

De navnløse

en remake-antologi



En konkurrence til Viking-Con 29, 2010, om at lave remakes af scenariet De navnløse. Novellerne i konkurrencen er for en spilleleder og fire spillere.

Konkurrencen og antologien er udtænkt af Thais Munk, Johs Busted Larsen og Morten Greis Petersen. Præmier venligst skænket af planB og Thais Munk.

En stor tak til alle bidragsyderne – om I nåede i land eller strandede på havet – og til Viking-Cons lysende håb, Kristoffer Mads Sørensen.

Kære læser,

Velkommen til **De navnløse – en remake-antologi**. Vi har samlet fire novelle-scenarier, som alle er remakes af scenariet **De navnløse**, der oprindeligt af er forfattet af Thais Munk, og som blev kørt på Viking-Con 24. På Viking-Con 26 skrev Johs Busted Larsen for første gang en remake af scenariet. Nu har vi taget skridtet videre og præsenterer en antologi med fire nye og helt forskellige remakes i fire forskellige traditioner. Sidst har vi vedlagt **De navnløse – redux** af Thais Munk til sammenligning med de fire remakes, og allersidst har vi Thais' tale, hvor vinderen udpeges, og som blev læst højt på Viking-Con, da Thais ikke var i landet på det tidspunkt.

At bruge antologien

Det er vores tanke, at du læser de fire bidrag igennem, og at når du mødes med dine spillere, så præsenterer du kort de fire scenarier, og I enes om hvilke to, tre eller fire scenarier, I vil spille – I må naturligvis også godt spille Redux-udgaven. Vær opmærksom på, at et af bidragene er temmelig specielt, og at dets placering ikke er tilfældig i forhold til de andre.

God fornøjelse,

Morten Greis Petersen

Indhold

Foromtalen til De navnløse – redux

Foromtalen til De navnløse – konkurrencen

Talen til antologien

af Thais Munk

Og vinderen er ...

af planB og Thais Munk

De Mainframeløse

af Kristian Petersen

Thais i Afghanistan

af Johs Busted Larsen

Untagged

af Kristoffer Apollo

De navnløse – remake

af Morten Greis Petersen

De navnløse – redux

af Thais Munk

Foromtalen til De navnløse – redux

"Der var stille efter høstfesten. Mørke skyer drev ind over halvingernes by. Enkelte blade rev sig løs fra deres grene. På nær en flok legende børn hvilede folk sig. På byens kro var de eneste overnattende gæster fire rejsende langvejs fra."

Hjulet rullede ned ad banken og spredte lys på dets vej. En kvasende, tør lyd rejste sig sammen med en fane af sort røg.

Den første sad i den tomme krostue, henne i hjørnet tæt ved den slukkede pejs, med et halvvejs tomt krus øl på bordet og rensede sin morgenstjerne. Den anden var på sit værelse og brændte røgelse af, mens han øvede sig i spark og slag. Den tredje sad i gården, på bænken ved siden af stalden, og gned voks på sine buestreng. Den fjerde sad ved døren ind til kroen og gennemgik sin ringbryndje for ødelagte ringe, som han en for en skiftede ud.

Det brændende hjul ramte en hus og stoppede ved væggen, under stråtaget som hurtigt brød i brand. Angribernes brøl kunne høres rundt om byen, samtidig med at de langsomt kom nærmere.

Morgenstjernens kæde raslede da krigeren gik op på sit værelse for flygte fra verden i sortrosens rus. Mystikeren stoppede sine øvelser, slukkede for røgelsen og tænkte over hvem hans næste offer ville blive. Jægeren satte en streng fast på sin bue, mens han overvejede hvornår hans liv ville bestå af andet end at slå ihjel. Ridderen slap sin ringbrynje og overvejede hvordan han nogensinde skulle løse sin hellige opgave og rense verden for ondskab.

En historie om vold, plyndring, en landsby i flammer, indre og ydre konflikter, mørk magi og fire personer, der ikke ønsker sig at være helte, men som intet valg har. Let inspireret af filmen De Syv Samuraier.

Foromtalen til De navnløse - konkurrencen

- I) Det skal være et remake af De navnløse (eller et remake af remaket). Så længe du kan se mig i øjnene og fortælle mig at du har lavet et remake er det ok. En Nævefuld Dollars eller Last Man Standing er også remakes af Yojimbo/Livvagten.
- II) Det skal være et novellescenarie.
- III) Det skal være for fem deltagere (spillere/spilledere).
- IV) Det skal indgå i VC' De navnløse-antologi
- V) Det vil blive enerådigt blive bedømt af den oprindelige forfatter, Thais Laursen Munk, der får tilsendt scenarierne anonymt og derefter læser dem. Dvs når du er færdig med din novelle (en dag inden VCs scenariedeadline) sender du dit bidrag til Morten Greis, hvorefter han sender dem til mig og VC.
- VI) Vinderen udpeges på VC lørdag eftermiddag.

Tale til antologien

Denne tale blev læst højt ved kåringen af vinderen og uddelingen af præmien på Viking-Con 29. Dommeren, Thais Munk, var på det ikke i landet, og kunne derfor ikke selv præsentere sin tale.

Kære allesammen!

Tusind tak for at I har villet lege med, for at skrive, køre og spille scenarierne! Det har været et fantastisk projekt, mest fordi jeg er blevet nævnt meget ofte og ikke har skullet lave noget. Der er to vigtige pointer i denne tale: Jeg elsker jer for det I har gjort og samtidig er I direkte til den lukkede afdeling. At I har kunnet tage mit oplagt til noget, der kunne være blevet et scenarie, skrevet af mig som 18-19 årig og få så meget kvalitet ud af det går over min forstand. Det er jeg smigret over at læse. Alle novellerne bærer præg af en kreativitet, som jeg er dybt misunderlig over. Drømmenes Dæmon! Hvor er det vildt at der vil blive snakket om en skurk, der hedder det. Især fordi at jeg (ingen pis!) har nogle løse noter til et fantasy-scenarie, som jeg gerne vil skrive, hvor der netop manglede en ordentlig skurk! At man har kunne tage "fire hobbit forsvarer en landsby imod gobliner og en troldkvinde" og få socialrealisme, cyberpunk, et story game og "The Warriors" møder Neil Gaiman ud af det er jeg meget glad for og overrasket over. Prisen går...naturligvis kun til et af scenarierne, men alle bidragyderne får en god flaske spiritus af mig. Det er en simpel gestus fra min side, for jeg har dælmme ikke haft nemt ved at vælge, for jeg synes alle scenarierne har noget unikt og virkelig originalt over sig, samtidig med at jeg kan genkende mit oprindelig værk i det. Send mig en mail og fortæl mig hvad I er til, så tager jeg den med på Fastaval eller noget lignende (og hvis I vælger whiskey, så vær gerne specifikke). Prisen går til det scenarie, som jeg synes har taget konceptet om "de navnløse" og twistet det voldsomt meget, samtidig med at spilpersonerne er en afspejling af de oprindelige fire karakterer, nemlig scenariet "untagged".

Thais Munk, oktober 2010

Og vinderen er ...

Kristoffer Apollo for bidraget **Untagged**.

Præmien er en kurv med lækre ting, herunder mjød fra Det imaginære bryghus, antologien Nørgwegian Style og et gavekort til Fantask.

