene holder, afgør spillerne: Gør de intet,

er dæmonen fri. Blodig søger hævn over Tvang og Lyst (der er bundet i Lænke) - behovet efter blod er også stort, men overskygger ikke hævnønsket. På længere sigt er det Blodigs mål at nøglepunktets vogter igen. Blodig er blevet bundet i en dukke, der giver den klassiske dæmoniske fremtoning: Mere end dobbelt så stor som et menneske, tyk og hårdet rød læderhud dækker svulmende muskler, sorte hove i stedet for fødder, en kraftig hale, krummede horn i panden, lange klør vokser ud af fingrene, grønne øjne brænder af trolddom og ud af næse og mund vælter stanken af svovl.

Vil Blodig være mere venlig, ligger det i dæmonens magt at ændre sin størrelse - og svinde ind til normal menneske størrelse eller mindre, og nedtone de dæmoniske kendetegn. Med en kappe kan Blodig kortvarigt gå for at være et ynkeligt menneske, der er blevet fanget af en ond troldmand.

Hunger

Blodigs slavedæmon. En lille og svag dæmon, der har besat en ugle, og er Blodigs øjne og ører. *Min mester er stærk, og snart vil magten skifte. Jeg er sulten efter sjæle. Jeg skal få de sjæle, hvis blod bliver ofret til min mester. Derfor må jeg lokke dem til at ofre.*

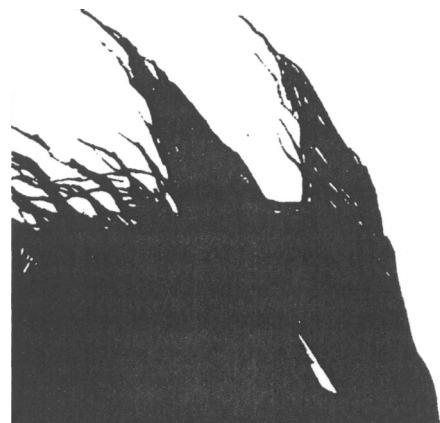
Hunger vil i uglens skikkelse være så nærværende som det er muligt. Alt hvad uglen/Hunger ser, hører eller på anden vis finder ud af, vil Blodig også vide. Det er derfor muligt for Blodig at overhører samtaler, der ellers var beregnet som private. Hunger vil ikke lade sig stoppe af at uglen bliver slået ihjel, eftersom Blodig bruger sine kræfter til at holde Hunger inde i verden. (Zombie)uglen vil være spillelederens synsvinkel i både åbnings- og slutscenen.

Sort og Kold

Blodigs krigsdæmoner. De vil angribe og hævne, de er Blodigs våben og redskaber.

Endelig slap jeg igennem nøglepunktet. Min vogter kalder, kræver min beskyttelse og mine kampevner. Jeg besætter den første og den bedste. Det kræver en krop at kunne kæmpe.

De er dæmonerne som Blodig har bundet til sin vilje, og vil gøre alt Blodig måtte ønske. Sort besætter ulvehunde Glam, Kold besætter Svales hest Trolig.



Graadig

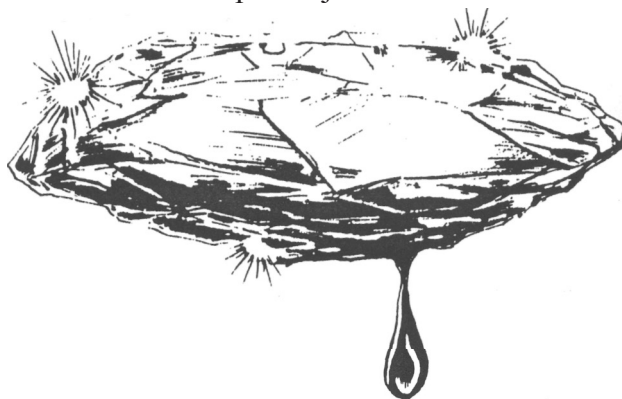
Guldlysten dæmon. En grisk jæger efter guld, vil gøre alt for guld - hvis bare prisen er rigtig. *Det forbandede net. Holder mig bundet til trolldmandens vilje. Jeg vil være fri - ind i verden og samle guld. Guld er vigtigt. Guld er behageligt det giver mig glæde. Jeg ved hvem de andre dæmoner i nettet er. Jeg kan hjælpe mennesker med mine evner. Min pris er guld, kun guld.*

Grådig kan være behjælpesom med det meste. Dæmonens evner er mere velegnede for en stikker, og det er også sådan Grådig samler sit guld - ved at spionere mod betaling i guld. Grådig er bange for Blodig, men er prisen rigtig, kan frygten godt dæmpes med guld.

Tørst

Blodtørstig dæmon. Tilkaldt af Blodigs tørst efter blod, skriger på blod og drikker det med glæde. *Blodstørsten har trukket mig til. Så længe Blodig tørster efter blod, er det min styrke. Jo stærkere tørst, jo stærkere bliver jeg. Blod er mit eneste og alt - hvis jeg kan få ofret mere blod til mig, vil jeg få styrken til at bryde nettet. Kan jeg mon få nogle blodsofrer, hvis de tror ofret går til Blodig? Hvis der er nogen der vil tilkalde mig, vil jeg tjene dem mod at få blod.*

Tørst er en kombination af en blodtørstig dæmon, der har »fusioneret« sig selv med Blodigs personificerede blodtørst. Derfor vokser eller falder dæmonens styrke med Blodigs blodtørst. Tørst vil kunne bruges til at binde i et våben (eksempelvis et sværd). Dette vil gøre våbenet mere skadeligt (Tørst drikker noget af ofrets blod, hver gang sværdet sårer nogen) - prisen er bare, at sværdet ikke må tørres rent for blod. Et sådan sværd i hænderne på Drøj eller Vandrer/Ædelsind er et mægtigt våben.



Lås

Dørens åndevogter. Er bundet i døren til Blodigs fængsel, vogter den med mod indtrængende. *Min pligt er simpel. Jeg skal holde døren lukket og låst, medmindre det er Tvang, der beder mig om at åbne døren. Men Tvangs kræfter er blevet svækket, og det har også svækket min styrke. Mon jeg stadigvæk kan modstå andres vilje? Jeg må prøve at skræmme dem væk, det der er bag døren er farligt. Det kan slå dem ihjel. Det må ikke slippe fri, jeg er dets fangevogter.*

Lås har gennem mange år gjort sit arbejde godt, og hentet sin styrke fra Tvang. Nu er Lås så svag, at kun frygten for, hvad der er bag døren, kan forhindre Lås i at åbne døren. Det er nok at gentage sit krav til Lås et par gange, og koncentrerer sin vilje om at åbne døren.

Skygge

Omtåget ånd. Kontaktes ved hjælp af Blodspejlet, og taler mest i uforståelige tunger. *Et lys tændes, når et slukkes. Blodet drypper, og farver alting rødt Månen lyser, men mørket sænkes. En tid er ovre, en ny kan begynde. Dødens skygge er tung at bære, og snart vil byrden knække sine bærere. Når kroppen dør, vandrer sjælen. Men når sjælen vandrer i en ny krop, er den ikke fortrængt. Døden er enden, men i slægtens blod og krop, kan den døde leve videre. Ulvene hylér, rotterne flygter og ravnén kredser. Døden kræver et offer. Tiden nærmer sig...*

Skygge er den ånd, som Tvang kan komme i kontakt med ved hjælp af sit Blodspejl. Dens tale er langt hen af vejen sort, men dens ord dækker over en dybere sandhed. Når Skygge taler, kan man henvise til elementer i scenariet (både dem som spillerne kender og ikke kender), for at give talen en retning, som spillerne måske kan forbinde med tragedien. Dernæst kan man prøve, at give spillerne ikke-entydige svar på deres spørgsmål.

Skygge kan give Tvang den idé, at han ved at besætte Svales krop, kan leve videre i den - en tom drøm, blot har til formål at teste Tvang (er han villig til at ofrer sin datter i et desperat forsøg på at snyde døden?).



Ulvéne

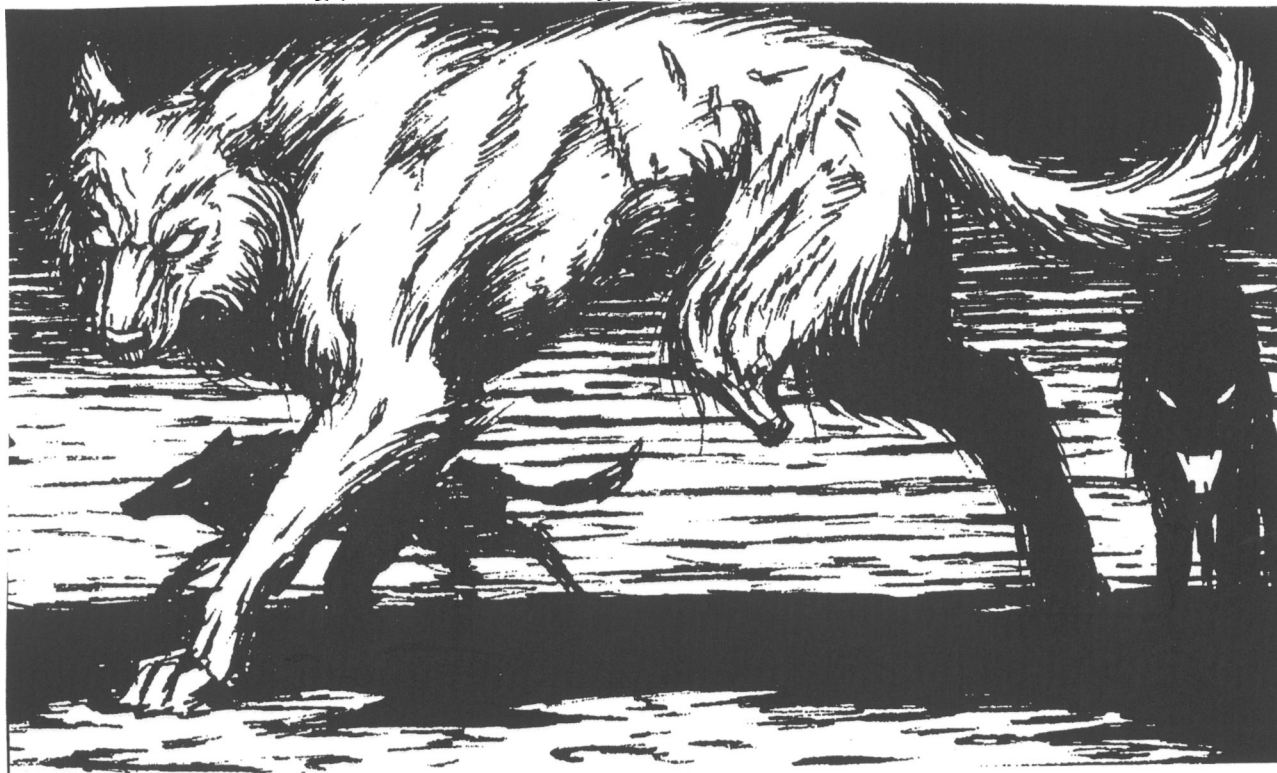
Ødemarkens bødlér. De er de sultne jægere, og symbolet på den ydre fjende.

Lugten af hest. Gammel og svag. Rytteren er farlig. Kobbelet er bange, vil ikke angribe. Gamle Grå genkendte ham. De fandt ham i sneen, og ville ikke sætte tænderne i ham. Han er ikke vores.

Vi ville tabe. Hylér mod fuldmånen. Finder styrke i sammenholdet. Blodet skal flyde, kødet fylde vores maver. Deres ild blænder, stanken af røg vækker min frygt. Ilden er døden. Må vige bort.

Ulvéne er den velkendte kliché, de vil hyle når det er passende, og overfalde folk, der vover sig ud i natten. De er styret af instinktet, og kun interesseret i mad. Hvis dæmonerne slipper fri, vil ulvéne flygte - måske bliver en af dem besat, og angriber de andre.

De er dødens milde ansigt; hesten dør ikke forgæves, den vil blive til deres liv. En cirkel sluttés.



Rotterne

Tårnets kælderfolk. De er bange smittebærere, og symbolet på den undergravende fjende.

Udgangen er nær. Vi forlader det trygge mørke. Det frådende hundemonster vil jage. Vi forlader underverden. Må søge sikkerhed et andet sted.

Rotterne forlader kælderen, og vil hjem søge resten af tårnet. Liv (lærlingen) vil se flere rotter end de andre - mon det udelukkende skyldes, at hun er mere opmærksom på dem? Lad Liv se en rotte, for hver gang en af de andre ser én. Det var rotterne, der bragte Tvangs sygdom til tårnet, og deres smitte er ikke forbi. De er dødens sygelige ansigt, og resulterer i den langsomme død og dens lidelser - måske smittes andre? Hvis de små Urkræfter slipper gennem nøglepunktet, vil de som det første besætte nogle af rotter, der derved kan bruges mere bevidst i tragedien.



