



De Navnløse Redux

Af Thais Laursen Munk

Introduktion

Kære spilleder!

Velkommen til "De Navnløse Redux" og tusind tak fordi du meldte dig. Velkommen til en grum historie om vold og halvinger, om kærlighed, had, frustration og vrede og om jagten på helteglorien. Velkommen til en historie i den smukke sensommernat omskrevet i det tidlige forår.

Tak til Johannes Busted Larsen for alt. Tak til Gustav Berner for feedback i den sidste del af skriveprocessen.

Index

Introduktion	Side 2
Akt I	Side 4
Akt II	Side 5
Akt III	Side 5
Appendix I	Side 8
Appendix II	Side 10

Scenariet foregår i en landsby af halvinger i en middelalderlig fantasy-verden. Selve verdenen er ikke specielt vigtig i forhold til selve scenariet, da det kun foregår i selve landsbyen over en enkel nat. Det vigtigste er at verden er storslået og kaotisk i modsætning til landsbyen, der er afdæmpet og rolig. Plottet er simpelt og drejer sig om et flok gobliner (kaldet mørklinger, da jeg vil undgå ord på engelsk og ikke kan finde noget andet passende dansk ord), der angriber en landby for at plyndre den. Historien er centreret om de fire karaktere (der tilfældigvis er i byen).

De Navnløse Redux benytter sig af et minimalt system, som jeg selv har lavet. Det er beskrevet i Appendix I: System. Ideen er at systemet belønner spillerne for at spille rollespil. Hvis de f.eks. udlevere deres indre konflikter overfor de andre spillere, fortæller deres hemmeligheder til de andre, arbejder sammen eller på en anden måde interagerer med hinanden belønnes de i spillet, f.eks. ved at få evnen til at lave seje stunts eller påvirke historien. Grunden til dette er at karakterne ikke har nogen fælles historie og dermed ikke nogen reele relationer. Det er et bevidst valg fra min side, da jeg ikke mener det er nødvendigt. Historien handler jo netop også om hvordan de fire karaktere lærer hinanden at kende. Se Appendix I: System for mere om det.

De fire karakterer er:

Krigeren: En efterhånden gammel lejesoldat, der plages af dårlig samvittighed over hans ungdomssynder og ulykkelig ungdomskærlighed Silvetta. Han slås med en afhængighed af sortrose, et stærk narkotikum, en svigende hukommelse og en desperation over at formodentlig kommer til at dø en anonym død uden at nogen kender hans historie. Han vil have at hans lange og eventyrlige liv ikke bare ender på en tilfældig slagmark. Nogen skal vide at han er ked af at det skulle ende sådan for ham og Silvetta.

Mystikeren: Oprindelig gadebarn og den yngste af karakterene. Blev opdraget af en mørk skikkelse, der trænede ham i ubevæbnede teknikker, indskærpede ham selvtægt som en levevej og derefter slap ham løs som et hævnende våben. Han har pga. sin ulykkelige barndom et kraftig behov for accept, er lettere sårbar udenfor i den rigtige verden og har problemer med at forholde sig til sine voksende og kaotiske følelser. Han er åbenhjertig, grænsende til det taktløse og ønske at finde et standpunkt, ønske at finde en mening med tilværelsen.

Jægeren: Tidligere familiefar, der ofrede sin egen lykke for ikke at dø en spirituel død. Han stak af og endte dybt ude i vildniset, hvor han overlevede ved at slå ihjel og tænkte instinktivt, hvilket dog til sidst endte i kannibalisme. På grund af den spirituelle indsigt i naturen, som han har opnået, forfølges han af ånderne på de væsner han unødvendigt slog ihjel i vildniset. Han er lettere kynisk, men er blevet indhentet af hans samvittighed og ønsker at en indre harmoni, så han kan leve, jage og slå ihjel uden kvaler.

Ridderen: Den næst yngste af hovedpersonerne og søn af Krigerens ungdomskærlighed Silvetta. Ridderen drog hjemmefra, mest fordi han kedede sig og ville slå tiden ihjel, men han bildte sig selv ind at det var for at blive en helt. Han er ung, forsøger at være idealistisk, lidt naiv, uselvisk og humørforladt. Ridderen plages af De Syv Drager, der frister ham. De repræsenterer den hurtige vej, den fristelse som enhver helgen må gennemgå.

Deres fjende består af en større gruppe mørklinger og deres leder, en halving ved navn Sustrana. Hun er datter af Jægeren.

De Navnløse Redux benytter sig af en ret simpel opbygning. Der er et fast anslag, derefter er der en række forslag til scener, som du kan bruge i den rækkefølge og i det omfang som du har lyst til og en

slutning. Scenariets form er ganske løs og overlader en del til spillerne og dig, hvilket du bør gøre dem opmærksom på. Plottet skabes i form af spillerne reagerer på omgivelserne (angrebet på landsbyen) gennem deres karaktere og at du varierer forløbet efter hvordan du synes det skal forløbe dramatisk set. Det er tilladt at improvisere og finde på. Jeg har vedlagt et kort over landsbyen i Appendix II: Ting til spillerne.

Akt I

Det er sidst på eftermiddagen og det er sidst på sommeren. Spilpersonerne befinder sig på kroen, mens resten af landsbyen slapper af efter deres høstfest aftenen før. Lad dem få lov til lige at komme ind i rollen, spørg dem evt. ud om hvordan deres rejse til landbyen har været, hvad de har lavet på det sidste osv. Jeg kan personligt godt lide fortælleelementer, men det er en smagssag. Ellers kan du bare lade dem tøffe lidt rundt på kroen og lade dem falde i snak. Når de har fået nok af det kommer kromandens datter Anya hen for at spørge dem ud om aftensmaden. Overgangen til hovedplottet sker lidt hen af vejen når det passer spillerne bedst. En svag brise rasler i bladene udenfor, mens solen bliver rød.