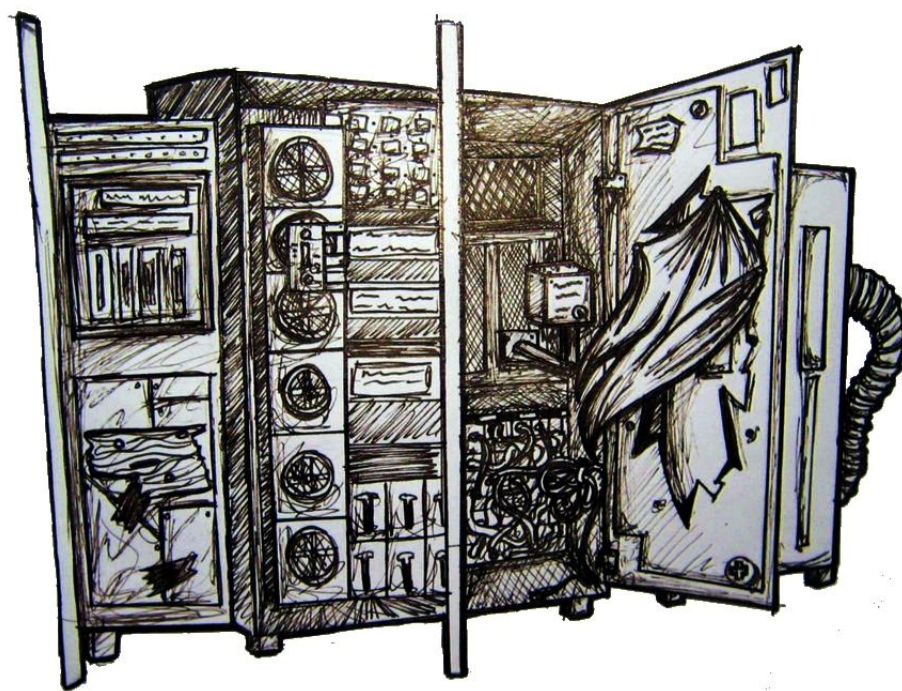
Præmien er sponsoreret af fællesskabet **planB** – et netværk af kreative rollespillere.



Hver deltager i antologien vinder desuden en flaske lækker spiritus. Disse præmier er sponsoreret af **Thais Munk**.

De

ainframeløse



Skrevet til *De Navnløse-Antologien* på Viking Con 2010.

Af Kristian Bach Petersen

Velkommen til De Mainframeløse, et manga-inspireret action-novellescenarie skrevet som del af De Navnløse Antologien til Viking Con 2010. I stedet for at udspille sig i en fantasy verden som det originale De Navnløse, befinder vi os i De Mainframeløse i en dystre fremtidsverden, som den de fleste rollespillere kender fra rollespil som **Cyberpunk 2020** og **Shadowrun**.

Scenariet handler om en gruppe online operatives (netrunners, deckers, hackere, whatever), der under en mission ender i en mystisk ende af Nettet og her møder en gruppe udstødte, der trues af en brutal bande, der hærger denne øde del af Nettet. Gruppen må nu kæmpe for de udstødtes såvel som deres eget liv, og samtidig komme sig over tabet af gruppens femte medlem, der er forsvundet.

TEMAER OG STIL:

De Mainframeløse er tænkt som et scenarie, der giver spillerne mulighed for at slå sig løs i et fantasifuldt og grænseløst miljø. Som onlineskabninger har spilpersonerne evnerne til at opfinde ting og omforme den virkelighed, de bevæger sig rundt i, og bør i høj grad opfordres til at være bombastiske og farverige i beskrivelserne af deres gerninger.

Samtidig bør du som spilleleder være aktiv med paletten, så verdenen omkring spillerne er flagrende, interessant og inspirerende. Alt er muligt, og jeg håber, du vil hente inspiration i film og computerspil og af den vej være med til at gøre Nettet i De Mainframeløse et interessant sted at være.

Stemningen på nettet, og dermed i scenariet, trækker som udgangspunkt veksler på westerns, asiatisk kultur og steampunk. Væsenerne på nettet er klædt klassisk på i klæder fra disse genrer, våben er nærkampsvåben eller klodsede og gammeldags skydevåben og selvom der, selvfølgelig, findes computere, er disse store, uelegante og larmende maskinerier med masser af damp, røg, håndtag og blinkende lamper.

Dybt nede handler scenariet også om tab og forglemmelse. Beboerne i Byteville er røget af Nettet og ønsker ikke at vende tilbage. De sorte fraktalroser lokker med evig fortabelse og truslerne imod Byteville, og spillerne, truer med endegyldig udslettelse fra Nettet. Forsøg derfor at skabe en underliggende stemning af forfald og fortabelse under den lette Manga-overflade.

KARAKTERERNE:

Spilpersonerne er navneløse avatarer, der huserer på nettet under deres dæknnavne, Square, Cross, Waves og Star. Et tidligere medlem af gruppen, Circle, er forsvundet.

Square: Ligeftrem og bramfri hacker. Stoler på råstyrke og kraft, når noget står i vejen for ham på nettet.

Cross: Skarp og let nørdet hacker. Benytter sig af sit skarpe intellekt, når udfordringer skal klares online.

Waves: Flyvsk og spontan kvindelig hacker. Benytter sig af fart og tempo, når hun skal overvinde modstandere på nettet.

Star: Flamboyant og selvsikker hacker. Udnytter sine evner i vildledning og sløring online.

Skrevet og layoutet af Kristian Bach Petersen

Illustreret af Emilie Sohl Lausen

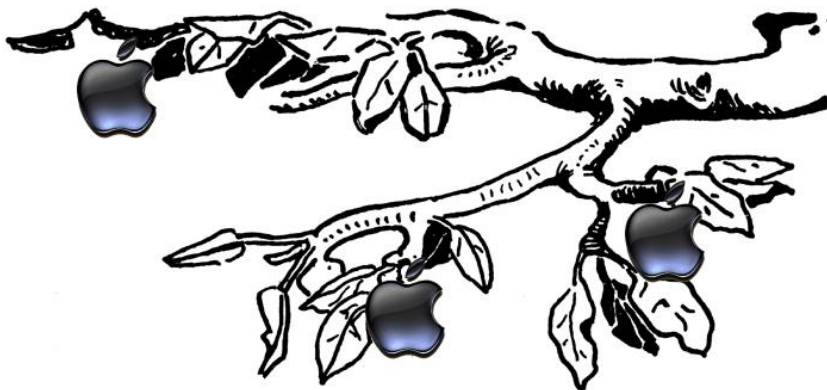
Tak til Mette Volbrecht Würtz Petersen for korrektur og Simon James Pettitt for konstruktiv kritik.

STEDER:

Byteville: En rodet samling hytter og bygninger danner slumbyen Byteville, hvor nettets glemte og fortabte skikkelser holder til. Byens huse er alle grove i deres udformning, men mange af dem er ganske farverige, specielt i kontrast til den omkringliggende slette.

Pixel Plains: Et tilsyneladende uendeligt sletteområde, der fylder denne øde del af nettet ud. Sletten er delt ind i store hvide og sorte felter, cirka 100x100 meter, så den ganske øde slette fra luften ligner et enormt skakbræt.