Ravnen

Dødens sendebud. Den er Tvang, som Tvang er Ravn - symbolet på den overmenneskelige fjende.

Tiden er inde. Sygdommen har svækket ham. Hestekødet kan give mig en sidste hvile. Skyggen af mine vinger er dødens vinger. Når jeg flyver hinsides, vil mine klør have troldmandens sjæl med.

Jeg tilbeder døden for dødens skyld. En død sjæl er som min, kold og ubarmhjertig. Jeg er døden.

Ravnen tiltrækkes af dødslugten, og er det sidste dødsvarsel til Tvang. Ravnen ser syg ud, og ligner en der ikke vil leve længe. Dens funktion er at transportere Tvangs døds sjæl væk fra verden.

Glam

Ulvehund og vagtpost. Ændres fra ven til fjende, er det første tegn på Tvangs svaghed. *Der er varmt i køkkenet. Den store mand klapper mig. Ned af trappen kommer den lyshårede pige, hun smiler og er glad. Jeg er glad. Hun klør mig bag øret. Jeg hører rotterne fra kælderen.*

Snerrer. Alting bliver rødt. Vil have gulvlemmen op. Døren er lukket. Jeg vil bide. Blotter tænderne.

Glam er en hengiven hund, der holder af sine mennesker. Jager rotter og ulve, mens den vogter tårnet mod fremmede. Den bliver besat af dæmonen Sort, og vil kun bide - dens død bliver nødvendig.

Stedfast, Trolig og Krigshov

Hestene. De har ingen opgave i tragedien, udover at kunne ofres af både spillere og spilleleder.

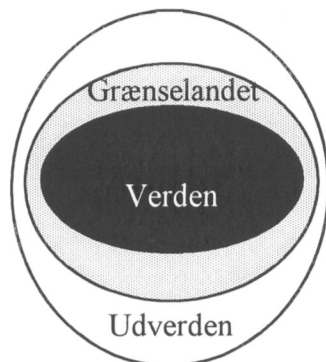
Her er trygt i stalden. Udenfor hylder ulvene, men de kan ikke komme igennem døren. Det gamle øg er udslidt efter en lang tur, men vi ved ikke hvorfor. Ulvene er tæt på, for tæt på.

Hestenes roller er at være ofre. I første omgang er det ulvene, men spillerne kan nemt jage dem (ulvene) på flugt. Senere bliver en af dem (Trolig) besat af dæmonen Kold.

Stedfast er Drøjs, Trolig er Svales og det gamle øg Krigshov er Vandrers.

Trolddomskraefterne

Alle folk har et billede af den verden de lever i. I tragediens univers består verdensbilledet af tre verdener, der er bundet sammen af gudernes vilje og trolddom. De er hver deres egen verden, men alligevel uadskillelige. En sammenhæng vismænd stadig prøver at definere klart og forståeligt, men aldrig helt kan forklare - for sådan er trolddommens natur:



Altid nærværende, men uforklarlig

De tre verdener er:

- 1) Verden hvor menneskene lever.
- 2) Udverden som er trolddommens rige.
- 3) Grænselandet, der binder de to andre sammen, og der hvor ånderne og dæmonerne lever.

Prøv at se lidt på tegningen, og tænk det igennem. Opnå »en-eller-anden« privat form for forståelse, og lad det blive ved det.

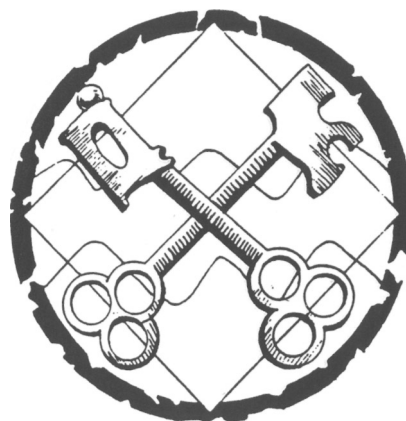
Trolddommens verdensbillede er uforklarligt, så fortvivl kun, hvis alt er forståeligt - for så er trolddommen brudt, og der er intet tilbage...

Verden

Her bor menneskene i al deres mangfoldighed. Verden ledes af verdslige, der beskæftiger sig med håndgribelige ting som kontrol over guld og jord. De trolddomskyndige beskæftiger sig med det menneskene ikke har ord for, og i sidste ende bruger de deres viden til enten at beskytte deres medmennesker mod trolddommens skyggesider, eller også svælger de i sortekunsten, for at få del i de verdsliges mere håndgribelige goder.

Udverden

Trolddommens hjerte, stedet hvor al trolddom oprinder. En underlig størrelse, der ikke kan beskrives med ord - men bedst betegnes som en drømmede, surrealistisk og hyperrealistisk parallel verden af trolddom. En verden hvor tid og rum er relativt. Stedet hvor skytsenglene lever og holder øje med menneskets verden. Det er en slags sjælerige, for alle sjæle bor der. Ikke kun de døde, men også de ikke-fødte. De eneste sjæle der ikke er her, er dem der har en krop i Verden. Kort sagt: Et sært og sælsomt land, der på en gang ligner menneskenes og så alligevel ikke...



Graenselandet

Tågelandet mellem de to andre verdener. Det er Urkræfternes hjem, hvor mennesket kalder de venligtsindede Urkræfter for ånder og de onde for dæmoner. Endelig er det her levende døde vandrer.

Trolddomskyndige kan rejse i Grænselandet, hvor de kan tale med ånder og dæmoner, og bekæmpe en del af ondskaben ved dens rod. Men det er et farligt sted at færdes, og kun få trolddomskyndige vover at færdes der uden ledsager. Og hvad er så en ledsager?

Ledsagere: I Grænselandet tager trolddomskyndige normalt brug af ånder, der kender landet og derfor kender til dets farer. Disse skytsånder, trælbundne eller bare hjælpende ånder, bruges af trolddomskyndige som vejledere og stifindere i Grænselandet, da det er farligt at færdes uden deres hjælp (dæmonerne lurer gerne på nye sjæle at fortærer).

NB: Det er også gennem Grænselandet at trolddommen bogstaveligt talt flyder fra Udverden ind i Verden, og manifesterer sig som tråde der binder det hele sammen.

Graenselandets urkræfter

Dæmoner og ånder har ingen fysisk form. I Grænselandet er de en ren kræft, og når de rejser i Verden foregår det på samme måde. Forskellen er dog, at i Verden kan de ikke påvirke omgivelserne fysisk uden fast form. For at gøre dette, kan Urkræfterne besætte en krop og fortrænge dens sjæl (de kan også besætte en død krop, der dog stadig vil ældes). Urkræfterne kan også besætte »døde« ting som statuer og billeder. Det er som regel det der sker, når en trolddomskyndig tilkalder en dæmon, og binder den til en dukke - derved får Urkræfterne de skikkelser, som mennesket giver dem. Dæmoner har ikke selv skæl, horn og haler - men det har de dukker de bindes til...



Trolddomskunsten

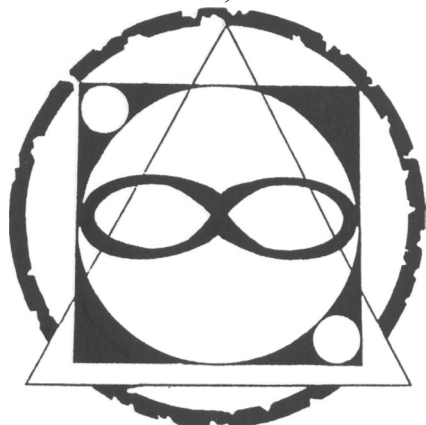
At beherske selv de simpleste trolddomskræfter er krævende for den menneskelige sjæl, og det kræver mange års studier, før man kan kalde sig trolddomskyndig - nemmere er det for Urkræfterne fra Udverden, deres trolddomsevner er en del af dem. Dette betyder også, at mennesker der er besatte af eller beslægtede med Urkræfter, har nemmere ved at opnå en indsigt og magt over trolddommen. For at en trolddomskyndig kan bruge trolddomskræfter, skal de tilkaldes fra Udverden. Dette er en proces, der foregår i tre trin.

- 1) trolddomskræfterne tilkaldes (lykkedes det ikke, sker der ikke mere)
- 2) trolddomskræfterne bindes (det afgørende punkt, da løssluppen trolddom kan være farlig)
- 3) trolddomskræfterne bruges (udelukkende et spørgsmål om at opnå den maksimale effekt)

Sværhedsgraden stiger selvfølgelig jo større og magtfuld trolddom der udvirkes. Tilsvarende falder sværheden, hvis den trolddomskyndige kender sit offers sande navn (en troldmand eller en Urkraft er mere modtagelig for anden trolddom, hvis »offerets« sande navn er kendt). Derfor er navne fortrolige hemmeligheder, der kan betyde meget for en troldmand eller Urkraft.

Bevægelsen af trolddom fra Udverden sker primært gennem nøglepunkter, hvor grænserne mellem de to verdener er mere flydende end andre steder - hvilket betyder at trolddommen flyder nemmere og i større mængder end andre steder.

Ved hvert nøglepunkt sidder en vogter der bestemmer med hvilken kræft magien skal strømme. Et godt billede er, at se trolddommen som råolie, der bliver pumpet gennem store olieledninger (nøglepunkterne), hvor der er en stor hane som vogteren enten skruer op eller ned for. Al den anden trolddom der siver ind i verden, er mindre udslip igennem revner i grænserne.



Trolddommens vogtere

En vogter er som regel en Urkraft (en ånd eller en dæmon), der kontrollerer mængden af kræfter der løber gennem nøglepunktet. Men med tiden, har menneskets ønske om kontrol og forståelse ført til, at de mægtigste trolddomskyndige har tiltunget sig kontrollen over nøglepunkterne. Alle vogtere (mennesker som Urkræfter) lader trolddommen flyde frit, for de får selv del i disse kræfter. Forskellen ligger i vogterens syn på Urkræfternes »rejsefrihed«. Urkræfterne kan rejse i Verden som de trolddomskyndige i Grænselandet, og når de gør det, sætter de i større eller mindre grad Verden på den anden ende. Dæmonerne spreder gerne død og ødelæggelse, og ånderne har for vane at hjem søge folk eller steder.

Når vogteren er en Urkraft, vil Urkræfterne oftest rejse frit gennem nøglepunktet - hvis de ellers kan finde det (ligesom de færreste sædceller finder et æg, finder kun få Urkræfter et nøglepunkt). Men når vogteren er en Trolddomskyndig, kan denne holde Urkræfterne tilbage. En vogter der ønsker at stoppe Urkræfterne, spinder et mentalt net på Grænselandets side af nøglepunktet. Nettet fungerer som et magisk spindelvæv, der indfanger de Urkræfter der prøver at trænge gennem nøglepunktet. Det er så op til vogteren, om hun blot vil lade nettet skubbe Urkræfterne væk, eller om de skal trælbindes til det, så hun kan udnytte deres trolddomskræfter.

A ppendiks

Det var så Dødens Skygge...

Vi håber og tror på, at det har været en fornøjelse at læse denne tragedie, og at man bliver »tændt« på at scenariet igennem til Fastaval 95.

I det hele taget ser vi frem til, at høre din og spillernes mening om det.

På de sidste sider er der en bred vifte af løse tråde, som vi gerne ville samle op. Skulle vi have glemt noget i appendikset, eller er der andre spørgsmål, minder vi om, at vi kan kontaktes.

Rollespil uden regler

Hvad er der galt med terninger, tabeller og tjekkede regler? Principielt ingen ting - men hvorfor laver vi så et scenarie uden regler? Svaret kan bedst findes i den kendsgerning, at vi aldrig har lavet regler for bipersonerne i vores scenarier, og derfor tog det næste skridt - og fjernede dem helt.