Anya, kromandens datter

Anya er datter af kromanden og har gennem hele sit liv levet en beskyttet og lettere forkælet tilværelse. Da hendes far er taget ud at rejse for at købe krydderiet er hun blevet nødt til at tage ansvaret for hele kroen alene, hvilket er en større omvæltning for hende. Hun er lidt usikker på situationen, rødblondt, køn, lidt naiv, men meget sød. Når hun for første gang skal stå på egne ben og samtidig får gæster som de fire der er ankommet ved hun slet ikke hvad ben hun skal stå på. Krigerens skrammede ydre imponere hende. Jægerens dræberudstråling gør hende endnu mere nervøs end hun er i forvejen. Mystikerens levemåde forvirrer hende. Ridderen derimod er hun hurtigt blevet glad for, han er så flot i den rustning med de brune lokker. Hun trisser lidt rundt og får lavet forskellige småting, mens spillerne bare vader rundt. Hendes rolle er grundlæggende at sparke lidt til spillerne uden at de ved det. Hun kan blive bange for Jægeren og dermed understrege hans ensomhed, plapre løs overfor Ridderen og køre på hans samvittighed, minde Krigeren om gamle dage i hans landsby og generelt bare forvirre Mystikeren.

Akt II

Solen er ved at gå ned, fakler bliver tændt, våben bliver trukket. De første mørklinger kommer løbende

mod byen. Overgangen mellem det bløde anslag og det direkte handlingsforløb kan varieres efter smag. Du kan gøre det blidt med først at det bliver mørkere, vinden tager til, skyerne kommer drivende, at mørklingerne kan ses på vej ned mod byen eller mere direkte med at mørklingerne pludselig står i kroen og tager Anya til fange. Faktum er ihvertfald at ti mørklinger kommer ind i landsbyen for at undersøge den nærmere. De er ikke forberedt på nogen reel modstand, så de bliver sandsynligvis lige så overraskede over karakterene, som de overrasker karakterene. De er ikke ment som nogen reel udfordring for spillerne og vil flygte hvis de lider tab. Når de er forsvundet vil spillerne stå i en by, der bare venter på at gå i panik. Landsbybeboerne vil givetvis bede dem om hjælp. Uanset om de har lyst til at hjælpe eller ej (hvilket de dog heldigvis har hvis spillerne eller har læst karakterne ordenligt) har de ikke det store valg. Mørklingerne har nemlig omgivet byen.

Akt III

At variere noget ensformigt

Tredie akt handler om den store kamp mellem karakterne og mørklingerne. For at karakternes hemmeligheder og mørke sider kan komme frem skal og det ikke bare foregå som en ensformig gang rullen terninger skal der lægges pauser inde i spillet ind mellem selve kampen. Det kunne som et tænkt eksempel være Krigeren, der er blevet hårdt såret og ligger stærkt blødende inde i et hus. Ridderen kom ind for at hjælpe ham. Mens de to spillere snakker sammen om Krigerens fortid slås Mystikeren og Jægeren mod mørklingerne udenfor huset. Det er din opgave som spilleleder at hjælpe til at med få den slags frem mens kampen foregår og at give spillerne plads til det. Kast mørklinger efter spillere, som ikke laver noget og giv dem lov til at lave stunt, blære sig og gå amok, men lad være med afbryd spillerne hvis de er igang med noget intenst rollespil. Kamp kan tit være besværligt i rollespil da det går over til at være en konkurrence mellem spillerne om hvem der kan nakke fleste fjender og en ret taktisk disciplin. Eftersom kamp fylder så meget i De Navnløse Redux er det vigtigt at spillerne forstår at spille rollespil mens deres karaktere slås, f.eks. i karakternes forskellige måde at slås på og deres forskellige tilgang til det at bruge vold.

Scener:

Mørkrose

Krigeren får valget imellem at redde liv eller at tage sortrose. Scenen kunne enten indeholde to

mørklinger lige langt fra Krigeren, hvor den ene er igang med tage sortrose og den anden skal til at slå en af landsbybeboerne ihjel. Det kunne også ordnes med noget sortrose inde i et brændende hus, hvor en mand ligger fanget inde i en bjælke. Det vigtigste er at han er under tidspres og at valget bliver gjort klart for ham.

Børn

Børnene i byen er blevet samlet i et enkelt hus af de voksne. Mørklingerne finder huset og kaster sig over børnene. Nogen af karaktererne kunne reagere stærkere på den slags end de andre (især Mystikeren).

Laden

Mørklingerne er gået igang med at plyndre en større lade med forråd. Den er bygget af tørt træ og indeholder en masse ting, som kan brænde (f.eks. halm og æblebrændevin). Med et høloft, stier og et tag, som kan brase sammen kan det give rigeligt med muligheder. Lugten af æblebrændevin kunne også bruges til at lave et flashback med Krigeren, hvor han husker den skæbnesvangre aften med Silvetta.

Any

Any er kommet i problemer, f.eks. ved at en af mørklingerne forsøger at fange hende og voldtage hende. Scenen er lettere klassisk, men at skulle vælge imellem at trøste den grædende piger og at slå flere mørklinger ihjel kunne give noget interessant spil for flere af karakterene, især Ridderen og Mystikeren.

Scenografien

Der findes talrige måde at bruge landsbyens scenografi på, f.eks. ved at karakterne springe over tagene, brændende huser, der styrter sammen, destruktion i stor stil, nogen der falder i brønden i midten eller snigen rundt i den have af æbletræer, som står tæt lidt uden byen.

Akt VI

Sejr?