Fraktalhaven: En mindre lund et kort stykke vej fra Byteville. Her vokser en art vilde sorte fraktalroser, der hvis de indtages, fungerer som et kraftigt vanedannende stof på nettet. Fraktalroserne er grunden til, at en række af Bytevilles beboere aldrig er kommet derfra.



Æblelunden: Bag Byteville ligger en lille gruppe æbletræer. Her høster Bytevilles beboere æblerne, der er den energikilde, der driver byen.

Nettet: I De Mainframeløse er nettet en uendelig stor og konstant skiftende eksistens. Alt efter hvor du ender på nettet, kan omgivelserne se vidt forskellige ud, ligesom du selv kan være med til at tegne dine omgivelser, hvis du er en dygtig nok operative. I De Mainframeløse er nettets udseende som tidligere nævnt inspireret af asiatisk kultur, westerns og steampunk.

GRUPPER & PERSONER:

Bytes: Små skabninger, programmer og personer, der beboer Byteville. Bytes er vidt forskellige og kan være alt fra pixelerede figurer fra gamle computerspil, til flagrende væsener, der består udelukkende af ettaller og nuller, robotlignende eksistenser eller humanoider ikke ulig spillernes avatarer. Lad fantasien få frit løb, brug dine egne favorit computerskabninger som skabeloner og forsøg så vidt muligt at gøre Bytesne sympatiske og søde, så spillerne er motiverede for at redde dem. Mulig Byte navne kunne være Sonic, Link, Otoboke, Kimagure, Bub, Lord British, Mario, Jools, Guybrush, Plumbob og Yoshi.

Pixelers: En bande af uberegnelige og anarkistiske operatives, der drager hærgende omkring på Pixel Plains. Pixelers ligner landevejsrøvere og gunslingers og rider rundt på robotlignende væsener. Vilde og voldsomme og ganske nådesløse.

S@muraierne: En ansigtsløs gruppe operatives, der udfører opgaver for forskellige Mega Corps på nettet.

Circle: Tidligere medlem af karakterernes gruppe. Nu fortabt til de sorte fraktalroser.

Commodoren: Bytevilles leder. En ældre, let pixeleret skikkelse i brune nuancer med stor mave og skæg iført en søværnsuniform. Godmodig, vis og med en buldrende latter.

Fraktalgartneren: En mystisk, tilsløret skikkelse, der tager sig af de sorte fraktalroser i Fraktalhaven. Melankolsk passer han i stilhed sin roser og suger samtidig deres hypnotiserende og vanedannende kraft. Fraktalgartneren er, under sløret, det tidligere gruppelem Circle.

Lord Inamoto: Leder af The Pixeleers. Ondsindet og beregnende og uden respekt for nogen svagere end ham selv. Dominerende og voldsom.

REGLER:

Reglerne i De Mainframeløse er ganske enkle, og benytter sig af et sæt Zener-kort (de fem kort findes bagerst i scenariet), der normalt bruges til at teste om folk er synske eller kan læse tanker. Hvert af de fem kort har et symbol (firkant, bølge, cirkel, kors og stjerne) og når spillerne vil forsøge at lave en dramatisk handling, trækker spillederen et kort og spilleren skal så forsøge at gætte kortet. Det giver som udgangspunkt en sølle succesrate på 20 procent. Når kortet er brugt, hvad end handlingen lykkedes eller ej, ligges det fra. Det vil sige, at næste gang nogen forsøger en handling, er der kun fire kort, og succesraten stiger til 25 procent, og efterfølgende 33 procent (tre kort) og til sidste 50 procent (to kort). Når der kun er et kort tilbage, blandes kortene igen, og næste handling bliver testet mod fem kort.

Systemet giver spillerne ret dårlige odds (medmindre de faktisk kan læse tanker), men ved at time sine handlinger til der er færrest kort i bunken, kan man forbedre sine chancer markant. Det kan samtidig lede til opsplittning i gruppen, hvis ingen vil gå forrest og alle sidder og lurepasser.

Det bør ikke være virkelig farligt for karaktererne at fejle, i hvert fald ikke i starten. De er trods alt kun online avatarer. Lad karaktererne flyve igennem luften og balre ind i bygninger, og derefter være i stand til at rejse sig op og børste støvet af sig og så kaste sig ind i kampen igen. Lad bygninger styrte sammen om ørene på dem uden at det slår dem ud. Giv også mulighed for spillerne selv at beskrive og udnytte deres nederlag kreativt.

Til gengæld kan spillerne, hvis de selv forslår det, kombinere deres kræfter og på den måde øge deres chance for succes, ved at lade hver af de deltagende spillere gætte på kortet i en samlet handling. Det skulle gerne være med til at få spillerne til at spille sammen og lave cool moves sammen. Regelmæssigt kan der maksimalt deltage en spiller mindre end der kort i et kombineret move, dvs. hvis der er tre kort tilbage i poolen, kan maksimalt to spillere deltage og hvis der er fem kort, kan alle være med. Der skal altså altid være en chance for at fejle.

Ellers lad spillerne slå sig løs og gøre hvad de har lyst til. Brug kun reglerne når der er drama, noget på spil eller spillerne forsøger noget stort og voldsomt og gør gerne lidt ud af hele tankelæsningsdelen af kortgættet.

HANDLINGEN:

Første scene:

Karaktererne er i gang med et run, da deres hjørne af nettet pludselig overløbes af s@muraier fra det Corp de er i gang med at bryde ind i. Der er alt for mange, og karaktererne bør flygte, men kan dog også vælge at

blive og kæmpe imod overmagten. Under flugten/kampen udløser en af karaktererne en Black Rose-fælde, der i form af en kæmpe stor sort hvirvelvind vil opsluge dem en for en, hvorefter de mister bevidstheden.
(Stemning: Kort og hektisk. Hurtige skift og fart over feltet)

Anden scene:

Karaktererne lander med et bump på Pixel Plains. Der er øde og de har ingen ide om hvor de befinder sig. Lad dem snakke og beslutte sig for, hvad de vil gøre. Husk, at selvom de er dygtige operatives, kan de ikke bare hoppe tilbage på the information super highway med et trylleslag – de bliver nødt til at finde en mainframeport, hvorfra de kan koble sig på det kendte Net . Hvis de vil væk derfra, hvor de står, må de gå.
(Stemning: Fremhæv det uendelige og det ukendte. Pixel Plains er et mystisk område, selv for erfarne operatives. Kontrasterne mellem hvid og sort er markant, og så er der helt stille)

Tredje scene:

Lige meget hvilken retning karaktererne har besluttet sig for at gå, kan de efter et udefinerbart tidsrum skimte en bebyggelse i det fjerne. Jo tættere på de kommer, jo mere kan de se af Byteville og når de nærmer sig, møder de byskiltet: **Byteville – population: 386.**

Beboerne i Byteville vil være både nysgerrige og skræmte over karakterernes ankomst. Karaktererne kan få følgende ud af beboerne inden Commodoren dukker op:

- Byteville har ligget der altid, men ingen ved helt, hvor den faktisk befinder sig.
- Byen har været hærget af en bande, der har overfaldet beboerne.
- Omkring byen ligger der en række interessante vækststeder (Fraktalhaven og Æblelunden)
- Byens energikilde er æblerne fra Æblelunden, der forarbejdes i landsbyen.

Ellers lad byen og dens beboere være flyvske, sære og farverige og lad eventuelt også spillerne smutte forbi de to vækststeder udenfor byen.