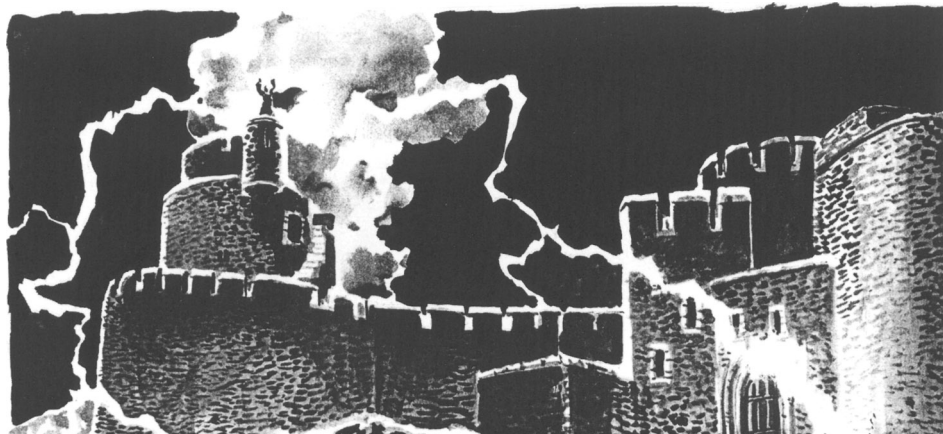
Tidligere har vi brugt reglerne til at skabe en tryk og velkendt ramme for spillerne. Nu vil vi gerne tilbyde folk at prøve noget nyt, og se om det virker. Rollespil må og skal efter vores mening befinde sig i stadig udvikling. Det regelløse rollespil er ikke de vise sten, ej heller løsningen på pedantiske spillere med bunker af regelbøger. Det er et tilbud til dem, der vil prøve noget andet. Generelt er vi af den opfattelse, at regler i uheldige sammenhænge kan have en negativ indflydelse på *rollespillet*. Det bliver for nemt »bare« at rulle nogle terninger, i stedet for at kaste sig ud i rollespillet. Reglerne er bedst til at løse kampsituationer, men ikke alle kampe bliver mere underholdende på grund af mængden af terninger.

Vi syntes det er sjovere, at høre spillerne kaste sig ud i drabelige beskrivelser af deres handlinger, og selv kaste om sig med beskrivelser af kampscenen. Og det er et element, der ofte bliver druknet af terninger og tabeller. Vi lader succes'en afhænge af beskrivelse og spillerpersonens evner. Det regelløse rollespil kræver et godt samspil mellem spillere og spilleleder - og at spillerne har tillid til de beslutninger, der bliver taget. Men dette ansvar virker også den anden vej!

Spilleren kan jo også pludselig få den idé, at hendes spillerperson har hidtil ukendte evner, venner eller vaner. OK, det står ingen steder - men når nu spillerne er underlagt spillelederens forogodtbefindende, bør det også gælde den anden vej. Det er spillernes ret, at give deres spillerpersoner muligheder, der ikke er defineret på forhånd, og dermed sætte deres præg på tragedien.

Det lyder infernalsk - at give spillerne frie tøjler, og selv skulle træffe en masse beslutninger. Fortvivl ikke! Vores erfaringer viser, at når man først er i gang, skal det nok gå!

Og helt ærlig, det gælder om at have det sjovt, så hvis I (spillerne og dig) vil får det sjovere af at kaste en terning i ny og næ, så stiller vi os ikke i vejen. Det gælder om at få en god oplevelse - ikke om at fortvivle over manglen på de små nuttede manglekanter i alskens farver og former.



Det erotiske element

Ligesom den erotiske novelle *ikke* bliver sensuel af at opremse en masse frække ord, bliver rollespilsoplevelsen det heller ikke. At kunne mange frække ord er ikke erotisk, det er perverst. Men, hvordan gør man så? Vi har selv stillet os spørgsmålet, og da vi selv var usikre på, hvordan det hele skulle gribes an, regner vi med at de fleste andre, også er usikre til at starte med. Derfor vil vi gerne være behjælpelige, med vores opskrift på det erotiske element. Det er ikke en færdigret klar til servering, for sådan fungerer det ikke. Der skal tilsættes de rigtige og personlige krydderier før retten bliver velsmagende. Og nydelse er vores nøgleord.

Kunsten i det erotiske, er at få folk til at tro, at de ser mere, end de egentlig ser (det samme princip gør sig f.eks. gældende i striptease). Det nemmeste i den sammenhæng er, at bruge symboler på sensualitet og erotik bevidst. Stærke symboler er »varme«, fx. blod, sved, damp, ild og farven rød. Brug derfor disse udtryk/stemninger flittigt - det handler i det hele taget om at beskrive.

Dit bedste redskab er beskrivelsen af scenen. Fortæl spillerne, hvad de kan lugte, føle og høre - ikke kun hvad de kan se, alle sanserne er vigtige i den erotiske oplevelse.

Brug symbolerne flittigt, og lad din stemme arbejde med på idéen. Sagte tale, af og til hvisken, kan samle opmærksomheden om din beskrivelse, og da den er det vigtigste gælder alle kneb. Derudover skal spillerne også have beskrivelser af de sanser oplevelser, der kan virke erotiske. Det er vigtigt at beskrive den varme/kulde, glæde/sorg, tryghed/frygt (og meget andet) som spillerne oplever når de rører ved hinanden. Fx. opfatter Svale en berøring fra Drøj (tryk og sikker, et løfte om beskyttelse) anderledes end fra Liv (varm og behagelig, men alligevel forbudt - hun må rødme) eller Tvang (kold og ubehagelig - hvorfor skal han altid gribe om hendes ømme håndled?).

Berøringen giver anledning til at påvirke lugtesansen, lugten af sved kan være ubehagelig eller sødmefuld - det afhænger af hvem den sansende og den svedende er. Lugte er et effektivt middel til at påvirke spillernes indtryk af hinanden - og det er i hvert fald underligt at Lænke ikke lugter, nærmest er lugtfri (men dæmoner sveder jo ikke...).

Høresansen påvirkes med stemmeføringen, men også ved at fortælle om de andres vejrtrækning, lyden af deres hjerte eller puls, lyden af stof der mødes eller glider mod den nøgne hud.

Senere, efter at en mere intens erotisk stemning er opbygget, kan man være mere direkte i sine beskrivelser. Når folk er indfanget i den erotiske stemning, vil deres reaktion på synet af Lænkes bryster under tøjet, de runder hofter og hendes blodrøde læber være mere intens. Når Drøj mærker Lænkes bryster mod sin arm, om end kun i et kort strejf, vil det kunne sende et lyn gennem Drøj (og hans spiller) - men kun med den rette forberedelse. Den direkte beskrivelse er nydelsens dessert, brug den ikke som forret, men væk langsomt spillernes sult, og brug den først når de er pirret. Starter man med det bedste, kan stemningen ikke optrappes.

Desserten er højdepunktet - men får man kun dessert, er det kvalmende og for meget af det gode...



Mif - et problem der maa "ordnes"

(en Mif [Mig-ikke-forstå] er en spiller, der med medfødt talent for irritation driver alle til vanvid) Uanset hvad dukker der altid en Mif eller to op - og så er det jo rart at kunne »skaffe sig af med problemet«, inden »det« griber om sig, og tager fornøjelsen fra alle andre.

I dette scenarie kan man desværre ikke bare slå en spillerperson ihjel - der er en overvældende chance for at ødelægge resten af tragedien. Det store problem er ikke, hvordan man slår en spiller ihjel (der er rigeligt med dæmoner og ulykker man kan lade sig inspirere af), men hvilke spillerpersoner der er vigtige for tragediens gang.

Tragediens vigtigste hovedpersoner er Tvang, Svale og Liv - deres trekantsdrama er vigtigt for tragedien, og de er også nødvendige for at få resten til at hænge sammen. Derfor skal man tænke sig om en ekstra gang eller tre, før end man slår dem ihjel. Det kan være nok at pacificere dem med sygdom, eller slå dem bevidstløse med en overvældende stor bunke trolddomskraft. Nemmere er det at »fjerne« Vandrer eller Lænke fra tragedien, de bærer deres eget subplot, og resten af tragedien kan godt fungerer uden dem. Nemmest bliver det at fjerne Drøj, der ikke er væsentlig for tragedien, og derfor nemt kan »fjernes«.

Men uanset hvad, er der et problem med en Mif, der truer med at ødelægge spillet, så er det din pligt at få gjort noget ved »det«. Man kan altid holde en kort pause, hvor man tænker igennem, hvordan tragedien forsat kan fungerer uden en af spillerpersonerne. Det vigtigste er, at alle har det sjovt - ikke at tragedien følger de spor, der er lagt op til.

Sandhedens time

Vi har afholdt en spiltest på scenariet, og mangt og meget er blevet lavet om - enten fordi det ikke virkede efter hensigten, eller fordi det slet og ret manglede! Selvom den færdige version ikke er identisk, med den vi testede, vil man sikkert kunne bruge vores erfaringer, til at få et indtryk af, hvordan spillet former sig i praksis. Der er ikke noget som at lære af andres fejl, og derfor vil man sikkert finde kendskabet til spiltesten lærerigt

Starten gik som planlagt, spillerne blev informeret om trolddommens funktion og væsen, og spillerpersonerne udleveret (vi drog fordel af at kende spillerne personligt, og undgik derfor »uheld« i den anledning). Åbningsscenen fra »ugleperspektiv« satte tragedien i gang, og da alle andre end Vandrer var samlet i køkkenet, blev roret overdraget til spillerne. Herfra begyndte det at gå galt... Tvang fortæller de andre, at han er døende (hvilket ikke er en stor overraskelse, men gerne skulle give spillerpersonerne noget at tale om) - men ikke at det skal ske i forbindelse med måneformørkelsen.

Effekten af påbegyndt rollespil udebliver, og der mangler »et-eller-andet« at tale om. Vi introducerer Vandrer, og lader den sorte ridders ankomst falde sammen med en begyndende måneformørkelse (det var en fejl, at skabe en alt for tydelig forbindelse mellem Vandrer og måneformørkelsen, da det afledte så stor frygt for Vandrer, at han som spillerperson blev isoleret). En væsentlig ændring af Vandrer er blevet foretaget, da han under spiltesten ankom i al sin styrke - ved at svække ham, håber vi at kunne fremprovokere lidt nysgerrighed (hvem er han, og hvorfor kommer han?) og samtidig ikke isolerer ham som spillerperson på grund af frygt.

For at få bekræftet sin mistanke om at Vandrer er en dødsdæmon, sender Tvang sin lærling ud efter noget hesteblood. De trækker sig i tilbage til laboratoriet, hvor Tvang prøver at se i hestebloodet. Det forvirrende svar hjælper ikke umiddelbart på situationen, men følelsen af ridderens hævnthirst er med til at bekræfte teorien om, at han er den personificerede død.

Svale trækker sig med Lænke tilbage til sit værelse, og af frygt for at alt vil gå galt, begynder hun at pakke sine ting - og sender Lænke ned i køkkenet efter en stor kniv til selvforsvar.

Imens fortættes stemningen mellem Drøj og Vandrer, efter at de spiller et parti skak med tydelige symbolske undertoner. Vandrer optrapper sin intimiderede »psyke-krig« mod Drøj, og begynder at vise interesse for skarprettersværdet over ildstedet. Oprinet ender med at Vandrer skubber

Drøj omkuld, og griber skarprettersværdet. Vandrer blærer sig lidt med sin sværdkunst, og hænger overlegent sværdet på plads igen. Frygten for Vandrer cementeres, og fra nu af ignorerer de andre ham, i det omfang han ikke selv trænger sig på.

Vandrer beder om et værelse, og selvom han får anvist Drøjs, insisterer han på at få Svales (han føler at det er det »rigtige«, eftersom at han som Ædelsind boede der). Svale skynder sig at pakke færdig, og lader modstræbende Vandrer få værelset - hvorefter hun beslutter sig for at tage et bad. I laboratoriet beslutter Tvang sig for, at det er på tide at hans ynkelige lærling bliver en rigtig mand - og beder Lænke om at bedøve Svale, og føre hende til det aflåste værelse... Udenfor tårnet samles ulvene, og Drøj prøver at skræmme dem væk - det lykkedes ikke, og han må såret se på at Vandrer går ud, og med et koldt blik sender ulvene klynkende væk.

Oppe i det aflåste værelse er Svale (fuldt bedøvet) blevet bundet til sengen, og Liv har fået dæmonmasken på. Liv gentager flere gange »jeg kan ikke«, mens Tvang myndigt siger »du skal!«. Lænke/Lyst står og ser på, og nyder situationen fuldt ud. Da masken har ophidset Liv tilstrækkeligt, lader hun kjortlen falde og falder over Svale. Scenen går rent ind, og bliver aftenens højdepunkt! Tvang kigger lamslået på de to kvinder, og får først efter et stykke tid taget sig sammen til at få Liv væk, og revet masken af hende. Udenfor døren banker Drøj på, og spørger om der er noget galt (han har kunnet høre Svales skrig).

Døren bliver åbnet, og mens Tvang stadigvæk er forvirret, samler Liv sit tøj sammen, svøber Svale ind i sengetæppet og bære hende op på Svales værelse. I kælderen begynder Blodig at rykke i sine lænker, og alle i tårnet mærker de svage rystelser. Ved sengen står Lænke, og opdager at dæmonen Lyst er ved at slippe fri af sin trældom. Nu begynder handlingen at skride hurtigt frem.