Afhængig af hvor godt du synes det er gået spillerne i Akt III kan akt IV få tre udfald. Det ene er at spillerne bukker under allerede i akt III, hvis det virkelig er gået dem skidt. Så ender historien som tragedie, hvor mørklingerne indtager landsbyen, plyndrer den for alt og efterlader en brændede ruin

fyldt med lig. Hvis de har klaret angrebet godt nok kommer de til en konfrontation med Jægerens datter Sustrana. Det kunne f.eks. gøres således at de slår det meste af hende hær tilbage og støder ind i hende på vejen eller at hun kommer ind i landsbyen for at få gjort noget ved sagen når nu mørklingerne ikke kan. Hvordan de fire karaktere reagerer på hendes ankomst kan kun tiden vise. Ellers kan mødet mellem Sustrana og De Navnløse få et tragisk eller lykkeligt udfald alt efter spillernes handlinger. Jeg har inkluderet muligheden for et Penthesilea/Akilleus-forhold¹ i Appendix II:Ting til spillerne, men det er frivilligt.

Sustrana, jægerens datter

Da Jægeren forlod sin familie forlod han blandt andet sin yngste datter Sustrana. Faderen var holdepunktet i hendes tilværelse og mens han udviklede et enormt dræberinstinkt udviklede hun en hunger efter kontrol, over hendes egen tilværelse. Da moderen ikke kunne finde ud af noget som helst efter at hendes mand forsvandt fandt søskendeflokken forskellige steder at bo henne. Sustrana endte ved en gammel onkel af hendes far, hvor hun gik til hånd. Onkelen levede lettere isoleret, så Sustrana fik rigeligt med tid for sig selv. Hun opdagede sine magiske evner som fjortenårig og satte i den forbindelse ild på onkelens hus. Den uventede magt som magien gav hende skete samtidig med at hun blev voksen og endte med at påvirke hende kraftigt. Hendes ønske om kontrol og overblik forvandlede sig til magtbegær og hun begyndte at nære en kraftig foragt overfor alle andre. Det ville være fristende at kalde det storhedsvanvid, hvis det ikke var fordi at hun faktisk var en særdeles dygtig troldkvinde. Da hun stødte på mørklingerne fornyligt tog hun hurtigt kontrollen over dem for at bruge dem som et middel til magt. På trods af hendes søgen efter kontrol har Sustrana et meget kraftigt temperament, der tit giver sig udslag i magiske udladninger. Hendes fikspunkt i tilværelsen er hendes magt og hendes magi. Hvis hun møder sin farer det dermed er hendes to verdener, der støder sammen. Alt kan ske efter det.

Hendes magiske krafter er primært offensive og inkludere ild, lyn og evnen til at sprede frygt.

Stikord: Magtgal, følelse-mæssigt afstumpet, hidsig, mangler kærlighed, kontrolsøgende, tragisk skikkelse.

Appendix I: Systemet

¹Penthesilea var dronning af amazonerne og sloges mod Akilleus i Homers Illiade. Det fortælles at Akilleus slog hende ihjel. Samtidig opdagede han hendes skønhed og forelskede sig i hende.

De Navnløse Redux benytter sig af et ganske simpelt system. Man har som udgangspunkt to terninger. Det er ligegyldigt hvilken slags, de skal bare være ens for at gøre det nemt. Når man så forsøger at gøre noget sige spillederen hvor meget man mindst skal rulle.

Et eksempel, hvor der bliver brugt seksidede terninger: Jægeren har tænkt sig at løbe over tagene, mens han hopper fra hustag til hustag og der med nå frem til den nordlige byport, hvor de andre står. Jægeren er så atletisk at han næsten kan få en olympisk atlet til at virke gumpetung, men det er alligevel ikke helt let når han skynder sig så meget. Spillederen siger derfor 7 og spilleren ruller 5. Jægeren ryger derfor ned fra det andet tag og humper hen mod den nordlig byport (fejlen er ikke så stort igen, derfor skete der ikke det store for Jægeren udover at det kommer til at tage længere tid for ham).

Kamp foregår derefter efter princippet at hver sidder ruller terninger (fjendens antal terninger kan variere, men regn grundlæggende med en terning per mørkling og fire til Sustrana), mens heltene ruller to for hver af dem der deltager. Den der samlet ruller mest vinder. Et eksempel: Vi har herefter Kriegeren, som bekæmper en flok mørklinger (vi siger der er fem). Mørklingerne ruller 1, 2, 3, 5 og 6, samlet 23. Kriegerens spiller ruller 5 og 6, ialt 11. Han står altså til at tabe.

Spillerne har nogen kort, hvor der står en titel og et tal. De kan bruge kortene når de har lyst og får derefter det ekstra antal terninger, som der står på kortet. Det er tilladt at bruge så mange kort, som man har lyst til, men spilleren skal flette titlen ind i sin beskrivelse af hvad karakteren gør. For at forstætte vores eksempel fra før. Kriegerens spiller griner pludselig og hiver så Slagmarkens Symfoni frem. Der står 4 på kortet, så spilleren ruller 4 terninger mere. Han får 1, 4, 6 og 6. Dermed kommer han samlet op på 28, hvilket er rigeligt til at slå mørklingerne 23. Spilleren kommer derefter med en gennemført og fantastisk beskrivelse af hvordan Kriegeren får flashbacks fra alle de kampe han før har udkæmpet, hvordan lydene af murer der styrter sammen, stål der rammer stål, skjolde der knuses og de sårede og døendes skrig alt sammen bliver blandet sammen til en kaotisk symfoni af lyd og støj inden i hans hoved og at han derefter danser let igennem mørklingerne ved at følge symfoniens takt. Det at tabe en kamp betyder ikke at karakter dermed automatisk dør, men kun at selv kampen dør. Dødsfald blandt karakterene er i høj grad tilladt, det skal bare passe dramatisk ind i historien.

Kortene og deres effekt kan ofte få karakter af overnaturlig krafter, hvilket også er meningen. De fire karakters krafter kan sketseres overfor spillerne efter følgende skema:

Kriegeren: Våbenkundskab i næsten overmenneskelig grad. Kriegerens evner er de mest jordbundne og

minder mindre om overnaturlige krafter end de andres.

Mystikeren: Mystisk kampkunst modeleret efter de fire elementer. Forsvar kunne så være jord, undvigelse luft, modangreb vand og angreb ild.