Når udforskningen af Byteville er ved at være ovre, dukker byens øverste, Commodoren, op for at møde de nytilkomne.

Han byder dem velkommen og forklarer at de er velkomne til at blive i Byteville så længe de har lyst. Han beskriver byen som et tilflugtssted for nettets udstødte og glemte. Når der er faldet ro på, og spillerne har fået overblik over situationen, angriber gruppen af Pixeleers.

(Stemning: Fremstil Byteville som et idyllisk og tolerant sted. Et sted hvor skæve eksistenser kan få lov til at leve i fred. Fremhæv farverne og variationen i byen og den indbyggere)

Fjerde scene:

The Pixeleers kommer væltende i bølger ind over Byteville og vil uundgåeligt også komme i clinch med karaktererne, hvad end de ønsker det eller ej. Der skal kul på og være masser af action. Lad spillerne slå sig løs med deres evner og komme op med moves og beskrivelser. Ting der kan ske:

- Pixeleers kommer ridende ind imellem husene og skyder vildt omkring sig.
- Pixeleers begynder at nedbryde og optrevle bygningerne. Der forsvinder i 0 og 1-taller.
- En gruppe Pixeleers forfølger en gruppe små Bytes uden for byen og forsøger at ride dem ned.
- En af Pixeleer lederne angriber Commodoren.
- Der udbrænder virtuel ild i en eller flere bygninger.
- Flere af bygningerne i byen begynder at styrte sammen, nogen med beboere indeni.

- Pixeleers kaster sig over Æblelunden og begynder at hugge træerne ned.
- Pixeleers angriber fraktalhaven og fraktalgartneren, der bliver hugget ned og afslører sin identitet.
- Showdown med enkelte eller grupper af Pixeleers.

Lad spillerne give los med seje moves og beskrivelser af deres kampfærdigheder og gør det så længe, det er fedt. Der er lige så mange Pixeleers, som du har brug for og det samme gælder for Bytes, der kan fungere som statister og kanonføde.

Scenen kan/bør slutte med en episk kamp mod Lord Inamoto, gerne hvor han lige har hugget Commodoren eller en populær byte ned, der ligger blødende for hans fødder.

(Stemning: Episk, spændende og dramatisk, gerne på rigtig tegneserie/manga facon)

Femte scene:

The Pixeleers er slået tilbage og Byteville og Æblelunden er reddet, men til hvilken pris. Alt efter hvor omsorgsfulde og bekymrede spillere har været om byen og dens beboere, bør der skrues op (eller ned) for antallet af sårede, nedbrændte huse og grædende Bytes.

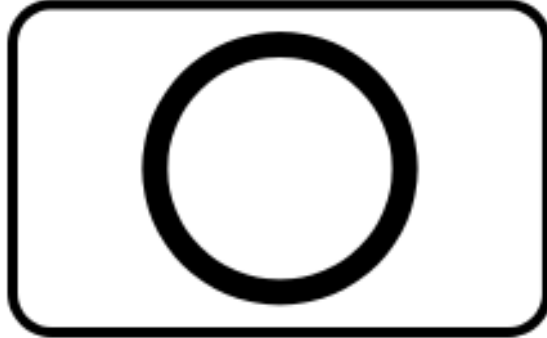
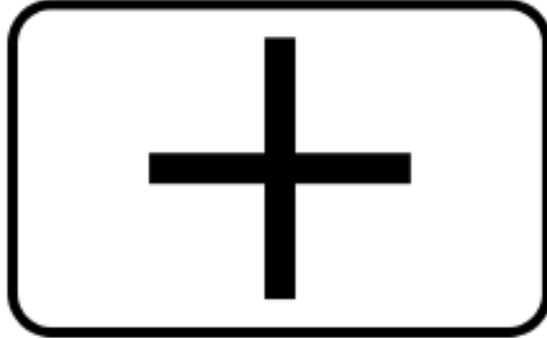
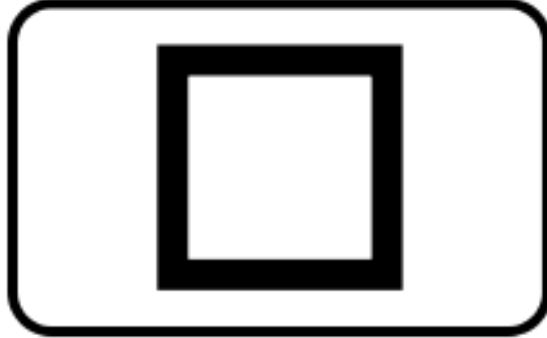
Mellem ruinerne enten finder karaktererne fraktalgartneren, måske såret, ellers kommer han vandrende ind til byen, når kampen er ovre. Han kaster sin hætte tilbage og fjerner sløret, og karaktererne kan nu helt sikkert genkende Circle.

Han fortæller at han efter han forsvandt fra gruppen blev kastet ned i Byteville og nu ikke ønsker at forlade stedet. I stedet ønsker han, at karaktererne bliver hos ham, i Byteville og i fraktalhaven. Samtidig vil han let truende fortælle, at hvis de endnu engang forlader ham, vil de aldrig ses igen. Imens han taler med karaktererne, begynder farven at forsvinde fra Byteville. Lydene bliver dæmpet, og der kommer et koldt og gråblåt skær over alting, som om en mørk sky gled foran den usynlige sol.

Spillerne skal vælge om de vil blive i Byteville sammen med deres ven eller forlade Circle for evigt og dermed bryde med gruppen. Hvis Circle overtaler mindst en af karaktererne til at blive, vil han være tilfreds med det, men skulle de alle ønske at forlade ham, bliver han desperat og vil forsøge at holde på dem med magt. På grund af sit voldsomme forbrug af fraktalroser, kan han kanalisere en voldsom kraft, som han vil bruge til at trække karaktererne til sig, alt imens han anklager dem for at have efterladt ham og giver dem skyld for, at han er endt som han er. Lad spillerne tænke kreativt for at komme væk, og giv dem gerne bonus for at hjælpe hinanden. De, der ikke slipper væk, bliver omsluttet af de mørke fraktaler og bundet til fraktalhaven sammen med Circle.

De der slipper væk, kan vandre igennem The Pixel Plains en rum tid, før de når frem til en mainframe, civilisationens totempæl, og kan vende tilbage til det kendte net.

(Stemning: Dramatisk og vemodig. Karaktererne står overfor en ven der er forfaldet og blot er en skygge af sig selv, og måske skyldes det dem. Samtidig bør der også være en forløsning over at have vundet og måske kunne vende hjem)



Waves

Du er Waves – den hurtigste skikkelse på informationsmotorvejen. Med dit tempo og din fart kan du undvige og omgå enhver sikkerhedsforanstaltning på nettet. Der er ingen der hurtigere kan danse forbi en firewall end dig.