Svale kommer til bevidsthed, og finder trøst i Livs arme. Livs kærlighed gør sit, og Svales søgen efter trøst ordner resten. Uden at nogen fatter det, begynder Svales trolddomskræfter at frigøres. Liv søger kontakt til Grænselandet, hvor hun svares af Blodig. Hun bliver med løfter om stor magt og mægtigere trolddom lokket ned i kælderen, hvor hun prøver at få Lås til at åbne døren. Oppe på sit værelse udtrykker Svale et mere eller mindre helhjertet ønske om at gøre noget drastisk (spiller citat: »jeg tror, jeg umiddelbart ønsker de andre døde, og en ende på det hele...«) får hun takket være sine nye trolddomskræfter sat ild til stalden.

Ilden får folk til at samles i køkkenet, på samme tid som Tvang mærker at Lås er ved at blive betvunget. I en beslutning om at få stoppet Liv, vil han kravle ned i kælderen. Vandrer ser det som sin chance for at slå troldmanden ihjel, og tilbyder at kravle ned først. Tvang indvilger, og mens han selv kravler ned af stien, står Vandrer klar med sit sværd. Vandrer afslører hvem han er, han erindrede det kort forinden, og råber sin broders navn, mens han svinger sværdet. Det første hug misser, men det næste bider dybt i Tvang. Liv panikker hende ved døren, og lader Blodig give hende styrke til at betvinge Lås.

Mens Tvangs blod løber, griber Drøj sit skarprettersværd og angriber Vandrer. Kampen er ulige - Drøjs sår fra kampen mod ulvene gør udslaget - og Vandrers sværd svælger i blod. Lænke (der nu er fri til at

være Lyst, efter at have hørt Tvangs sande navn), prøver at kaste sig over Tvang og drikke hans blod. Det lykkedes dog ikke, for inde fra sit fængsel kalder Blodig på Lyst (Tvangs lænker blev brudt, da hans navn blev råbt af Vandrer, men pentagrammet forhindre stadig Blodig i at slippe helt fri). Lænke/Lyst har intet valg, og bliver betvunget af Blodig til at komme ind i pentagrammet. Der ender tragedien for den forræderiske dæmon, mens Blodig sluger trælpigens krop. Resten bliver enormt rodet, men det lykkedes Tvang (hårdt såret) og Liv i fællesskab at få Svale hjulpet til at få sine trolddomskræfter under kontrol. Og det lykkedes da også for Svale, at få spundet et mentalt net over nøglepunktet.



I slutscenen, står Svale og støtter sig til Liv, mens de ser tårnet brænde ned. Drøj (der er hårdt såret, men ikke dødeligt) indstiller sig på at tjene Svale. I sneen får Tvang lov at udånde ensom og alene, og Vandrers/Ædelsind begynder at gå ud i natten, for aldrig at blive set igen. Tragedien endte stort set så lykkeligt den kunne, da det kun var de rigtig slemme der døde, og kærligheden fik lov til vinde Svale og Livs hjerter. Vandrers fandt aldrig hvile, da han rettede sin hævnthirst mod den forkerte, og ikke selv fik tæsket Lyst.

Konklusion: Umiddelbart kan det jo lyde meget fint, men det var et generelt problem, at spillerne ikke rigtig vidste hvad de skulle tage sig til. Fra spillerne var der to udtalte ønsker:

1. de ville gerne have flere bipersoner og hændelser, de kunne undersøge/reagere på (en reel kritik, og vi har derfor tilføjet flere og mere synlige bipersoner og iscenesatte hændelser)
2. at Vandrers som spillerperson var problematisk - der var både for stor risiko for at han slog de andre for panden med det samme, og at Tvang øjeblikkeligt smed ham på porten. Løsningen blev at undlade beskrivelsen af Vandrers i personbeskrivelserne (hvilket gav plads til nogle spillertips, som der også var et ønske om at få med), og gøre ham svag til at starte med – så kunne man også bruge tid på at passe ham, tage hans maske af og i det hele taget gøre det nemmere at få Vandrers inddraget i rollespillet.

Vores konklusion er, at det er vigtigt, at kunne holde spillerne aktiveret, hvis de skulle stå uden idéer. Derfor er det vigtigt at fange opmærksomheden om tragediens indgangsvinkel – hvordan Tvang snyder døden, og hvem Vandrers er - for på den måde at få startet rollespillet. Siden hen burde de løbende erindringer fungerer glimrende til at holde spillet igang - men ellers kan ulve, rotter og den stadig friere dæmon i kælderen (Blodig) være til god hjælp.



Flashback scenerne

På nogle løsark har vi samlet de forskellige flashback scener, for at gøre det nemmere hvis man vil udleverer dem til spillerne som sedler. For overblikkets skyld er her en oversigt.

Hver scenetitel er fulgt af to noter:

- ✱ Der oplyser lidt om indholdet.
- ✧ Hvad der kan aktivere scenen (og en side henvisning).

Lyst bliver laenket (Tvang)

- ✱ Hvem, hvad og hvordan om Lænke/Lyst.
- ✧ Tvang stiller spørgsmål om Lænke (side 13).

En dyst om roser (Vandrer)

- ✱ Træningskamp med Drøj og glad Rose
- ✧ Vandrer kommer til kræfter (side 14)

Daemonens taager (Lænke)

- ✱ Kraftige antydninger af det dæmoniske.
- ✧ Tvangs svaghed (side 14).

Braendehuggerens mareridt (Drøj)

- ✱ Drøj mindes sin fortid som bøddel.
- ✧ Brændehugning i kulden (side 15).

Baal og skrig (Lærlingen)

- ✱ Hvordan Drøj kidnapper jomfruer til ofring.
- ✧ Tankespind ved ildstedet (side 15).

Badets vellyst (Svale)

- ✱ Svale tror hun bader i Glams blod.
- ✧ Afslappende badning (side 16).

Bortgang (Tvang)

- ✱ Opvågningen i værelset og Ædelsinds bortgang.
- ✧ Det flækkede spejl og svaghed (side 18).

Ridderens bortgang (Drøj)

- ✱ Hvad der skete med Ædelsind.
- ✧ Døren til det aflåste kammer (side 19).

Rotter i vandet (Lærlingen)

- ✱ Årsagen til frygten for rotter.
- ✧ Bevidstløshed efter prøvelsen (side 20).

En handel med lyst (Lænke)

- ✱ Dæmonisk forhold og begær til Rose/Svale.
- ✧ Tvangs svaghed (side 21).

Dæmonens tvang (Svale)

- ✱ Fuldbyrnelsen af voldtægtsmareridtet.
- ✧ Bedøvelse før det afslåste kammer (side 22)

Gemt og glemt (Drøj)

- ✱ Omkring Ædelsinds rustning.
- ✧ Optakt til at taget falder sammen (side 23)

Rosen er en andens (Tvang)

- ✱ Rose var Ædelsinds kone.
- ✧ Ædelsinds rustning (side 24).

En rose plukkes (Vandrer)

- ✱ Hvem han og Tvang er, og Roses skæbne.
- ✧ Ædelsinds rustningen (side 24)

Trolddommens magt (Lænke)

- ✱ Beskrivelse af de dæmoniske kræfter.
- ✧ Frigørelse fra Tvangs vilje (side 26).



Lyst bliver lænket (Tvang)

Dæmonens begær er dens svaghed. Nu har jeg dens navn - den afslørede det i ophidselse. Siden Rose døde, har den tilfredsstillet sig med de bondepiger Drøj har hentet - en jomfru hvert andet år. I seks år har den ført dem med til Grænselandet, voldtaget dem og til sidst drukket deres blod.

Den sidste var en fælde, besat af en ånd der skulle afsløre dens navn. Dæmonen hedder Lyst. Nu kan jeg blive vogter. Jeg ofrer den næste jomfru, og med styrken fra pigens blod og kendskabet til navnet, vil jeg binde Lyst i jomfruens afsjælede krop. Hendes krop skal være dens fængsel, og hvert andet år, vil jeg ofre endnu en jomfru. Lyst vil drikke blodet, og kroppen skal ikke ældes. Jeg vil kalde min nye træl Lænke - og det er passende, for som min træl, er Lyst lænket til min vilje.

Bortgang (Tvang)

Jeg vågner. Ligger på gulvet i mit værelse. Husker intet. Blodet på mine hænder er stadig varmt, mine negle flækket. Luft, frisk luft. Jeg flår vinduet op, kulden slår mig i ansigtet. Så er det jeg ser ham, han ridder væk, Ædelsind min broder. Han vender sig ikke, forsvinder bag en mur af sne. Han har forladt mig. Hvorfor har jeg blod på hænderne? Hvad har jeg gjort?

Så er det jeg ser spejlet. Det er revnet. Jeg kaster et klæde over det, vil ikke se det delte spejl.

Rosen er en andens (Tvang)

De kom på mit bud, bosatte sig i tårnet. Det var de gode år, hvor jeg lærte trolddomskunsten af Blodig, der stadigvæk var nøglepunktets vogter. Drøj havde klargjort deres værelse, der hvor Svale bor nu, og var rejst af sted efter dem. Ædelsind var min broder og en ærværdige ridder, Rose hans unge kone, ren af hjerte og sjæl Hun var smuk, og vækkede dæmonens begær. Lyst kom til mig, tilbød mig Blodigs navn, og hjælp med at sætte en fælde. Prisen var Rose - at jeg indvilgede i at lade mig besætte med dæmonmasken og voldtage hende, for at Lyst kunne få tilfredsstillet sit begær. Jeg var ung og tørstede efter magt. Jeg slog til - ofrede hvad der var rent og uskyldigt

Daemonens tvang (Svale)

Smerten sønderflår mit underliv, jeg skrider, men ingen lyd kommer frem. Jeg er bundet med hænderne til en himmelseng, overalt hænger det blodrøde stof. Jeg hiver og flår i mine bånd, men de løsner sig ikke. Fanget, bundet, ydmyget og nøgen.

Forsvarsløs mod dæmonen. Den har en nøgen mands krop, dens lem er rettet mod mit skød. Det sortner af smerte, da den støder sit lem op i mig. Jeg skrider et lydløst smerteskrig. Dæmonen støder igen og igen. Alting bliver rødt. De røde vægtæpper, den røde himmeldug - alting flyder sammen i et blodigt inferno af smerte. Jeg søger beskyttelse i smerten, prøver at tabe bevidstheden. Men dæmon holder fast, lader mig ikke glemme. Dens nydelse er min smerte. Først når den er færdig, bliver det røde til faste former. Smerten dunker fra mit skød gennem hele kroppen. Min hals er tør og ru efter skrigene. Mine arme er følelsesløse. Dæmonen står over mig, og lader den varme ild fra sit lem flyde over min krop. Pinselen er forbi. Glemslens søvn venter.

Badets vellyst (Svale)

Badevandet varme giver mig hvile. Jeg bliver døsig. Med lukkede øjne, lader jeg mine hænder bevæge sig rundt på min krop - lader dem hvile på brysterne. Jeg bliver varm. Fører en hånd op til min mund, kærtegner læberne, åbner munden let og lader en finger glide ind. Smagen af blod får mig til at åbne øjnene. Vandet er rødt af blod, min krop smurt ind i blod. I vandet flyder min ulvehunds hoved. Glams hoved. Jeg springer op af badet, og skrider så højt jeg kan.

En dyst om roser (Vandrør)

Solen skinner. Vi står udenfor tårnet. Drøj står overfor mig med sit skarpretterssværd. Jeg med skjold og riddersværd. Han griner, og gør et udfald. Stål møder stål. Jeg finter, spænder ben for ham, og sætter sværdet for hans strube. Nu er det min tur til at grine. Jeg sætter sværdet i jorden, og rækker ham en hånd. Han bander over den gamle finte.

I døren står Rose, min brud. Hendes lyse lokker falder om de røde kinder, og hendes smil varmer mit hjerte. Hun kalder mig sin helt. Med hendes arme om halsen, svinger jeg hende leende rundt.

Et uvejr kommer nærmere, og vi går alle indenfor arm i arm. Det var en lykkelig tid inden stormen.

En rose plukkes (Vandrør)

Sneen falder tykt, jeg må vende om. Tilbage i tårnet er alt stille. En dyster skygge over de kolde sten. Da ved jeg at Rose lider. Jeg kan mærke hendes smerte. Jeg tager trappen i tre spring, og står foran det aflåste kammer. Jeg husker advarslerne, de mange formaninger. I et kort øjeblik frygter jeg hverken dæmoner eller lynild, og kaster mig mod døren. Døren slår op. Synet lamslår mig.