Jægeren: Kraftigt og magtfuldt instinkt kombineret med shamanisme og dermed kontrol over ånder, både naturens men også f.eks. sjæle.

Ridderen: Hellige krafter, f.eks. lys, helbredelse og lederevner. Omvendt kunne hans evner også blive blasfemiske hvis han falder til de Syv Drager. Da vil hans krafter blive domineret af mørke, ondskab og frygt.

Kortene kan også bruges på andre spillere. F.eks. kunne Ridderen forsøge at springe ind i et brændende hus for at redde nogen børn. Dette kræver 9 og spilleren ruller kun 5. Jægerens spiller blander sig så og bruger "Ud af mørket", hvor han fortæller hvordan Jægeren pludselig kommer frem og holder en bjælke så huset ikke braser sammen. Ridderen får derefter en ekstra terninger og slår 5, samlet 10. Altså får ham med nød og næppe børnene ud af huset. Kortene kan også bruges til generel udvikling af historien, f.eks. kunne Ridderen bruge sit "Hellige Hænder" kort til at helbrede en af de andre spillere.

En af evnerne udskiller sig og det er Helteglorien. Denne evne kræver at spillerne har løst deres indre problemer og har overvundet deres svaghed (Jægeren har opnået sin spiritualitet, Krigeren har overvundet sin afhængighed af sortrose, Ridderen sin tvivl og Mystikeren har opnået indre harmoni). Når/hvis de har gjort det har spillerne reelt set vundet kampen, da den er permanent og giver dem 5 terninger hver resten af scenariet. Dermed kan de feje alt modstand af vejen uden problemer. Det er mere eller mindre kravet for at historien skal kunne ende lykkeligt.

Spillerne får udleveret deres kort som belønninger for at etablere relationer og kom ind på livet af hinanden. Ligesom i De Syv Samuauer² er det personlige plan med som krydderi på en actionhistorie. Begge dele har lige stor berettigelse. Hvis spillerne beslutter sig for at de ikke kan lide hinanden er det okay. Hvis spillerne kan lide hinanden er det okay. Den vigtigste pointe er at karakterne ikke kan slå mørklingerne, hvis de ikke har gennemgået en eller anden form for udvikling. Den kan være negativ (f.eks. kan de Syv Drager give Ridderen ganske meget magt) eller positivt, det er op til spillerne.

² Hvis du ikke har set den, så skynd dig at få det gjort.

Appendix II: Ting til spillerne

Handouts

Sustrana og mystikeren

Mystikeren kan ikke huske hvornår han har set så ufattelig smuk en kvinde før. Og dog så utrolig farlig, men mest for sig selv. Han bliver besat af tanken om hende.