Du er del af Zener gruppen. En flok talentfulde og frygtløse online operatives, der for spændingen, og nogen gange mod betaling, drager ud på farefulde opgaver på nettet i jagten på information. De andre er **Star**, en pompøs og selvfed hustler, der med tricks og trylleri kan møve sig ind de samme steder som dig, selvfølgelige langsommere og mindre elegant. Du kan dog meget godt lide hans konstant skiftende look. Elegance er heller ikke et ord du vil bruge om **Square**, der tror at vejen til alting skal smadres med ren hjernedød råstyrke. **Cross** er mere din type, om end lidt for genert. Han bruger i det mindste sin hjerne og er klart den mest eftertænksomme i gruppen. Gruppens sidste medlem, **Circle**, forsvandt. Du savner ham som en kæreste eller ægtefælle, elsker sågar. I havde et særligt bånd, af en type man kun kan opbygge på nettet. Han betød meget for dig, og du synes, det er hårdt uden ham. Han forsvandt, da han ville redde Cross fra en bølge Black Rose ICE, der var ved at indhente ham. I stedet tog bølgen ham.

Din stil er hurtig og tempofyldt. Du kan danse uden om forhindringer, krydse enorme distancer lynende hurtigt og bevæge dine lemmer i en sådan fart, at dine modstander ikke kan følge med og bliver overløbet.

Action stikord: Pace, speed, kampsport, spring, løb, energi, gymnastisk.



quare

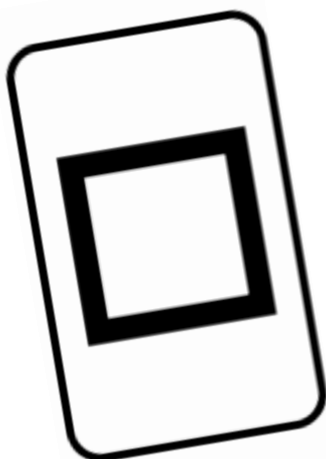
Du er Square – firewallens endeligt. Med dit gåpåmod og enorme styrke kan du i direkte duel klare de fleste sikkerhedsforanstaltninger nettet byder en moderne operative på. På nettet er der ingen, der matcher dig i ren power.

Du er del af Zener gruppen. En flok talentfulde og frygtløse online operatives, der for spændingen, og nogen gange mod betaling, drager ud på farefulde opgaver på nettet i jagten på information. De andre er **Waves**, en hot chick, der arbejder i et tempo, som var hun i en konstant speed rus. Hun er pænt lækker men svær at holde styr på. **Star** er på samme måde, men knap så sexet. Hans masker og finter er ikke lige din stil, men I er ret ens, når det kommer til at vise sig frem og blær. **Cross** er mere genert og gruppens æggehoved, gemt under en høj hat. Han tænker for meget over tingene og selvom han altid får udført sin opgave, går det tit mega langsomt og kræver alt for meget arbejde og forberedelse. Gruppens sidste medlem, **Circle**, forsvandt, og du savner ham som din evige rival. Han matchede dig i styrke, og du har ikke tal på de gange I dystede om, hvem der hurtigst kunne nedbryde ICE eller slå sig igennem et sikkerhedssystem. Han forsvandt, da Star ved et uheld udløste en Black Rose boomerang, der ramte Circle under jeres flugt fra en Megacorp computer.



Din stil er voldsom og brutal, og du tager altid udfordringer med hævet pande og lige på og hårdt. Du kan dog også holde hovedet koldt, og i kamp med andre operatives ynder du at håne og spotte dine modstandere og provokere dem til fejl.

Action stikord: Råstyrke, voldsom, nævekamp, eksplosioner, nedbrydning, provokation.



Cross

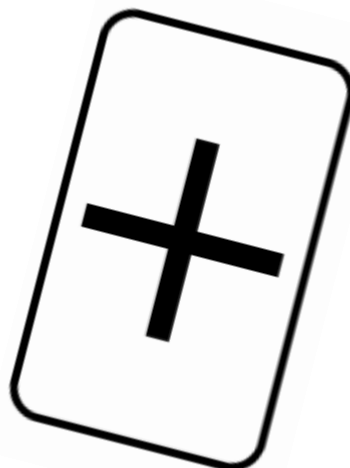
Du er Cross – sikkerhedssystemernes svøbe. Med dit lynende intellekt og logiske sans kan du trevle firewalls og ICE op så let, som var det ingenting. På nettet er der ingen, der er skarpere end dig.



Du er del af Zener gruppen. En flok talentfulde og frygtløse online operatives, der for spændingen, og nogen gange mod betaling, drager ud på farefulde opgaver på nettet i jagten på information. De andre er **Square**, en online bølle og din modsætning. Han tror at den bedste måde at komme igennem en firewall er at brase igennem den og at råstyrke styrer på nettet på samme måde som i skolegården. **Waves** er noget så sjældent som en kvindelig operative... eller det er i hvert fald, hvad hun udgiver sig for og ligner. Hun er lynende hurtig men tænker ikke altid sine planer lige godt igennem. Det samme gælder for **Star**, der er en mester udi tricks og blændværk. Hans løsninger er sjældent genbrugelige eller længerevarende, men oftest ret effektive. Gruppens sidste medlem, **Circle**, forsvandt. Du savner ham som en bror. Han var smart som dig og var der altid som en støtte for dig, når tingene var hårde. Han forsvandt da Square udløste et ondsindet Black Rose program og Circle ofrede sig for at give jer andre tid til at slippe væk.

Din stil er eftertænksom, og du er glad for grundige planer og overblik. Hvis du bliver tvunget til det, kan du dog reagere lynhurtigt og strategisk og selvom du måske virker lidt forsigtig, elsker du at store udfordringer.

Action stikord: Energi, opfindelser, teknik, mekanik, omformning, strategi.



Star

Du er Star – nettets mest elegant svindler og mester udi blændværk. Med dine hurtige skift, snedige finter og kølige overblik kan du snyde dig forbi selv den tungeste ICE og den tykkeste firewall.

Du er del af Zener gruppen. En flok talentfulde og frygtløse online operatives, der for spændingen, og nogen gange mod betaling, drager ud på farefulde opgaver på nettet i jagten på information. De andre er **Cross**, gruppens nørd. Han er klog nok, men bruger for meget tid på at tænke og ender derfor bagerst. Du så gerne, at han var lidt mere spontan. Det er **Square** til gengæld, faktisk er der intet tilbageholdende om dette online muskelbundt. Han er uelegant men ganske effektiv, når han buldrer og brager frem. **Waves** er det gruppe-medlem, der ligner dig mest, selvom hun er mere tempoorienteret. Der er altid fuld fart på med hende, og hun er super hurtig til at komme uden om de udfordringer, man møder på nettet. Gruppens sidste medlem, **Circle**, forsvandt, og du savner ham som din ven. Han forstod dig og bakkede dig op, når du var i modvind, og I kunne tale om alt, når I mødtes på nettet. Han forsvandt, da Waves i sit hastværk overså en booby trap, der efterfølgende udløstes og ramte ham.

Din stil er listig og snedig. Du elsker at ligge røgslør ud og finte dig forbi dine modstandere, hvad end det er operatives eller programmer. Du har endnu ikke mødt et program, du ikke kunne narre, og du elsker at variere dine moves.

Action stikord: Finter, snyd, glitterværk, overraskelse, fælder, skydevåben, lir.



Thais var i Afghanistan

Det du sidder med her er en rammenovelle, der handler om at spille rollespil. Denne novelle er anderledes end de andre, da den snylter på en anden af samlingens noveller. "Thais er i Afghanistan" består af en prolog og en epilog. Prologen skal spilles før man spiller et af de andre bidrag i novellesamlingen. Epilogen skal spilles efter man har spillet et af de andre bidrag. Hvilken af de andre noveller i samlingen du bruger er helt op til dig som spilleder. Med andre ord er "Thais er i Afghanistan" en ramme, der omkredser en anden novelle efter frit valg.