Rummet er smykket af røde tæpper, og midt i det står en stor himmelseng. I silkelagnerne ligger Rose nøgen, lænket til hovedgærdet. Hun vrider sig i smerte, mens Ravn ligger over hende. Ravn, min broder og dæmonbetvingeren kendt som Tvang. Jeg skriger af smerte. Rose hører intet, men det gør Ravn. Han drejer hovet. Jeg ser dæmonens ansigt. Han bærer en maske, og bag den lyser hans øjne. Han springer. Når ikke at løfte armen. Alting bliver rødt. Smerten over mit ansigt. Skriger. Blodet i min mund. De skarpe klør river gennem min kind, flår øjet ud. Smerten er værre end glødende stål. Først rødt, så bliver alting sort. Jeg hører Rose skrike.

Daemonens taager (Længe)

Jeg svæver gennem Grænselandets tåger. Mærker kræften fra min mester. Dæmonen er min mester, og dæmonen vogter porten. Bag porten er mine kræfter ubegrænsede. Bag porten venter glæde og fryd.

Men først skal jeg tjene dæmonen. Det er prisen for at komme gennem porten. Min mester er mægtig, min mester er vogter, min mester er Blodig.

En handel med lyst (Længe)

Rose var min. Hendes lænder æggede mit begær. Jeg ville mærke hendes krop. Jeg ville mærke hendes bryster, lår og varmen fra hendes skød. Der var kun en måde. Troldmanden Tvang ønskede magt. Han fik dæmonen Blodigs navn, og jeg blev den nye vogter. Sammen nød vi kvinden. Han tog dæmonmasken på, og jeg overtog hans krop. I hans krop kunne jeg begære kvinden. Nu er hun død, men gav liv til en datter. Datteren vil vokse i moderens billede, og en dag vil hun være lige så smuk, lige så ophidsende. Men mit begær kræver tilfredsstillelse nu.

Hvert andet år bringer Tvang en jomfru. Hun er min, og han sender hende ind i Grænselandet.

Her kan jeg selv lyste mig med hende uden hans krop. Og når hun ikke tilfredsstiller mig, kan jeg nyde hendes blod. Det er en god handel, men kun så længe datteren ikke ophidser mig.

Trolddommens magt (Længe)

Jeg er Lyst. Tvang narrede mig. Brugte mit navn, og bandt mig i trælpigens krop. Han vil snart dø, og hans flygtige trolddom smuldre. Jeg vil bruge min magt over Drøj, og med hans krop tilfredsstille begæret til Svale. Tvang har ydmyget mig, brugt dæmonmasken uden jeg kunne nyde. Uden at tilfredsstille mit begær. Herpå portens anden side, kan jeg styre de mindre dæmoner, tvinge ilden til at flamme op, få dyr til at adlyde, smelte jern og få planter til at gro. Min vilje over denne verden er stor. Jeg er snart fri. Mine kræfter er allerede vendt tilbage, jeg mangler bare at opnå min fulde styrke. Jeg kan høre deres blod dunke. Jeg må have blod. Trolddomsblod. Atter fri...

Braendehuggerens mareridt (Droej)

Da brændeøksen falder, kommer det røde glimt. Jeg er atter i byen. Skarprettersværdet i mine hænder hugger. Lyden af halshvirvlen der knuses af klingen. Sprøjtet af blod. Hovedet der triller ned i mudderet. Blodet der vælter ud af kroppen. Sværdet dybt i huggeblokken. Det er kun et glimt. Et minde fra en fjern tid. Jeg står atter i sneen. Brændeøksen sidder i huggeblokken, og brændeknuden er flækket. Jeg ville ønske, den tid var glemt - Tvang har givet mig et bedre liv.

Gemt og glemt (Droej)

Udenfor hvilede natten mørkt over ødemarken. Jeg vovede at gå ind på Roses værelse, mens Tvang havde ført hende ned i det aflåste kammer. I murens niche stod deny Ædelsinds rustning. Tiden var inden til at få den gemt væk, hverken Tvang eller Rose havde brug for at mindes ridderen. Ædelsind var borte, og ingen ønskede at huske sandheden. Den nat tilmurede jeg nichen, så rustningen ikke siden har set dagens lys. Ædelsind er glemt, og sådan bør det forsat være. Jeg må skåne Tvang, han har brug for al sin styrke.

Ridderens bortgang (Droej)

Jeg vågnede i min seng. Skriget havde vækket mig. Et skrig af frygt og vrede. Jeg sprang ud af sengen, og atter lød et skrig. Et skrig af smerte, et dødens skrig. Jeg åbnede døren, og så Tvang. Han havde en maske på, et dæmonisk ansigt skjulte hans eget. Han var nøgen, og hans hænder indsmurt i blod. Han sagde intet, da han låste sig inde på sit værelse. Nede for trappen lå Ædelsind. Hans blod flød ud over gulvet. Døren til det aflåste kammer stod åben. Jeg fik et glimt af ondskaben. De røde vægtæpper. Den store himmelseng. Alt det så jeg. Men synet af Roses nøgne hvide krop i sengen, rystede mig. Hendes hænder var lænket, hendes ben spredte. Jeg smækkede døren i, ville ikke se. Ædelsind havde set noget hemmeligt, noget han ikke burde. Tvang havde straffet ham. Jeg måtte få hans lig væk. I stalden opsadde jeg hans hest, bandt ham fast til den - og sendte dem ud i ødemarken. I det fjerne hørte jeg ulvene, og vidste at de ville falde over den døde rytter. Tvangs bror var død og borte.

Rotter i vandet (Lærlingen)

Jeg er tilbage i min barndomsby. Jaget. Jeg løber ned i en gyde. Ingen vej ud. De står for enden af gyden. Nærmer sig, vil slå og sparke. Råber tiggertøs. Jeg ser kloakken. Uden at tænke mig om, hopper jeg ned - søger sikkerhed i mørket. Jeg pjasker i vandet, kan ikke bunde. Stanken af råddenskab, mug og lort fylder mine sanser. Over mig hører jeg kloakdækslet. Jeg er fanget, alene i mørket. Mine skrig bliver et ekko. Så mærker jeg dem. De glider mod mit ben. Pelsklædte smittebærere. Jeg sparker, slår og skriger. De forsætter med at nappe til mig. Rotterne er de eneste i kloakken. Der er kun dem og jeg. Sårene helede ikke før flere år efter. De betændte mærker af tænder og klør glemmer jeg aldrig.

Baal og skrig (Lærlingen)

Det var sommer. Min vej nordpå havde ledt mig på sporet af Drøj. Alle vidste han var dæmonbetvingeren Tvangs livvagt, og jeg besluttede at følge ham til hans herre. Han var tydeligvis sendt udfor at skaffe mad og andre nødvendigheder. En nat stoppede han nær en ødegård, fandt et sværd frem og trak en hætte - som den bødlerne bruger - over hovedet. Jeg så hvordan han sparkede døren ind, og kom ud med en ung pige. Gårdens andre beboere råbte og skreg, men veg for sværdet. Pludselig stod gården i brand. Jeg var chokeret.

Droej



- trolldemandens livvagt

Folkemængden der var samles på byens lille torv holdt vejret - delvist af skræk, delvist af forventning. Den dømte var iklædt en tarvelig kjortel, og hans ansigt var gråt af træthed og undertrykt smerte. Men det var ikke ham folk gøs for. Det var bødlen. Bødlen havde sin røde hætte på, og i hans kraftige hænder holdt han skarpretter-sværdet. Den dømte knælede foran huggeblokken, hvor egetræet var farvet af vind, vejr og blod. Bødlen svingede prøvende sværdet. Folkemængden holdt vejret. Der var ingen overraskelser, ingen dramatik. Bødlen skilte med indøvet præcision hovedet fra kroppen. Og mens pøblen gispede, løb blodet ud over huggeblokken og skafottet. Det afhuggede hoved lå i en pøl af blod. Øjnene stirrede tomt. Det ventede på at bøddeles lærling samlede det op, og satte det på stage.

Min far var bøddel, min mor en skøge. Jeg en bastard. Byens hjemløse køtere blev behandlet bedre end jeg - de fik kun tæv af byvagterne, og de kunne spise rotterne der kom frem om natten. Da de fik chancen, smed de mig på porten. Ensom travede jeg landet tyndt - min eneste ejendom, var det skarpretter sværd min far havde efterladt mig. Jeg var ikke længere bødles lærling, men den omvandrende bøddel. Det var først da jeg mødte Tvang, at jeg fik en ven. Han behandlede mig pænt, hjalp mig med få styr på livet. Jeg ved ikke hvorfor, men han valgte at tro på, at jeg havde en god side - og det er kun takket være ham, at jeg ikke selv endte som bødles offer.

De hyler. Ødemarkens herskerer har indledt jagten. Jeg er forsvarsløs og alene.

Vintermørket blinder mig. Jeg løber gennem sneen. Nålene på granernes grene slår mig i hovedet - de frosne graner stikker mig som utallige nåle i ansigtet. Ulvene kommer. De er bag mig. Stadig tættere. Tættere. Hører deres halsende åndedrag. Deres tænder snapper efter mine haser. Jeg falder. Sneen dæmper mit skrig. ..

Da Tvangs broder døde, lagde jeg ham over sadlen. Så kunne han drage hinsides på hesteryg, som han havde ønsket. Jeg lod ulvene tage både ham og hesten. Det var det eneste rigtige, og alligevel så forkert. Siden den dag har vi været fjender, ulvene og jeg. Om natten jager de mig, om dagen jager jeg dem. En for en går de i fælderne, falder for min armbrøst eller bliver slået for panden med mit gamle skarpretter-sværd. De er ødemarkens bøddler, og henretter dem der af naturen er dømte, hvor jeg henrettede dem som menneskene dømte.

Det er lang tid siden, jeg sidst har svunget sværdet mod et andet menneske, mærket blodet pulse mens stål møder stål. Jeg savner spændingen. Vil ikke dø som en gammel mand i sengen som min far. Sværdet har været min levevej, og sværdet skal blive min død.

Bødlen er død. Rygtet spreder sig over byen, og overalt tænder folk lys. De har frygtet ham som det onde selv, og nu er han død. Stadig berusede efter en lang markedsdag med efterfølgende byfest, samler byens mænd sig. Med fakler i hånd styrer de udenfor byen. Derud hvor bødles hus ligger. Resten går stærkt, ingen ved hvem der begyndte. Bødles hus står i flammer, og ved byporten ligger bødles søn. Forslået og ensom. De sagde de ikke ville se ham igen, at han var forbandet af dæmonerne. Han græd, og så på det store sværd i sine arme.

Tvang

Den mægtigste blandt troldmænd. Jeg har svoret at bevogte Tvang til min død. Han er min eneste familie, og efter at Tvangs broder døde, har jeg været hans eneste familie.

Efter Roses død, har han hver anden vinter sendt mig afsted efter en ny frille på hendes dødsdag - der er to dage efter Svales fødselsdag. Hver gang har de været jomfruelige. Han fører dem til det aflåste kammer, hvor ingen andre må komme, og søger trøst i deres arme, når han føler lyst. Vi har holdt frillerne hemmelige for Svale, for ikke at såre hende. Jeg ved ikke hvorfor, han udskifter dem, og jeg spørger ikke - men har døren til det aflåste kammer en gang lukket sig bag dem, er de aldrig siden set. Han går i dødens skygge, og når han en dag dør er jeg atter ene - han er min ven, min eneste ven.

Svale

Tvangs datter. Jeg betragter hende som min egen datter. Hun minder i udseende om sin moder, men i modsætning til hende, og andre kvinder jeg har kendt, finder hun mig ikke afskyelig. Hun holder mig kær, og når Tvang ikke hører os, kalder hun mig onkel. Jeg har lært hende at jage, kæmpe og ride som en mand - udelukkende fordi jeg nyder hendes nærvær, og hun altid er lydhør for mit ord. Ville hun forsat have kære følelser for mig, hvis hun erfarede, at jeg ikke er en rar onkel, men egentlig er bøddel af profession. Sikkert ikke. Og derfor er det min hemmelighed, og ingen andens.

Lærlingen

En ung knøs, der ikke engang har fået dun på hagen endnu. Jeg forstår ikke, hvordan han er blevet lærling - hvordan skal hans smalle skuldre dog bære de tunge byrde, det umådelige ansvar? Men selvom jeg ikke forstår Tvang, er det ikke første gang, han ikke er til at gennemskue - og altid viser det sig, at han har ret. Hvem ved, måske er han mere mand end han syner udadtil? Lad os håbe det, for ellers får dæmonerne frit spil.