Evner/kort

HELTEGLORIEN 5

HELTEGLORIEN 5

HELTEGLORIEN 5

HELTEGLORIEN 5

**Jorden skælver af frygt for mig 4
-Mystikeren**

**Stormen 3
-Mystikeren**

**Et med sværdet 1
-Ridderen**

Åndernes konge 4
-Jægeren

Ve dig, som forstyrrer en sovende bjørn... 2
-Jægeren

Ulvekoblet 2
-Jægeren

Det hellige lys 1
-Ridderen

Jeg frygter intet, for jeg går i Lysets omfavnelse 2
-Ridderen

Knuste våben 1
-Mystikeren

Stål mod stål 1
-Krigeren

Slagmarkens symfoni 4
-Krigeren

Lynet fra en klar himmel 2

-Mystikeren

Blodets strøm 2

-Mystikeren

Falkens øje 1

-Jægeren

Smerten, der forsvandt 3

-Krigeren

Vold er mit levebrød 3

-Krigeren

Hævn er mit liv 2

-Mystikeren

Destruktion er rensende 2

-Mystikeren

Sortrose er min ven 2

-Krigeren

Sortrose er min fjende 2

-Krigeren

Forsvar og angreb er brødre 2

-Krigeren

Knust under min fod 1

-Krigeren

Således er min/din skæbne 4

-Ridderen

Sjælens styrke 2

-Ridderen

Hellige hænder 2

-Ridderen

En stjerne faldt 3

-Ridderen

Pile så talrige som himlens fugle 3

-Jægeren

Jeg kender ikke længere til smerten 2

-Jægeren

Ingen skal røre mig 2

-Mystikeren

Knogler af sten 3

-Mystikeren

Lige ved og næsten... 1

-Mystikeren

Høst 3

-Krigeren

Ud af mørket 1

-Jægeren

Han stod så godt for et hug 2

-Krigeren

Min død skal hævnnes syv gange 2

-Krigeren

Jeg vil jage alle Lysets fjender væk 2

-Ridderen

**Dette siger han, som har det skarpe tveæggede
sværd 3**

-Ridderen

Da flammer min vrede op 1

-Mystikeren

**Angriberens sværd preller af såvel som spyd,
kasteskyts og pilespidser 3**

-Mystikeren

Døden følger i mine fodspor 3

-Jægeren

**Solstrålerne når mig gennem det tykke skydække
og jeg finder atter håb 2**

-Ridderen

Slip den sande ånde i dit hjerte fri 3

-Jægeren

Smagen af blod 2

-Jægeren

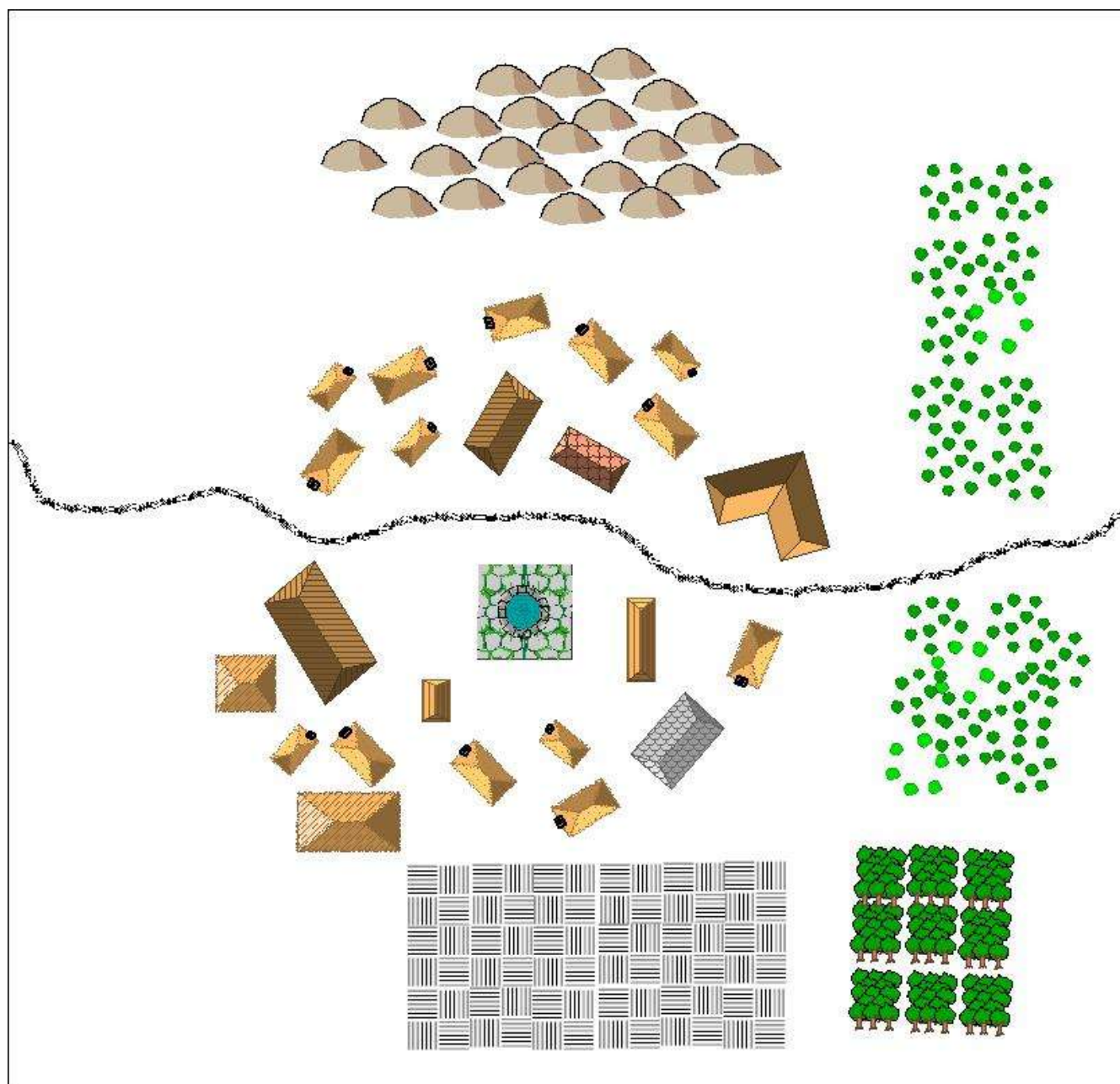
Jeg vandrer en smal og tilgroet sti 3

-Ridderen

Lugten af frygt 2

-Jægeren

Kort over byen



Krigeren

“Jeg er så træt, så træt. Træt af folk, der lige skal fortælle mig at her må jeg ikke sidde. Træt af folk, der lige skubber til mig. Træt af folk, der sådan lige på en venlig maner skal fortælle mig at jeg har gjort noget forkert, men jeg skal ikke være ked af det, for jeg kan jo ikke selv gøre for at jeg er dum. Så er det jeg langsomt lader kæden glider imellem fingrene, lader det tunge jernhoved hvile i hænderne. Jeg overvejer ofte tanken. Indtil videre venter jeg.

Kamp er lettere. Der er en modstander, måske er der flere, men målet er klart. Dræb. Slå ham bevidstløs. Slå ham til han ikke rører mere på sig. Slå ham til han pryglers om nåde. Jeg tror ikke det føltes særlig rart, når nu han var dobbelt så høj som jeg er....men han burde ikke have antydnet at jeg ikke kunne slås eller drikke bare fordi jeg ikke kunne nå baren.

Kamp er så meget lettere. Så behøves jeg ikke tænke over hvor jeg skal få min næste sortrose fra, jeg behøver ikke tænke over Silvetta og hendes ægtemand, tænke over hvad jeg egentlig vil med mit liv. Så er det så meget nemmere at slås. Nemmere at tjene en nævefuld mønter til min næste sortrose. “

Krigeren er opvokset under trygge forhold på en stor gård. Hans forældre var kærlige, opdragede ham godt og så deres eneste søn vokse op til at blive en sund, stor og stærk ung mand med godt humør. Det var indtil Silvetta blev gift. Silvetta boede på nabogården. Hende og den dreng der en dag skulle blive Krigeren legede ofte sammen som børn og naturligvis gengældte hun ikke de følelser han fik for hende senere. Da Silvetta kom tilbage fra den store by med sin kommende ægtemand og hans følge var det dømt til ende galt. Det gjorde det også, endog mere end nogen havde kunne forvente. Silvetta havde et større skænderi med sin barndomsven til høstfesten og ydmygede ham på det groveste. Da han grædende forlod festen døde han ude på markerne. Fra sorg, jalousi, alt for meget æblebrændevin og vrede opstod Krigeren og han svor en frygtelig hævn. Mens han tog til byen for at købe våben og rustning for de opsparede penge, han ellers havde tænkt sig at bruge til hans og Silvettas bryllup, slog lynet ned i familiens gård. Ilden ville sikkert have kunne blive slukket, men det ville have krævet nogen flere til at hjælpe. Mindet om den rygende gård kommer jævnligt tilbage i Krigerens mareridt sammen med smagen af æblebrændevin. I dag får han det dårligt bare ved lugten af den drik.