"Thais er i Afghanistan" er også en fortælling om venskab og om hvad krige kan gøre ved spillere. Novellen består af to scener, hvor spillerne spiller rollespillere, der snakker om, hvad de lige har rollespillet.

Det handler om Thais

Vi er i en forstad til Silkeborg. Der er fem venner, der spiller rollespil sammen. De er fire spillere og en spilleder. Spillederen hedder Thais, det er ham novellen handler om. De fire spillere hedder Morten, Uffe, Kristoffer og Kristian - det er vores spilpersoner. De fem spiller hver tirsdag aften en fantasykampagne hjemme hos Thais' forældre. Det har de gjort i over to år. Imens har Thais gået på gymnasiet og taget sin eksamener. Kampagnen skal afsluttes, da Thais skal ind og aftjent sin værnepligt, hvorefter han vil en tur til Afghanistan. Vennerne sidder en tirsdag aften hjemme i Thais' forældres køkken og spiller til langt ud på natten. Kampagne bliver afsluttet med en storladen episk spiloplevelse.

Thais tager af sted og er soldat i Afghanistan. I en lille landsby i Helmandprovinsen oplever Thais noget virkelig ubehageligt. Noget han ikke kan tale med sine venner om. I stedet spiller han et one-shot scenarie med dem, da han kommer hjem. Vennerne mærker der er noget galt. Thais har forandret sig.

Selvom scenariet handler om Thais, er han ikke med i de to scener.

Det I skal spille

Prolog

Morten, Uffe, Kristoffer og Kristian er på vej hjem efter kampagneafslutningen hos Thais. De følges ad på cykel. Det er sensommer og lummert. Selvom det er ret sent, stopper de op ved den nedlagte benzinstation. Her skal Uffe i en anden retning end Morten, Kristoffer og Kristian. De har tradition for lige at stoppe op og snakke lidt. Nogle gange snakker de om film og piger, men ofte om rollespil. Denne gang snakker de om spilgangen.

Det var en lykkelig spilgang, hvilket gerne må afspejle scenen. Din opgave som spilleleder er at sætte scenen, instruere spillerne og hjælpe dem når de skal snakke om spilgangen.

Når spillerne har snakket længe nok, så lad som om scenariet er slut og spil en anden novelle fra samlingen.

Epilog

Efter I har spillet en af de andre noveller, uddeler du nummer to version af spilpersonerne.

Morten, Uffe, Kristoffer og Kristian er på vej hjem. De har lige spillet med Thais, der just er hjemvendt fra krigen. Selvom det er ret sent stopper de ved benzinstationen. Det er tidligt forår og pisse koldt. De snakker om spilgangen og om Thais. Altså om den novelle de lige har spillet.

Det var en mærkelig spilgang, hvilket gerne må afspejle scenen. Det bliver så fint.

Morten

Morten er lige blevet færdig med gymnasiet, på mandag skal han flytte fra Silkeborg. Om to uger starter han på historiestudiet. Han kan godt lide at læse bøger og bryder sig ikke om at se tv. Morten spiller præst og går en klasse over Kristian.

Kristian har et år tilbage på gymnasiet – men så flytter han sgu til København. Kristian er en drømmemaskine, der kører på sex, undergrundsmusik og terningslag. Han er ikke så stolt af det med terningslag. Kristian spiller ridder og er Kristoffers lillebror.

Kristoffer blev færdig på HF for to år siden. Han er medhjælper på det lokale bibliotek, hvor han står deres tegneseriesamling og ungdomslitteratur. For nyligt fandt han alle bibliotekets gamle LP'er og han fik lov til at tage dem. Nu hører han en ny plade om dagen. Kristoffer spiller kriger og er Uffes bedste ven.

Uffe har gået i gymnasieklasse med Morten, men han droppede ud og forsøgte at tage en HF. Det gik ikke, så nu går han på teknisk skole – svagstrømselektriker. Han ryger hash hver dag efter skole og drømmer om et andet sted end fucking Silkeborg. Uffe spiller jæger og har været sammen med Mortens kæreste (men det ved Morten ikke).

De har lige spillet den mest fanatiske spilgang. Det var en afslutning på en kampagne de har spillet i over to år. De spillede hjemme hos spillederen, Thais. Thais skal nu ind til militæret og tager højst sandsynligt en udsendelse til Afghanistan.

Morten vil gerne snakke om:

- Nogle seje detaljer i kampagneverden, elvernes kastesystem, som han ikke tror de andre fangende.
- En dramascene Kristoffer spillede utrolig godt.
- Hans tanker omkring at flytte fra byen og starte på universitetet.

I løbet af samtalen skal Morten:

- Understege at han er klogere end Kristian.
- Bakke Uffe op.

Kristian

Kristian har et år tilbage på gymnasiet – men så flytter han sgu til København. Kristian er en drømmemaskine der kører på sex, undergrundsmusik og terningslag. Han er ikke så stolt af det med terningslag. Kristian spiller ridder og er Kristoffers lillebror.

Kristoffer blev færdig på HF for to år siden. Han er medhjælper på det lokale bibliotek, hvor han står deres tegneseriesamling og ungdomslitteratur. For nyligt fandt han alle bibliotekets gamle LP'er og han fik lov til at tage dem. Nu hører han en ny plade om dagen. Kristoffer spiller kriger og er Uffes bedste ven.

Uffe har gået i gymnasieklasse med Morten, men han droppede ud og forsøgte at tage en HF. Det gik ikke, så nu går han på teknisk skole – svagstrømselektriker. Han ryger hash hver dag efter skole og drømmer om et andet sted end fucking Silkeborg. Uffe spiller jæger og har været sammen med Mortens kæreste (men det ved Morten ikke).

Morten er lige blevet færdig med gymnasiet, på mandag skal han flytte fra Silkeborg. Om to uger starter han på historiestudiet. Han kan godt lide at læse bøger og bryder sig ikke om at se tv. Morten spiller præst og går en klasse over Kristian.

De har lige spillet den mest fanatiske spilgang. Det var en afslutning på en kampagne de har spillet i over to år. De spillede hjemme hos spillederen, Thais. Thais skal nu ind til militæret og tager højst sandsynligt en udsendelse til Afghanistan.

Kristian vil gerne snakke om:

- Hvordan de blev udnævnt til konger og prinser over indtil flere kongedømmer i spilverdenen.
- En utrolig vigtigt terningslag Uffe klarende i spillet.
- Hvad det kommer til at betyde for deres gruppe at Thais og Morten rejser.

I løbet af samtalen skal Kristian:

- Vise at han ser op til Morten.
- Komme op og skændes med Kristoffer (gerne flere gange).

Kristoffer

Kristoffer blev færdig på HF for to år siden. Han er medhjælper på det lokale bibliotek, hvor han står deres tegneseriesamling og ungdomslitteratur. For nyligt fandt han alle bibliotekets gamle LP'er og han fik lov til at tage dem. Nu hører han en ny plade om dagen. Kristoffer spiller kriger og er Uffes bedste ven.

Uffe har gået i gymnasieklasse med Morten, men han droppede ud og forsøgte at tage en HF. Det gik ikke, så nu går han på teknisk skole - svagstrømselektriker. Han ryger hash hver dag efter skole og drømmer om et andet sted end fucking Silkeborg. Uffe spiller jæger og har været sammen med Mortens kæreste (men det ved Morten ikke).