Lænke

Hun er træl, og bundet til Tvangs vilje. »De røde læber rundes i et sensuelt luft kys, mens hun vinker mig hen i mod sig«. Jeg prøver at glemme det, men jeg kan ikke lade være med at se det. »Hun lader sin blå kofte falde, og afslører sin nøgne kvindeskød«. Hendes kofte strammer over de bløde former, som ægger mit begær til utugt. »Brysterne bevæger sig tungt i takt med hendes vejrtrækning«. Mine drømme taler deres eget sprog. »Hofterne svajer blødt, omkranser det varme skød«! Jeg begærer hende. Begærer hendes krop. Den kvindelighed jeg aldrig har ligget med. »Jeg lader hende omfavne mig, og mærker tilfredsheden mens jeg borer mig ind i hendes skød - mærker hendes tunge borer sig ind i min mund - som mit køn ind i hendes«. Jeg drømmer, at hun som den første kvinde finder lyst ved min krop, at hun lader mig trænge ind i hende - der hvor jeg aldrig har været i en kvinde.

Spillertips, Droej

Du holder af Tvang og Svale, men er ikke en viljeløs slave. Al snak om trolddom gør dig nervøs, for du forstår den ikke. Du vil helst tale om ting du forstår - dit elskede skakspil, det utætte tag, rotterne i forrådsælderen og de omstrefjende ulve. Dine store svagheder er, at du lukker øjnene for Tvangs dårlige, sider og den erotiske besættelse som Lænkes nærvær har vækket.



lænke



- trolldmandens træl

Ildtedet buldrer lystigt. De store sten der ligger i ilden, er glødende af varme. Hun står henne ved badet, og er ved at fylde det med vand. Ubesværet flytter hun rundt med de store vandbeholdere, der er tunge nok til at tvinge en fuldvoksen mand i knæ, hvis han bar dem på skulderen som hende.

Hendes tarvelig klæder er beskidte, som følge af det hårde arbejde - men det er den svære jernring om hendes hals, der siger alt. Hun går hen til ilden, og bemærker stenenes røde farve. Uden at fortrække en mine, tager hun de glødende sten i hænderne. Da hun når badet, sænker hun langsomt stenene ned i det kolde v a d . Dampene står kraftigt op fra vandet, der langsomt begynder at varmes op. Det eneste spor de varme sten har sat, er nogle røde mærker på hendes hænder.

Jeg har ikke min frie vilje, jeg er træl hos trolldmanden og dæmonbetvingeren Tvang. Han har bundet mig til sin vilje, og for mig, er hans ord lov. Han behandler mig godt, og lader mig for det meste varetage det praktiske arbejde uden sin indblanding. Det er hans ønske, at jeg tjener alle, så længe deres ønsker ikke er imod hans - så det gør jeg. Jeg kan ikke huske et andet liv end det som træk men jeg ved, at der må have været noget før den tid. Jeg har været trælbundet til trolldmandens vilje lige siden hans kone Rose døde. Før den tid kan jeg intet huske. Men selvom minderne mangler, ved jeg, at jeg levede i frihed - og at denne skæbne ikke er værdig for mig.

Jeg har set, hvordan de andre ældes og ændrer sig, men hver gang jeg har set mit spejlbillede, har det været uændret. Jeg tror at trolldmanden holder min krop ung, for at den ikke skal blive gammel og slidt. Jeg er også anderledes på andre punkter. Jeg er stærk som en okse, og jeg mærker ikke smerte - selv ild brænder mig ikke, men giver kun en varm følelse. Hvorfor ved jeg ikke, men jeg er ikke som dem - de er mennesker og dødelige, jeg er noget mere.

De skriger, mens deres blod løber ud af deres sår. Deres smerte vækker min glæde, deres frygt får min latter. De er på bænke gennemboret af pigge eller lemlæstede af tunge slag. Dem jeg ser, er dem i den største smerte. Dem der er sat på pæle, og langsomt glider ned mod den sikrer smertefulde død Deres død vækker min sorg, for så forstummer deres skrig - de skrig jeg elsker. De er alle dæmoner, bundet til evig smerte og pinsel. Jeg er deres vogter og torturmester. Jeg drikker deres blod, og finder styrken. De er jomfruer ofret til mig - den ringe pris jeg fik, for at have hjulpet et menneske. Men det er ikke nok - jeg vil hævne mig, og min hævn er grusom.

Mine mareridt er skræmmende, men samtidigt fascinerende. I mine drømme, hvor modbydelige og perverse de end er, er jeg altid fri. Tvangs jernlænke tynger mig ikke i drømmene, der er jeg min egen. Jeg ser frem til hans død, ikke af had til ham, men af kærlighed til min tabte frihed.

Det er nat. Hun lister sig ind i værelset, og ser den sovende pige. Ved siden af sengen står glasset, hvor hun tidligere kom sovemidlet i. Hun tager pigen på skulderen, og bærer hende til det aflåste kammer. Mens hun venter på sin herrer, klæder hun pigen nøgen, og lænker hende med de pelsforede håndlænker til sengen.

Hun stiller sig i hjørnet, da han kommer. Hun ser hans nøgenhed, og hvordan han tager dæmonmasken på. Han bestiger pigen, og mens hun skriger, til freds stiller han sin lyst. Hun står og kigger, forestiller sig, at hun er ham med dæmonmasken. Pigens smertende skød og ømme bryster ophidser hende. Hun kan i sin ophidselse, næsten mærke hvordan han føler.

Tvang

Han er en mægtig troldmand, der ikke går af vejen for tage en dæmonmaske på, og voldtage sin egen datter. Det er hans største hemmelighed, og jeg kan ikke fortælle den til nogle. Han har givet mig en jernring, som jeg bærer om halsen. Sålænge jeg bærer den, er jeg takket være hans troldomkunstner tvunget til at adlyde hans ord i et og alt. Jeg kan mærke at han er bange for mig, men jeg ved ikke hvorfor. Måske er det fordi, at jeg er anderledes. Måske fordi min udødelighed skræmmer ham, nu hvor han selv er blevet mærket med dødens skygge. Hans frygt for døden er tydelig, og han vil sikkert gøre meget for at snyde den.

Svale

Hun er troldmandens datter og en smuk kvinde. Jeg har set hende vokse op. Set hende blive voldtaget i det aflåste kammer, mens hun stadigvæk var en pige. Nu er hun en kvinde, og har fået en kvindes krop. Det ændrer ikke noget, gør det ikke mindre ophidsende. Hendes smerteskrig tænder mit begær, og jeg får lyst til at underkaste hendes krop. Nogle nætter, kan jeg ligefrem få en fornemmelse af, at det er mig, og ikke hendes fader, der voldtager hende.

Det er af frygt for hende, at han underkaster hende denne voldtægt. Han gør det for at påtvinge hende sin vilje i et og alt, gøre hende svag og forsvarsløs mod hans trolddomskunster. Hvorfor er han så bange, hvad gør hende så frygtindgydende?

Droej

Han er troldmandens gamle følgesvend, og har svoret sit liv til troldmanden. Hans styrke er stor, og jeg har set ham jage ulve med sit store sværd. Men sammenlignet med mine kræfter, er hans kræfter ingenting.

I hans øjne lurer en dunkel fortid, og et altopslugende begær. Han begærer min krop, og ønsker at besidde den. Hidtil har han dog holdt sig i skinnet - sikkert af frygt for troldmandens vrede. Jeg ved, at hvis jeg kunne få lov til at slukke den ild bare en gang, vil den blusse op igen - bare meget stærkere og ødelæggende. Og hans flammende begær, vil give mig magt over ham. Hans begær er hans svaghed, min krop er midlet til at gøre ham til træl - min træl.

Lærlingen

Hun har afsløret sin hemmelighed for mig. Hun har klædt sig som mand, og er mand i det daglige - for ellers vil troldmanden ikke have hende som lærling. Jeg kender hendes hemmelighed, fordi hun nogle gange kalder mig til badet midt om natten. Der bader hun, og lader mig massere hende. Hendes krop vækker ikke det samme begær som Svales, men jeg mærker lysten alligevel.

Det er hendes udtrykkelige ønske, at jeg ikke afslører hendes køn for nogen - og så længe at Tvang ikke spørger direkte, vil jeg ikke kunne afsløre hendes hemmelighed for nogen.

Spillertips, Lænke

Du er tårnets tjenende ånd, og vil i starten være underlagt de andres vilje - men du ved i din bevidstheds afgrund, at rollerne er ved at ændres. At undertrykte vil herske, at herskerer vil trælle. Tiden er inde ...



Vandrер



- den sorte ridder

Himlen er frostklar, og stjernerne tindrer i hobetal. Månens blege lys får sneen til at skinne blegt. Det sølvglinsende vintertæppe har lagt sig over bakkernes lyng, granernes nåle og de stålgrå klippefremspring. Ødemarken er skruet fast i vinterens isgreb.

En kold vind får sneen til at flygte. Dækker de nytrådte spor i sneen. Hesten er gammel, men træder med sikre skridt gennem den dybe sne, dens hoved er bukket for sneen, dens varme ånde får dampen til vælte ud fra dens mund og næse - blot for at fryse sig fast, sammen med det islag der allerede dækker dens hals.

Han sidder tungt i sadlen. Viklet ind i sin store dybblå kappe, der som et banner lader sine løse ender føre med vinden. Ved hestens side hænger et stort sværd. Skæftet er omviklet med sort læder, parerbøjlen støbt i ibenholtstål formet som dødsfuglens vinger. Det er et mægtigt sværd, et sværd kun de mægtigste mænd kan svinge. Under kappens hætte kan hans hjelm ses. Den er formet som en glat helmaske, og kun de små huller afslører hvor hans øjne sidder. De kan ikke ses, men kunne de, ville de lyse af feber og hævnthørst...

Min fortid fortaber sig i mareridstrømmenes hav. Jeg kan ikke huske, hvorfra jeg kommer. Jeg kender ikke mit sande navn. De eneste minder jeg har, er mine mareridt. De hjem søger mig om natten, og om dagen, vil de ikke slippe grebet i min bevidsthed. Jeg kan intet huske, ved at jeg vandrer hvileløst fra sted til sted. Min hævnthørst er stor, det er den der får mit hjerte til at slå. Skæbnen fører mig undervejs, og mareridtene sletter alle spor. Jeg ved ikke hvorfor eller hvordan. Ved bare, at sådan er det.

Jeg rejser ikke alene. Dæmoneme er mine følgesvende. I hver en skygge, bag hvert et hjørne - overalt venter dæmoneme. Deres latter får kardedet om mine knogler til at isne. Den kolde, klamme sved afslører min frygt. De kan lugte den, mærke den. Og griner af den. Griner af mig og min angst.

Blodet flyder min mund. Jeg kvæles i det. Mit ansigt er flænset til ukendelighed. Mit ene øje er kun smertende tomhed, det andet ser kun den røde tåge. Alt bliver underligt bedøvet. Jeg hører hendes skrig der flænger mit hjerte. Jeg sværger at hævne hende. Alt forsvinder. Mit blod løber ud og døskulden nærmer sig mit hjerte.

Jeg vågnede liggende i sneen. Min kappe var dækket af is, kulden bed i alle mine lemmer. Jeg klamrede mig til mit sværd. Jeg kært tegnede dets kolde stål. Lagde det tunge sværdhæfte mod min mave. Mærkede stålets kulde, der isnede blodet. Min hånd gled op og ned langs bladet, jeg galte varmen, ophidselsen. Sværdet er min ven - mit forbillede. Det føler aldrig frygt. Møder fjenden med rank ryg. Bøjer sig ikke for overmagten. Får slukket sin havnthørst i blod. Jeg rejste mig fra sneen, svang mig op i hestens sadel, og lod den lede min vej. Ulvene stod talrigt langs min vej, men spredtes ved mit nærvær. Stod tilbage uden at blive mættede - alt var som dengang, jeg var ikke deres. De kunne ikke røre mig. Kun hesten følte frygten for ulvene.

Hesten styrer frem mod tårnet. Dens skridt virker sikrer, og den styrer mod laden. Først da den stopper ser rytteren op. Bag masken lyder et gisp - et gisp, der som det eneste viser, at han har genkendt tårnet, og at det er tid til at få slukket den gamle hævnthørst. Hans skæbnes mål er nært. Han fører hesten ind i stalden, og lader den stå i den velkendte bås. Han spænder sværdet fra sadlen, og mens han vikler det ind i sin kappe, træder han hen mod tårnets dør. Hans ben vakler, og han synker sammen i sneen foran døren.

Tvang

Han er tårnets sjæl og hjerte. I hans øjne ser jeg sortekunst og dæmoner. Årene og ansvaret hviler tungt på ham, men tungest ligger dødens skygge. Han er mærket, og står med det ene ben i Grænselandet.