Hævn. Jeg tænkte ikke på andet. Jeg tog op til Silvettas gård og så hende stå uden for med sod på kinderne. ”Du ved godt at jeg faktisk elskede dig, ikke?! Jeg elskede dig Silvetta!” Hun så på mig...pludselig var der ikke meget tilbage af den person hun kendte engang. Hun kunne ikke se den dreng hun havde leget med i den mand, der stod foran hende. Hun kunne ikke kende den mand der stod

klædt i en slagkøfte af læder og med en en morgenstjerne i hænderne foran hende. Det kunne hun heller ikke da hendes ægtemand kaldte hende ind og sendte hans følge ud for at jage mig væk. Der var syv, bevæbnet med sværd, spyd og økser. Jeg så udtrykket i Silvettas øjne, mens jeg sloges mod dem. Hun kendte ikke manden, der uden tøven dræbte de syv hirdsmænd. Hun kendte ikke den kriger, der stod foran hende.

Krigeren tager meget ofte sortrose, der er et meget kraftfuldt narkotikum. Han er klædt i en kraftig, mørk og meget slidt læderrustning. På ryggen bærer han sit våben, en stor morgenstjerne, skrammet og med blodpletter. Krigeren er ikke sikker på hvor mange år han har været lejesoldat, men han er efterhånden ved at få de første grå hår. Hans sorte hår er sat op i en stram hestehale, der understreger det pinte udtryk i hans ellers tomme øjne. Hans ansigt er benet og med et kraftigt ar, der går fra hans venstre øre ned til højre skulder over halsen. Hukommelsen er ikke hvad den har været. Han kan huske en del kampe, men ikke meget andet. Turen rundt i verden har været lang..... det tror Krigeren i hvert fald. Det er sket flere gange at en kromand har nikked til ham, som om han havde været der før. Det er sket at han er vågnet op steder, som han hellere ville glemme. Det er sket at tilsyneladende ukendte modstandere har flygtet blot ved synet af ham. Dog husker han ting, som han hellere ville glemme. Han husker at have forsvaret børn og så halvdelen af dem dø, mens han kæmpede imod en overmagt. Han husker at have stormet en enorm befæstet by fra et belejringstårn og slagtet de mænd, der forsvarede den. Han husker at have plyndret ikke mindre end fire byer. Han husker at have krydset et enormt hav og undervejs at have bordet et andet skib. En historie, der ville være storslået, hvis det ikke var for begyndelsen. Krigeren husker kampene, men resten står ret sløret for ham. Han ved at det kun er et spørgsmål om tid inden han dør i kamp. Og inden han dør skal han have fortalt sin historie videre. Han skal sørge for at Silvetta ved at den mand, der engang var forelsket i hende døde med et ønske om at det var gået anderledes. Om det så bliver hans sidste ord, skal de fortælles. Silvetta skal vide at han ikke bærer nag længere. Historien skal have en god slutning.

Krigeren er lettere indelukket og har svært ved at forholde sig til andre. Hans opførsel kan til tider virke underlig og irrationel, da hans syn på verden er blevet ændret ret kraftigt efter ikke at have set ret meget andet end kamp og sortrose. Han har mistet evnen til at blive bange, mistet frygten for døden.

Stikord: Indelukket, angrende, irrationel uden for kamp, afhængig af sortrose, veteran, føler alderen trykke, frygtløs, desillusioneret.

JÆGEREN

Da jeg trådte ud af døren følte jeg intet. Da jeg vågnede gennemblødt op og rystede af kulde følte jeg lidt. Da jeg stod på toppen af bjerg, mens jeg skreg og brølede følte jeg alt.

Valget var mellem at være lykkelig eller at overleve. Det fortæller Jægeren altid sig selv når han kommer i tvivl. Han valgte det rigtige den nat, da han spændte sin bedstefars sværd om livet og forlod hans familie midt om natten. Det var nødvendigt at han forlod sin kone og hans tre døtre og gik ud i uvejret, hvis han selv skulle kunne overleve spirituelt. Han valgte selv smertens og livets vej.

Jo længere opad jeg kom, jo lettere blev det. Så stod jeg der. Mens mine fødder satte kraftige røde spor i sneen, mærkede jeg pludseligt hvor meget jeg frøs og hvor ømme mine ben og arme var. Jeg mærkede at jeg langtsom åbnede munden, skreg og brølede. Jeg nød smerten.

Da jeg så bjerggeden omgivet af ulvekoblet begyndte jeg at løbe ned af bjerget. Vindens susen gav genlyd i mine ører samtidig med lyden af mit våben, der gled ud af skeden. Pludselig skred min ene fod og inden jeg forstod hvad der skete var jeg begyndte at suse ned af bjerget hurtigere end en hest løber, på det skjold, som havde ligget glemt og gemt under is og sne. Jeg begyndte at grine, da skjoldet ramte den første sten og fløj ud i luften. Da skjoldet landede, rullede tårene ned af kinderne på mig og jeg havde krampe i maven af at le. Vinden gjorde mit ansigt iskoldt, imens skjoldet ramte den sidste sten. Alt luften blev slået ud af mig, da jeg landede på den stejle bjergged. Jeg grinede snerrende af ulvene, da jeg svang mig rundt om gedens hals med sværdet først. Jeg drak begærligt, mens blodet plaskede ned over mit ansigt og min hals og ulvene trak sig tilbage.

Jægeren blev først født ude i bjergene. Han forandrede sig langsomt, blev mere og mere dyrisk, tænkte til sidst kun på at jage. Tilsidst blev han til et rovdyr, tænkte som et rovdyr, handlede som et rovdyr. Det forsatte han med indtil han sad i en grotte og fandt ud af at han sad og gnavede på en hånd. Ud at tænke over den flygtede han igen, ud i en snestorm.