Morten er lige blevet færdig med gymnasiet, på mandag skal han flytte fra Silkeborg. Om to uger starter han på historiestudiet. Han kan godt lide at læse bøger og bryder sig ikke om at se tv. Morten spiller præst og går en klasse over Kristian.

Kristian har et år tilbage på gymnasiet - men så flytter han sgu til København. Kristian er en drømmemaskine der kører på sex, undergrundsmusik og terningslag. Han er ikke så stolt af det med terningslag. Kristian spiller ridder og er Kristoffers lillebror.

Kristoffer vil gerne snakke om:

- Slutkampen imod kampagnes Super Bad Guy: Drømmenes Dæmon.
- Da Mortens spilperson traf et utrolig vigtigt valg.

Kristoffer vil helst ikke snakke om fremtiden og hvad der kommer til at ske når Morten og Thais rejser!

I løbet af samtalen skal Kristoffer:

- Gøre grin med noget Uffe siger.
- Komme op og skændes med Kristian (men kun en gang!).

Uffe

Uffe har gået i gymnasieklasse med Morten, men han droppede ud og forsøgte at tage en HF. Det gik ikke, så nu går han på teknisk skole - svagstrømselektriker. Han ryger hash hver dag efter skole og drømmer om et andet sted end fucking Silkeborg. Uffe spiller jæger og har været sammen med Mortens kæreste (men det ved Morten ikke).

Morten er lige blevet færdig med gymnasiet, på mandag skal han flytte fra Silkeborg. Om to uger starter han på historiestudiet. Han kan godt lide at læse bøger og bryder sig ikke om at se tv. Morten spiller præst og går en klasse over Kristian.

Kristian har et år tilbage på gymnasiet - men så flytter han sgu til København. Kristian er en drømmemaskine der kører på sex, undergrundsmusik og terningslag. Han er ikke så stolt af det med terningslag. Kristian spiller ridder og er Kristoffers lillebror.

Kristoffer blev færdig på HF for to år siden. Han er medhjælper på det lokale bibliotek, hvor han står deres tegneseriesamling og ungdomslitteratur. For nyligt fandt han alle bibliotekets gamle LP'er og han fik lov til at tage dem. Nu hører han en ny plade om dagen. Kristoffer spiller kriger og er Uffes bedste ven.

Uffe vil gerne snakke om:

- Slutkampen, hvor Kristian overraskede positivt.
- Om hvad der sker med Thais når han kommer i militæret. Om han ændre sig meget.

I løbet af samtalen skal Uffe:

- Søge for at Kristian og Kristoffer ikke kommer op at skændes.
- Vise at han har dårlig samvittighed overfor Morten.

Anden version af spilpersonerne

----- Klip ----- Klip ----- Klip -----Klip -----

Morten

- Du er ikke sikker på at de andre opdagede det, men du havde på intet tidspunkt øjenkontakt med Thais.
- Beskriv en sej ting Kristians spiller gjorde i den novelle, I lige har spillet.
- Scenen stopper, når Morten fortæller om en Al Qaeda-nedslagningen af en landsby i den provins, hvor der var danske soldater. Morten læste om det i avisen for nogle uger siden.

----- Klip ----- Klip ----- Klip -----Klip -----

Kristian

- I pausen hvor nogle af de andre var ude og ryge, var du sikker på at du hørte Thais kaste op eller græde ude på WC'et. (Dit valg)
- Beskriv en sej ting Kristoffers spiller gjorde i den novelle, I lige har spillet.
- Du må gerne udtrykke hvor bekymret du er for Thais. (Overspil bare lidt)

----- Klip ----- Klip ----- Klip -----Klip -----

Kristoffer

- For et par dage siden mødte du Thais nede i centret. Han virkede som zombie. Det gjorde dig bange.
- Beskriv en sej ting Uffes spiller gjorde i den novelle, I lige har spillet.
- Beskriv en mentalt forstyrret element ved den novelle, I lige har spillet.

----- Klip ----- Klip ----- Klip -----Klip -----

Uffe

- Du synes det var en fed historie I lige har spillet. Ros den novelle I lige har spillet.
- Beskriv en sej ting Mortens spiller gjorde i den novelle I lige har spillet.
- Beskriv en mentalt forstyrret og dog sejt element ved den novelle I lige har spillet.

untagged

Et scenarie i "De Navnløse"-antologien



untagged

Denne fortælling udspiller sig i Byen. Hvilken by er ikke vigtigt, for de deler alle samme karaktertræk. I alle udgaver af Byen skyder blanke tårne af beton, stål og glas ufølsomt mod himlen som symbol på Borgerskabets magt. Derfra styres Systemet, Komplekset, The Man - det urørlige har mange navne - hvis fingre rækker ud i hele Byen gennem overvågningskameraer og mænd i uniformer.

Men i alle udgaver af Byen er der også nogle, der lever uden for Borgerskabets regler. Du finder dem på de steder, som Systemet har glemt; hvor stenene falder sammen, stålet rustet, glasset sprækker. Dem, som tør se en større sandhed end Borgerskabet - kunstnere og gøglere, hustlere og overleverere, punks og skatere. Dem, der kender Systemets underside og markerer deres vilje til at være anderledes i meterhøje farvestrålende bogstaver.

De er vores helte.

I denne udgave af Byen står slaget på en mark af forvitret stål og knust glas. Et hjørne af Byen, hvor man længe har kunnet deale, skate og score i fred. Men nu er Systemet kommet i tanke om netop dette hjørne og har rakt sine fingre derind. Store maskiner, mænd i hardhats og uniformer. Sanering. Byfornyelse. Med dem kommer hegn og låse og nye konstruktioner. Og en ny, frisk, helt hvid mur som et provokerende symbol på Systemets fremmarch.

Det vil ændre sig i aften. Fire mand står klar med spraydåser. Muren skal tagges.

Spillet

untagged er et fortællescenarie, hvor du og spillerne i fællesskab fortæller historien om de fire graffitimalere, der hver for sig vil tage den nyopførte mur. Scenariet skifter mellem to typer fortællesekvenser:

- Actionscener, hvor du og spillerne sætter ord på de forhindringer, der venter på vejen mod målet.

- Personlige fortællinger, hvor spillerne hver især fortæller deres rolles historie.

Til sidst stemmer spillerne om, hvilken af de tilbageværende roller der får sit navn på muren. Her vil de forhåbentlig både lægge vægt på, hvem der er kommet bedst gennem forhindringerne, og hvem der havde den mest overbevisende historie om sit tag.

Reglerne

Eftersom **untagged** er et fortællescenarie, er den primære regel, at det gælder om at fortælle en god historie - eller måske rettere flette flere gode historier sammen til én.

Der er dog én vigtig regel derudover: En rolle kan kun blive bremsede af en forhindring og derved "slået ud" af scenariet, hvis spilleren selv vælger det. Alle kan fortælle, at en rolle bliver skadet, men man kan ikke fjerne andres roller fra fortællingen.