Han har bedrevet ondskab og forvoldt sorg. Men hans sjæl er ikke helt fortabt. Han har beskyttet den, med lørgne om at alt var godt. Døden indhenter alle, men sandheden også - hans største ønske, at dø i glemsel om sine synder, vil ikke blive opfyldt. Han har en pris at betale, og døden skåner ingen. Jeg kender ham. Er hans død besejlet, eller kræver sværdet at drikke hans blod?

Svale

Hun er et lyspunkt i mørket. Hendes ungdom og skønhed varmer mit hjerte. De gamle sår heles, mens hun fylder de glemte minders huller. Hun ligner sin moder, min store kærlighed. Men hun er ikke min datter. Det er en skam, at hun kun er et flygtig glimt af skønhed. I morgen er hun glemt. Og der hvor mindet var, vil kun være et tomt hul. Sådan er min forbandelse. Men det er tomme drømme. Hun vil se døden i mit ansigtet, og aldrig smile igen - hendes lysende øjne ville for altid være slukkede.

Så ung, så smuk - alligevel besmittet af dæmonerne. De har mærket hende som en af deres. Det ville smerte mig, at lade sværdet smage hendes blod.

Droej

En loyal tjener, der tror sin herre ord. Han ser sig selv som herrens ligemand, men tager fejl - han er tjener, og kun tjener. Han har taget liv på sin herres befaling. Hans hænder er smurt i uskyldiges blod. Alligevel lukker han øjnene for det onde, ser kun det gode. Hans manddom tørster efter den unge trælpige, men han erkender ikke sin lyst. Jeg har mødt ham før med sværdet i hånd. Han har taget min plads. Jeg ved det, men husker det ikke.

Lærlingen

Han er endnu ung og uskyldig. Han tørster efter magt, vil hævne sig mod verdens nedgørelse. Hans eneste svaghed er hævntørsten, lærer han ikke at styre den, vil han blive som jeg. Hans blod er uskyldigt, og derfor helligt. Sværdet vil ikke bide ham, min hævn ænser ham ikke.

Lænke

En trælbundet kvinde, troldmandens viljeløse slave. Hendes øjne skinner blankt, hun er mærket af dæmoneme - hendes sjæl er blevet ofret. Tilbage er kun den tomme skal. Hendes krop er et fængsel for lidenskaben. Når jeg ser hendes krop, de æggende bryster, det slanke liv og de runde baller, begærer jeg hende. Hun vækker mit begær, der så længe har været slukket. Jeg tænker på at tage hende med vold, bruge min styrke til at underkaste hende. Men noget advarer mig. Er det sværdets begær og lyst til at gennembore hende, og ikke mit eget kødelige begær jeg mærker?

Spillertips, Vandrer

Din skæbne er at genfinde din tabte sjæl (hukommelse), og opfyldelsen af dit indre kald. Din færd har været styret af skæbnen, men nu er tiden inde til at tage skæbnen i egen hånd. Udnyt de andres frygt for den sorte ridder som arketype. I starten er du knækket af vinteren og det lange ridt, men feberen vil lægge sig - voks fra svag til stærk, og vis ikke din frygt for dæmoneme. Dit sværd er din personificerede hævntørst, lad det tørste efter blod, og tilfredsstil det ikke for hurtigt.



Tvang



- dæmonbetvingeren

Foran ham var pentagrammet, tegnet med blod. I midten lå en lille trædukke og offergaven - to armbånd af rødguld. I grænselandet havde han spundet et net, der skulle lukke fælden. Han begyndte at tilkalde dæmonen, lovpriste den og udtrykte sin ydmyghed - som utallige gange før. Grænselandets tåger begyndte at vælte op omkring træduken, der voksede sig levende, mens dæmonen besatte den. Der stod den, mere end dobbelt så stor som troldmanden, med rød læderhud og horn i panden. En svag lugt af svovl fyldte rummet. Dæmonen ignorerede ham.

Kiggede på de to armbånd. »Tror du jeg accepterer en sådan gave? Jeg vil have blod!«, tordnede dæmonens stemme - imens den prøvende tog de tunge armbånd på. Troldmanden smilede, »Det ved jeg, du er Blodig«. Idet troldmanden nævnte dæmonens navn, skreg den af smerte. Fra gulvet rejste lænker sig, smeltede sammen med armbåndene. Dæmonen var fanget. Den skreg frustreret. I troldmandens bagehoved lød en stemme, »Du fik navnet, glem ikke prisen ... »

Mit navn er Ravn, men jeg kendes som Tvang - det er mit trolddomsnavn, der skal hindre folk i at kende mit eget navn, og gøre mig modtagelig for deres trolddomskunster. Jeg bandt dæmonen Blodig til min vilje, den mægtigste dæmon af alle. Den der tidligere vogtede nøglepunktet, og frit lod dæmonerne komme ind i verden, var ikke mægtigere end jeg.

Jeg har i en livstid vogtet nøglepunktet - stoppet de dæmoner der ville ind i verden. Mine net i grænselandet har fanget dem. De er bundet. Den dag jeg dør, må en anden overtage min plads. Sker det ikke, vil alle dæmonerne være fri - og Blodig vil atter være nøglepunktets vogter. Men der er en pris. Når man betvinger dæmoner, må man også tilbede dæmonerne. Hvert andet år, må jeg give et blodsoffer - en ung jomfru, hvis døde legeme jeg efterlader i grænselandet. Det er en dyr pris, men for at tilbageholde dæmonerne ude i Grænselandet, er det en nødvendig pris.

Jeg tager dæmonmasken på. I himmelsengen ligger hun nøgen, bedøvet af sovemiddel og trolddomskunst. Hendes hænder er låst i de pelsforede håndlænker. Hun ligger hvid og uskyldig i et rødt hav af silke. Jeg mærker lysten. Hvordan blodet pumper i lænden. Hendes bryster bevæger sig taktfast til hendes vejrtrækning. Jeg er rede. Jeg bestiger hende, mærker hendes krop strammes om mit lem. Hun skriger af smerte. Min vellyst stiger. Hendes sind er åbent, blottet. Min trolddom har intet modspil, den binder en del af hendes bevidsthed - bevidstheden om trolddomskunsten. Den kan ødelægge hende, hvis hun bruger den. Jeg elsker hende. Hun er min datter.

I min ungdom, tingede jeg med dæmonen Blodig. Jeg gav 3 år af mit liv, for at få indsigt og magt. Min trolddomskunst blev styrket, jeg beherskede sortekunsterne - gjorde dæmoner til slaver af min vilje. Nu er tiden kommet - mit liv er rendt ud. 3 år før tiden. Med de 3 år, ville min lærling være klar. Dør jeg, er alt tabt. Jeg må og skal finde en måde at overleve på.

Et enkelt lys brænder. Flammen får blodet i fadets bund til at skinne. Den gamle troldmand kigger ned i fadet. Det er hans spejl til Udverden, det kan fortælle om fremtiden. Det rummer hans blod, og det er ved at tørre ud. Han er døende. Spejlet fortæller ham hvornår. Fortæller at døden samme nat, vil kaste sin skygge over månen. Og når månen er helt i skygge, vil han dø. Han søger en udvej, vil ikke dø, er ikke rede. Han skal bruge de sidste 3 år. De 3 år dæmonen har taget. Hvordan skal han snyde døden - der må og skal være en udvej. Ellers er alt tabt.

Svale

Hun har det samme lyse hår, som sin moder Rose. Hun er barn af en handel. Hun er halvt dæmon, halvt trolddomskyndig. Den fødte ondskab. Hun tog livet af sin moder, der døde 2 dage efter fødslen. Trolddomskunsten er ikke for kvinder, den ødelægger dem, besætter deres sind. Jeg beskytter hende mod hendes egen trolddom - den kan ikke kun ødelægge hende, men også mig. Når Lænke bedøver hende, og bærer hende til det aflåste kammer - der hvor jeg ofrer til dæmonerne - må jeg glemme hun er min datter. Der er hun en utæmmet dæmon. Hendes dæmoniske køn vækker mit begær. Jeg tager dæmonmasken på - den giver mig styrken. Når jeg voldtager hende, bryder hendes sjæleforsvar sammen. Hendes sind blottes. Jeg binder hendes trolddomskunst, så hun ikke ved den er der - og binder minderne om voldtægt og misbrug. Hendes kræfter bliver mine. Udenfor kammeret er hun min datter. Jeg beskytter hende mod mænd - for lærer hun begæret at kende, smuldrer mine bånd. Kendskabet til begæret medfører den skadelige trolddomskunst. Når jeg dør, mister min trolddom sin magt. Det vil betyde hendes undergang. Det er uafvendeligt, min død, er hendes død. Hvordan skal jeg få det sagt til hende? Skal jeg sige det? Hvis bare jeg havde haft mere tid. Det er de fordømte 3 år - jeg kunne have fundet en løsning. ...

Droej

Min ven og sjælebroder. Som ung rejste han alene. Jeg gjorde ham til noget mere. Han er ikke længere den omvandrende bøddel, som børnene kastede sten efter. Jeg gav ham et liv og et hjem, han skylder mig alt - og er klar over det. Efter min broder, Ædelsind, forsvandt, er han min familie. Han er den eneste, jeg kan stole på. Han klarer, hvad jeg ikke magter. Hvert andet år henter han mig en jomfru. Han spørger aldrig - tror de er friller i det aflåste kammer. Hvis han kendte sandheden, ville hans verden styrte i grus. Han har ikke brug for at vide noget. Det ville ødelægge ham

Lærlingen

En ung mand, der har evnerne - men mangler at blive indviet i alle hemmelighederne. Han er ikke klar endnu. Har end ikke prøvet at binde en dæmon. Hvordan skal han dog kunne klare sig? Havde jeg blot haft 3 år til, skulle jeg have gjort ham til min efterfølger - og han ville være den mægtigste af troldmænd. 3 år til, det er alt. Jeg må prøve ham, lade ham sidde i min stol og holde dæmonerne tilbage. Fejler alt, må jeg lære ham at betvinge Svales dæmoniske kræfter - så hun ikke bliver opslugt af dem, og så han kan drage nytte af dem.

Lænke

Hun er bundet til min vilje, mit ord er hendes lov. Hun er indviet i mange hemmeligheder, men kan ikke røbe dem. Når jeg ofre jomfruerne, lader jeg hende drikke deres blod. Det holder hendes krop ung, og hende forsat trælbundet til min vilje. Hendes sjæl er vigtig, den er ikke afhængig af kroppen. Dør hendes krop, bliver sjælen fri - og hun kan afsløre hemmelighederne.

Spillertips, Tvang

Du har længe fortrængt det - både for dig selv og de andre. Tiden er inde til at fortælle dem, at medmindre du overvinder døden, vil du inden daggry være draget hinsides Grænselandet. Alt håb er ikke ude, du ved at der er en udvej - en måde at undgå døden. Måske kan du handle en sidste gang med Blodig? Måske stiller døden sig tilfreds med et andet liv? Alle muligheder må og skal afprøves, om du så skal spørge alverdens ånder til råds, skal løsningen findes. Ordet er dit, lad spillet starte ...

Svale



- troldmandens datter

Udenfor falder sneen, og ruden er helt dugget til. Fra badet stiger dampen fra det varme vand. Den kønne pige sender med en hånabevægelse tjenestepigen væk. Alene i det varme rum, lader hun kjolen falde, og træder op i det varme vand. Lader varmen kærtegne hende, mens hun synker ned i vandet.

Dette er min attende vinter. Vinter er den tid hvor det er mere mørkt end lyst, det er kun sydpå at sneen forsvinder om sommeren. Denne vinter er ikke meget forskellig fra de andre. Ulvene hyler lige tænderskærende, sneen lægger som altid sin tunge dyne over landet og rotterne holder sig i ro i kælderens under køkkenet. Det meste af tiden går med at læse om syden og de store byer i fars bøger, eller at gå på jagt med onkel Drøj - der egentlig er vores livvagt, men mere er vores eneste familie. Men selvom vinteren ikke er anderledes fra de andre vintre, er alt ikke som det plejer. Min fader, Tvang, er syg, og dødens skygge hviler over ham. Vi har kunnet mærke det siden efteråret, og den trykkende stemning har lagt sig over os alle i tårnet. Men det er ikke kun det, der er også noget andet. Jeg ved ikke hvad det er, men jeg føler at dødens skygge også påvirker mig. Siden den ramte min fader, har jeg kunnet høre dæmonerne hyle. Jeg ved fra min fader, at han hele tiden kan høre dem, men at han dæmper deres skrig så vi andre ikke kan.

Måske er det fordi han er syg, at han ikke har kræfter til at dæmpe skrigene? Skrigene får nakkehårene til at rejse sig, og jeg får gåsehud over det hele - jeg prøver at lukke ørene, for jeg ved at dæmonernes hyl kan drive en til vanvid, hvis man ikke har modtaget skoling i troldomskunsten. Men skrigene er ikke det hele, dæmonerne har også fundet vej til mine drømme.