Jeg ved ikke hvor langt væk jeg var nået, men pludselig så jeg noget sort i sneen. Det var vigtigt for mig, det var jeg sikker på. Da jeg sprang fremad skred jeg igennem sneen og faldt ned gennem gletscheren. Jeg greb fat om det sorte, der havde ligget i sneen mens kulden bredte sig i fingrene og så kroppen. Jeg blev grebet og smidt på jorden. Jeg så min hustru før mig, nu kun en skygge af sig selv. Så så jeg skyggen af det væsen jeg lige havde spist af. Der var ulve, lossere, bjerggeder, sneharer, ræve, hermeliner. Stemmerne kom langsomt flydende. "Det at slå ihjel er helligt. Vær bevidst om dit ansvar,

lad dig ikke falde hen i tom blodtørst.” Jeg kiggede på min hænder, som holdt en sort bue af horn. Perfekt formet, perfekt til at slå ihjel med. ”Tag livet alvorligt, hvis det er din profession at fratage andre livet.”

Da Jægeren vågnede igen befandt han sig på den anden side af bjergene under en busk med et fyldt pilekogger. Han var gennemblødt, rystede af kulde og blødte fra sår overalt på kroppen. Efter en halv uges tid var han kommet til hægterne. Jægeren går klædt i bukser af gedeskind, støvler af hermelinpels, en frakke med hætte af ulveskind og bælte med pilekogger og sværdet har Jægeren skåret sin hår kort. Valget af at det at overleve var det vigtigste gav Jægeren en forståelse af at det altid var nødvendigt at blive bedre til at overleve. Derfor måtte han udsætte sig selv for større og større farer. I virkeligheden er han blevet afhængig af adrenalin. I virkeligheden er han et rovdyr, der er vendt tilbage til civilisationen uden at vide hvorfor. I virkeligheden er han begyndt at vandre den usikre sti, hvor han prøver balancere sit dræberinstinkt med sin voksende samvittighed og sin spiritualitet.

Jægerens overlevelsesinstinkt påvirker hans opførsel mere end han selv er klar over. Han er direkte, har svært ved direkte at lyve og ikke mindst er han ensom. De fleste undgå ham fordi alt ved ham udstråler at han er et rovdyr.

Stikord: Shaman, animalistisk, voksende samvittighed, ensom, afhængig af adrenalin, direkte i ord og handling.

Ridderen

Jeg husker bedst min lillesøster. Hun stod grædende oppe balkonen den dag, hvor jeg tog af sted. Jeg svedte under vægten af sværdet, ringbrynjen, hjelmen, kappen og rygsækken. Jeg havde ikke set min mor Silvetta, i tre dage. Min far havde ved morgenmaden vredt og sammenbidt talt om at han skulle ud på marken og arbejde med høsten sammen med folkene. De første skridt var hårde, men efter det tredje mærkede jeg ikke vægten af sværdet og hjemlen længere. Efter det fjerde kunne jeg ikke mærke ringbrynjens vægt. Efter det femte kunne jeg ikke mærke rygsækken. Jeg havde en opgave og jeg nægtede at tabe den af syne. Alt var fra det punkt et middel for nå mit hellige mål.

Ridderen er eneste søn af en herremand og hans kone. Det meste af hans ensomme barndom blev brugt på at kigge på stjerner eller fægte med en kæp imod usynlige fjender. Begge dele kom han til gode senere. En sommeraften gik han ud i gården for at kigge på stjernerne og hørte skridt. Det viste sig at være en gammel brun hest med sadel og oppakning, som med slæbende skridt kom gående forbi gården. Den stoppede op og gned mulen mod hans ansigt, mens han tog hjelmen, ringbrynjen og ikke mindst det store sværd. Han lagde hjemlen og ringbrynjen på jorden, mens han langsomt tog det ud af skeden. Mens han holdt fat i våbnet med begge hænder, spejlede stjerneskerret sig i det blanke stål og han så pludseligt syv stjerner, som ikke havde været der før. Sværdet. Et par dage senere gik hesten ud i mosen for aldrig at vende tilbage.

Jeg husker stadigvæk udtrykket i dens øjne. Opgaven var fuldført for dens vedkommende. Jeg var kun begyndt på min egen.

Alting gik bedre end jeg havde regnet med. Jeg plejede syge det ene sted, løste en familiestridighed det andet sted og jeg forsvarede en kvinde mod en menneskelig gennemrejsende, der havde set sig vred på hende. Jeg havde ikke regnet med at det skulle blive nødvendigt at slå ham ihjel, men da han trak knivene og gik løs på mig, stak jeg sværdet igennem ham uden at tænke videre over det. Jeg følte ikke noget ved det. Sådan skal det også være. Opgaven kræver vold som et middel, men vold er ikke opgaven i sig selv.

Ridderen følger et sæt regler, som han fandt i stjernerne og i sin søvn. Et kodeks, som han lever sit liv efter. Et kodeks, som han ikke tvivlede på, indtil for kort tid siden.

Jeg gik ned af en gang med vægge af sort marmor, da faklerne i væggen gik ud. Lugten af min frygt blandede sig med vægten af min rustning og mit våben. Da flammerne stod om mig blev jeg hamret i gulvet og blændet. Mens jeg rodede rundt på gulvet og prøvede på at komme op, hørte jeg hendes

stemme, som kom svævende til mig ud af ingenting. Kølig, rolig og dog behagelig. "Goddag du faderløse." Jeg studsede mens jeg væltede rundt i forsøget på at komme op. "Faderløse?" Da jeg omsider kom på benene så jeg hende direkte ind i øjnene mens hun svarede. "Ja, din fader er død for nylig." Jeg har aldrig i mit liv set nogen eller noget så smukt. "Du tænker tit over dine "opgave", hvor du burde tænke over kedsomhed. Du drog jo trods alt ud for at slå tiden ihjel." Hendes ord var som piskesmæld, men det var en billig pris at betale for at kunne hende i øjnene. "De Syv Drager dvæler i dit sind. De venter kun på dit først fejltrin før de slår til." Da jeg skuede op mod himlen, så jeg at alle Sværdets syv stjerner var blevet røde. Hende hånd var blødere end silke, da hun blidt drejede mit ansigt så jeg så hende i øjnene. "Du må selv finde ud af om de Syv Drager og den magt de kan tilbyde dig er født af mørke i dit sind eller om de blot er en fristelse før du når det du ønsker." Da vågnede jeg og gispede efter vejret.

Ridderen er lige blevet atten og er det udtrykte billede af en ung idealist. Klædt i ringbrynje, hjelm, grøn kappe, brune lokker, intense brune øjne med sværdet over skulderen virker han som om han har trådt direkte ud af et eventyr. Han plejede at være glad for hans opgave, folk satte pris på ham og hans hjælp og selvom han ikke fortalte dem hvad hans navn. Han plejede at fortælle sig selv at det var for at være beskeden, men måske var det for at skabe en myte om sig selv som den mystiske fremmede? For hun havde nemlig ret! Det var dødens kedeligt at bo på gården, med Silvetta, hans mor som næsten altid var ked af det, han far som aldrig havde tid. Den eneste der var der for ham var hans lillesøster...og hende forlod han. Ridderen er stille af natur og kan bedre lide at lytte end selv at tale. Han er begyndt at tøve, noget han ikke gjorde før drømmen med kvinden. Nu tænker han tit over det hun sagde. De syv røde stjerner kan stadigvæk ses på himlen, hvilket skræmmer ham. Spørgsmålet er jo bare om han rent faktisk har de Syv Dragere frø i sig eller ej?

Stikord: Humorforladt, medlidende, lyttende, spirituel, stjernebarn, idealistisk, tvivlede.

Mystikeren

Mystikeren har aldrig været barn.

Slagene regner ned over mig, mens jeg ruller rundt i luften. Jeg lander, sparker ud og blokerer træstaven med en flad venstrehånd. Mens de to dele af den smadrede kæp rammer kloakvandet springer jeg fremad. Min lærer dukker sig, springer tilbage og hamrer begge hans fødder op i mit ansigt. Jeg hører svagt lyden af småsten fra muren, der rammer jorden, da jeg hamrer ind i den. Jeg tager et halvt skridt fremad og får fat i hans fod. Da jeg hamrer ham ind i muren falder han til jorden. Jeg kan se ham trække vejret hurtigt under laserne. Jeg har vundet.

Mystikeren husker ikke sine forældre. Han husker kun en kvinde, der slog ham og som efterlod ham i en baggyde, da han var fire år gammel. Den lille tigger var døden nær fra tæsk og sult, da han blev fundet i en baggyde.

Mindet kommer tit tilbage. Jeg lå op af en mur i en stille baggyde, hvor der var lidt læ. Jeg så ham kun i et kort øjeblik. En forvreden skikkelse, støttet til en stav, klædt i beskidte, blodige, slidte grå, mørkeblå, grønne og sorte laser, der dækkede ham fuldstændig. Han hev mig op og smed mig ind i en mur. Jeg var forvirret, der løb blod nede i øjnene på mig, jeg var ved at besvime af sult. Jeg forstår stadigvæk ikke hvordan jeg kunne reagere og sparke ud efter ham. Han slog mig næsten ihjel. Da jeg lå med en forvreden arm og flere brækkede ribbenben i gyden, knælende ham ned over mig. Jeg kunne gennem hullerne i de laser der dækkede hans ansigt, se hans iskolde øjne. De havde samme farve som ild.

Den forvredne skikkelse i laser tog Mystikeren til sig. Gennem 15 år blev han daglig trænet. Hans sanser blev skarpe af at bo i kloakken sammen med hans læremester. Hans reflekser blev forbedret ved at hans læremester smed sten efter den unge halving. Han lærte at slås uden våben ved at blive sendt ud

i byen som gadedreng. Han opførte sig så som en gadedreng, indtil nogen overfaldt ham. På trods af det hårde program var det tydeligt at hans læremester holdt af sin elev. Han trænede Mystikeren så han tilsidst ubevæbnet overvandt en hel gruppe menneskelige soldater. Han forfulgte sine tidligere plagerånder uden nåde, brækkede ben og arme på tilfældige personer, der sparkede ud efter ham. Gadedrengen gav resten af verden en smag af deres egen medicin og nød det i fulde drag. Til tider overfaldt han også personer, der ikke havde gjort noget. Jo mere han delte ud af sin egen smerte, jo bedre føltes det.

Jeg tager et enkelt skridt fremad, da han springer op igen. "Godt. Du er ved at være der." Jeg står i forsvarsposition et øjeblik, mens han kommer nærmere. "Her er din sidste opgave. Gå ud som hævnens skygge. Det er din rolle i denne verden. Gå ud og sørg for konstant at være i hælene på hævnen. Din hævn, andres hævn. Hævn for dem, der ikke selv kan tage den. "

Mystikeren er den vrede unge mand. Uanset hvad han gør sker det med en dæmpet aggressivitet. Han har ganske stor selvdisciplin og virker umiddelbart som en kalkuleret dræber, men indeunder skjuler der sig en ung man på nitten år, der først for nylig fået mulighed til at stå på egne ben og.....og Mystikerens største udfordring har ikke været de modstandere han har stået overfor. Det har været at holde op med kigge efter hver eneste pige på hans egen alder. At løbe hen til jævnaldrende for at være med. Noget han læremester havde forbudt ham. "Der er kun hævnen." Den unge halving prøver, for han vil gerne. Dog ender det ofte med at han græder sig i søvn. Han græder for sin manglende barndom, sin mangel på venner.

Stikord:

Nysgerrig, mystisk anskuelse af verden, stormende følelser der truer med at bryder frem med, i sit livs forår, hævnende, disciplineret, overvoldelig, taktløs.