Smerten sønderflår mit underliv, jeg skriger, men ingen lyd kommer frem. Jeg er bundet med hænder til en himmelseng, overalt hænger det blodrøde stof. Jeg hiver og flår i mine bånd, men de løsner sig ikke. Fanget, bundet, ydmyget og nøgen.

Når jeg har haft mit mareridt, vågner jeg gennemblødt af sved. Jeg har ondt i halsen, som havde jeg skreget af mine lungers fulde kraft, og mine håndled er ømme og røde, som havde jeg vitterligt været bundet. Drømmen virker skræmmende og uhyggelig - måske kan nogle af dæmonerne allerede slippe gennem porten? Jeg prøver at lade være med at tænke på det, men det er svært.

Alt i alt er jeg tilfreds med mit liv, og jeg har altid kunnet få, hvad jeg ønskede - selvom jeg selvfølgelig har en følelse af at der mangler »noget«. Men sådan har alle det vel? Far har fortalt om, hvordan mænd begærer kvinder, og at deres begær er farligt. Fordi jeg er troldmandens datter, er jeg mere modtagelig for deres onde begær. Jeg ved at det kan slå mig ihjel. Far har altid beskyttet mig mod mænd.

Men hvad skal jeg gøre når min fader ikke er her længere? Det er svært at tænke på - måske skulle jeg rejse sydpå, og opleve de vidundere jeg har læst så meget om?

I badet er hun alene, har tid til at tænke. Hun lukker øjnene og lader hovedet falde tilbage. Hun nyder den hvile hun ikke finder i søvnen. Hendes hænder søger som i trance glasflasken med badebalsam. Hun fylder hænderne med den tyktflydende væske, og med et drømmende smil om læberne kærtegner hun sine arme, bryster og mave med de skummende hænder.

Tvang

Min fader og eneste familie - min moder, Rose, døde i barselssengen da hun fødte mig. Han er en stor dæmonbetvinger - der selv har tvunget tårnet frem af undergrundens granit - og han har altid beskyttet mig mod dæmonerne og mændenes begær.

Selvom han er min far, kræver han respekt og kan godt virke skræmmende - ikke fordi han er ond, men fordi han bære et tungt ansvar: uden ham ville dæmonerne frit kunne rejse gennem porten.

Jeg kender ikke hans rigtige navn, for som alle troldmænd vogter han det. Det er nemlig sådan, at troldmænd er mere beskyttet mod dæmonernes sortekunstner, hvis dæmonerne ikke kender deres navn. Jeg kalder ham Tvang ligesom alle andre, for han bliver vred, når jeg kommer til at sige far.

Lærlingen

En ung mand, måske lidt ældre end jeg, der kom til tårnet før sidste års vintertid. Far har godtaget ham som sin lærling og efterfølger. Indtil han er oplært i troldomskunsten, og kan overtage fars plads, har han fralagt sig sit navn - og først til den tid, vil han tage sig et nyt navn. Han er smuk, og derfor skal jeg passe på, at jeg ikke lader mig forlokke. Han er gammel nok til at begære mig, og han kan godt lide at røre ved mig - enten ved bordet, når vi passerer hinanden eller på andre tidspunkter, hvor far ikke opdager det. Hans berøringer vækker en behagelig varme i mig, men jeg skal passe på - det er onskaben, der prøver at lokke mig i fordærv.

Drøej

Min fars gamle ven. Han har vist nok altid fulgtes med min fader - selvom de sjældent taler om tiden, før jeg blev født - og de er mere som brødre end noget andet. Han har altid været som en onkel for mig, og jeg kalder ham gerne onkel - men ikke mens far hører det. Far bryder sig ikke om det, lige så lidt som han bryder sig om, at jeg kalder ham far.

Onkel Drøej har lært mig at ride, fægte og jage med armbrøst - ting en pige normalt ikke lære, men det eneste som han har kunnet lære mig. Og vi har altid syntes godt om at være sammen om noget. Han er en mand, og hans begær kan være farligt for mig. Men han har aldrig vist den side af sig selv, men derfor skal jeg være påpasselig alligevel - begæret kan æde en mands selvkontrol, som bålet et gammelt stykke pergament.

Læenke

Vores træl. Hun har været her i al den tid, jeg kan huske, men alligevel er hun stadigvæk den samme at se på. Det er overnaturligt at hun ikke ældes udadtil, men det skyldes sikkert tårnets trolddom - onkel Drøej siger også, at min moder holdt sig ung og smuk. Bare jeg også kan være evigt smuk. Hun er ikke mand, og derfor er hun ikke farlig. Jeg ville ønske vi kunne være veninder, men hun taler sjældent - ikke engang når hun reder mit hår, eller hjælper mig med tøjet.

Spillertips, Svale

Du behøver ikke udelukkende at fokusere på de feminine karaktertræk, for selvom du har en ung kvindes krop og manerer, har du af Drøej også lært at være en ung mand (at fægte, ride og jage). Pas på du ikke isolerer dig selv, og tal med på lige fod om såvel hår og tøj som stål og heste - du har ikke oplevet verdenen selv, men er meget nysgerrig af natur - prøv at holde samtalen kørende, for på den måde at få noget at vide. En hemmelighed er god, delt med dig, er den dobbelt så god ...



Lærning



- mesterens unge elev

Natten er faldet over byen. I en tom gade går pigen med hastige skridt. Det har været en festlig dag i byen, de havde brændt en heks på bålet. Ikke en af de halmdykker de brændte til solhverv, men en rigtig heks. Hun havde skreget af smerte, og truet med at hidkalde dæmoner og anden ondskab. Pigen var sikker i sin sag. Hun skulle vise dem. Dem der i alle disse år havde kaldt hende tiggertøs, kastet deres affald efrer hende og kun haft eder og forbandelser tilovers til hende

Jeg var ikke mere end en halv snes somre eller så, første gang jeg så et menneske blive brændt på bålet. Det gjorde et stort indtryk på mig - ikke skrigende, men den frygt folk udviste. Jeg har siden lært meget om trolddomskunst, og ved nu at de ynkelige bysbørn, ikke ville kunne gøre en rigtig heks noget - men at alle de brændte, var stakler der var kommet på tværs af dommeren. I min søgen efter en læremester, hørte jeg om Tvang, en dæmonbetvinger, der havde opført sit eget tårn - og tiltvunget sig magten som vogter over det sidste frie nøglepunkt, mellem vores verden og Udverden. I sandhed vor tids største troldmænd.

Jeg har været nød til at klæde mig i mande tøj, binde mine bryster ind og forsage mit pigenavn Liv. For den gamle troldmand ville ikke tage en pige til lærning. Men jeg har lært meget af min mester. Min prøvetid er knap ovre, og nu hvor vinteren har taget et ubrydeligt dødsgrab om Tvang, vil jeg ikke kunne lære at betvinge de dæmoner som alfolket er så bange for.

Rotterne kravler frem under sengen. Søger op under min dyne. Deres skarpe klør ridser mine ben. Selvom jeg prøver at ryste dem væk, kommer der to for hver een der falder på gulvet. De er overalt. Kravler i mit hår, bider i mine bryster. Jeg kan mærke blodet flyde fra mine sår, og deres små tænder der ubarmhjertigt gnaver. Jeg bliver holdt nede af deres samlede vægt, deres rådne stank blander sig med lugten fra mit sengetøj og blodet. Kvalmen tager overhånd. Jeg smager galden i min mund.

Jeg vågner ofte om natten efter at have kastet op. Stanken af bræk er uudholdelig. Jeg kan heldigvis bade uforstyrret om natten, hvor ingen andre er oppe. Min trøst finder jeg ved at tilkalde Lænke, troldmandens træl. Hun masserer mig og smøre min krop i varme olier - med hende kan jeg være en kvinde. Jeg har pålagt hende tavshed, og kun hvis Tvang spørger hende direkte vil hun røbe den - og hvis han først fattede mistanke, ville det alligevel være umuligt at holde skjult.

I al denne elendighed er der heldigvis også et lyspunkt. Jeg har fået kærligheden tilbage i mit hjerte, og ved denne varme kan jeg altid søge trøst. Troldmandens datter, den smukke Svale, har tændt min kærlighedsflamme. Når min hånd rører hende flygtigt, gyser jeg af glæde, når hendes øjne møder mine, springer mit hjerte et slag over. Jeg vil give alt for at kysse hendes læber, rører hendes mave, trykke hende ind mod min krop, mærke hendes bryster mod mine.

Fra Tvangs kammer, hvor min undervisning foregår, har jeg opdaget en lille revne i muren - derfra kan jeg se, når hun tror sig alene i badet. Jeg drømmer om, hvordan jeg vil bade hende - på samme måde som hun selv bader. Hvis bare hun ville lade mig elske hende.

Vi er alene i badet. Jeg har ladet mit tøj falde, og med bløde kærtegn klæder jeg Svale af. Mine læber møder hendes. Sammen synker vores kroppe ned i det varme vand. Hendes bryster duver i vandets overflade. Mine hænder rækker ud efter glasflasken med badebalsam, jeg fylder hænderne med den tyktflydende væske, og vasker hver en del af hendes krop. Noget skum sidder på hendes kind, jeg fjerner det blidt, og hun smiler taknemmeligt og varmt.

Tvang

Han er min mester - og derfor adlyder jeg ham. Jeg har valgt ham som min mester, fordi han er den bedste, og jeg er stolt over, at han valgte mig som sin efterfølger. Men han er også en mand, der ikke har respekt for kvinder - han siger at kvinder ikke kan mestre trolddomskunster. Jeg skal vise ham, at selvom jeg endnu ikke har tilkaldt og betvunget dæmoner, har jeg de fonødne evner. Siden vinterens kommen har dødens skygge været kastet over ham, og han vil ikke overleve denne vinter. Jeg er ikke rede til at vogte porten endnu, men jeg skal vise ham, at jeg nok skal nå det.

Svale

En ung kvinde, lidt yngre end jeg selv, der er skabt i skønhedens billede. Hun er min kærlighed, mit et og alt. Jeg vil drukne mig i hendes øjnes dyb, smage honningen fra hendes læber, forene min krop med hendes i kærtegn. Mine kinder blusser ved tanken om hende. Jeg har aldrig følt disse følelser, med ved at de er rigtige og ægte.

Den største torn i mit hjerte er hendes frygt. Hun gyser og farer sammen, hvis hun ved et uheld kommer til at røre mig, og hendes øjne tør ikke møde mine. Men selvom hun skjuler det, måske ikke selv er klar over det, kan jeg fornemme, at hun ikke kun har et hjerte af is. Under iskapen er der et hjerte - lagt i dvale, men ikke dødt og koldt. Hvis jeg kunne varme hende i min favn, ville hendes hjerte tø. Og den varme ild ville vække hendes sanser til kærlighed.

Men hun er ikke kun en nymfe. Under overflade lurer vældige kræfter - kræfter jeg ellers kun har mærket i hendes faders nærhed. Hun besidder en medfødt gave, og har instinktivt de evner jeg tørster efter. Men hun bruger dem ikke, har ikke erkendt dem. De er som bundet fast udenfor hendes bevidstheds rækkevidde. Undertrykte kræfter der passivt venter på at blive vækket. Hvad holder hendes kræfter bundet? Hvis bare jeg kunne løsne op for dem, ville vi sammen - forenet af kærligheden - kunne udvikle de største trolddomskunster.

Droej

Troldmandens ven og livvagt. Han er mere familie end lejesvend, og han er en langt bedre far for Svale end Tvang nogensinde har været. Han elsker Svale som en datter, og stråler når hun kalder ham onkel. De tror det er deres hemmelighed, men jeg ved bedre. Han er den første mand, jeg har kunnet respektere, og selvom han ikke respekterer mig som mand - og tydeligvis mener jeg er en slapsvans og tøsedreng - sætter jeg pris på hans selskab. Og hvad gør det, at han ikke ser mig som sin ligemand - det er jeg jo alligevel ikke.

Læenke

Hun er trælbundet til Tvangs vilje, og adlyder ham blindt. Bag hendes øjne brænder en stærk ild, der ikke lader sig tæmme af Tvangs trolddom. Hun kender min hemmelighed, men kan ikke røbe den uden nogen spørger direkte.

Spillertips, Lærlingen

Hvis Tvang dør, vil dæmonerne frit kunne rejse ind i verdenen, og du vil ikke opnå den magt du drømmer om. Du har travlt, og må finde adgang til din mesters kræfter, og navnene på de dæmoner han betvinger. Men glem ikke at vinde Svalens hjerte og hendes trolddomskræfter - måske vil hun elske dig mere, hvis du betror hende hemmeligheden om, at dit navn er Liv?