Når I skal fortælle actionscenerne, starter du med kort at sætte scenen og introducere den aktuelle forhindring (se oversigten på næste side). Derefter tager én af spillerne over, uddyber med detaljer og forklarer, hvorfor det er svært at komme forbi her. I den

første actionscene fortæller denne del af spilleren umiddelbart til venstre for dig. Derefter går fortælleret med uret, så det bliver dig selv, der uddyber den femte og sidste forhindring. Så snart forhindringen er på plads, er det op til alle spillerne at fortælle, hvordan de (måske) overvinder den.

Den første personlige fortælling gives af spilleren umiddelbart til højre for dig, og derefter går denne fortælleret også med uret. De personlige fortællinger skal beskrive, hvordan rollen er endt på denne side af samfundet, hvad hans tag er, og ikke mindst hvorfor han har valgt lige præcis det tag.

Efter den sidste forhindring skal spillerne stemme om, hvem der får lov til at tage muren. Brug hemmelig afstemning - små sedler eller lignende - hvor spillerne ikke må stemme på sig selv. Ved stemmelighed bestemmer du, hvem der får æren. Vinderen afslutter scenariet med at beskrive, hvad der kommer på muren.

Hver fortællesekvens bør tage ca. 5 minutter, så spillet i alt varer ca. en time.

Spillelederens funktion

Som spilleleder skal du have overblikket og binde scenariet sammen, etablere stemning, sætte og klippe scener samt hjælpe spillerne med at skabe en god fortælling.

Brug indledningsvis lidt tid på at skabe stemningen af dyster storby, livet blandt koldt stål, glasfacader og overvågningskameraer, når du sætter scenerne. Lad derefter spillerne få frie hænder i deres fortællinger, men klip scenerne, når der ikke er mere kød på dem. Klip hellere på et dramatisk højdepunkt frem for at lade scenen nå at gå i tomgang. Actionscenerne skal indeholde angst, jagt, adrenalin og brutalitet.

Når spillerne fortæller, er det vigtigt, at du hjælper dem med at få fortællingen gjort skarp. Stil uddybende spørgsmål, så der kommer detaljer og kød og blod og følelser på - også på bipersoner og steder. Brug hv-spørgsmål, men udfordr også med provokerende spørgsmål a la »Men kan det passe, at han ikke så jer?« eller »Men pludselig går noget galt. Hvad?« - det gælder også, når spillerne fortæller rollernes personlige historier.

Husk, at modstand i passende omfang øger kreativiteten. Men husk også, at det er spillernes fortælling, ikke din. Scenariet og rollerne er som udgangspunkt løst skitseret, netop fordi spillerne skal have mulighed for at gøre det til deres egen fortælling.

Stil og genre

untagged foregår i en dyster urban-mytologisk verden, hvor hovedrollerne er antihelte, der kæmper for retten til at være sig selv mod den ensretning og kontrol, som Systemet står for. Desuden kæmper de mere konkret for den heltestatus, det giver at tage Systemets nye mur.

Bemærk, at scenariet kan udspilles som en rent naturalistisk fortælling, men at fortællingen også kan drejes over i urban magisk realisme, hvor der gemmer sig mere i skyggerne, end man først aner, og graffitien har overnaturlige egenskaber.

untagged er selvsagt inspireret af Thais Laursen Munks "De Navnløse" plus Johannes Busted Larsens Redux-version af samme scenarie. Derudover henter mit indre billede af scenariet inspiration i forskellige fiktive skildringer af den urbane underverden - forfattere som Andrew Vachss og Neil Gaiman samt film som "The Warriors".

Forsidebilledet er taget af Nancy Brown og hentet på stock.xchng.

Forløbet i untagged

Scene nr.	Type	Indhold
0	Prolog	Forklar scenariets struktur og regler. Etablér stemningen. Bed spillerne beskrive deres roller, som de står klar til at løbe mod muren, pumpet af adrenalin. Gå i detaljer - hvilket tøj går de i, hvilke ting har de med sig, hvilken hudfarve har de? Hvad eller hvem har fået dem til at udse sig muren som mål?
1	Action	Forhindring: Det fede svin. Et hegn med pigge og måske stød? Det selvglade, fede svin går aftenrunden med sit våben svingende fra hoften.
2	Personlig	Første spiller fortæller sin historie.
3	Action	Forhindring: Hardhats. To store brød i arbejdstøj har været her længe og sidder nu og deler en lommelærke. Byggepladsen er badet i projektørlys.
4	Personlig	Anden spiller fortæller sin historie.
5	Action	Forhindring: Voldtægt. To vagter har trængt en grædende rød-blond pige op i en krog.
6	Personlig	Tredje spiller fortæller sin historie.
7	Action	Forhindring: Tænder! Blanksort pels, røde øjne og væmmelige tandsæt halser ud af mørket.
8	Personlig	Fjerde spiller fortæller sin historie.
9	Action	Forhindring: Chefen. Solbrillerne og den stramme hestehale signalerer, at hun ikke er til at spøge med. Hun spytter kommandoer ud til de tre vagter, som netop er ankommet med tungere våben, alarmeret af postyret. Hun tilhører Systemet, og hun er Jægerens yngste datter, som han forlod sammen med resten af sin familie.
10	Epilog	Afstemning om, hvem der får lov til at tage muren. Vinderen beskriver, hvad han maler.

KRIGEREN

Denne fortælling udspiller sig i Byen. Hvilken by er ikke vigtigt, for de deler alle samme karaktertræk. I alle udgaver af Byen skyder blanke tårne af beton, stål og glas ufølsomt mod himlen som symbol på Borgerskabets magt. Derfra styres Systemet, Komplekset, The Man - det urørlige har mange navne - hvis fingre rækker ud i hele Byen gennem overvågningskameraer og mænd i uniformer.

Men i alle udgaver af Byen er der også nogle, der lever uden for Borgerskabets regler. Du finder dem på de steder, som Systemet har glemt; hvor stenene falder sammen, stålet rustet, glasset sprækker. Dem, som tør se en større sandhed end Borgerskabet - kunstnere og gøglere, hustlere og overleverere, punks og skatere. Dem, der kender Systemets underside og markerer deres vilje til at være anderledes i meterhøje farvestrålende bogstaver.

De er vores helte.

Jeg er så træt. Træt af folk, der fortæller mig, at her må jeg ikke sidde. Træt af folk, der med venlighed i stemmen fortæller, at jeg har gjort noget forkert, men at jeg jo ikke kan gøre for, at jeg er dum. Så er det, jeg knytter næverne og mærker den beroligende følelse af kød mod knogler.

Volden er lettere. Boksekampene og opgaverne som muskelmand. Der er en modstander, måske flere, men målet er klart. Slå ham ud. Bræk hans knogler. Slå ham, til han ikke længere rører på sig. Så behøver jeg ikke tænke, over hvor jeg skal få mit næste fix fra, over Silvia og hendes mand, over hvad jeg vil med mit liv.

Når jeg er høj, er det også let. Så er det, som om presset letter, og jeg husker, at jeg engang var stolt og fyldt med selvtillid. Så kan jeg gribe de spraydåser, som har fulgt mig, fra før jeg blev teenager. Skrive mit navn og huske dem alle på, at Krigeren stadig er her.

Krigeren voksede op i en tryk familie. Hans forældre var kærlige og så deres eneste søn blive til en stor og stærk ung mand. Indtil Silvia blev gift. Silvia boede i naboopgangen. Hun og Krigeren legede sammen som børn, men hun gengældte ikke hans følelser. Da hun fandt sin ægte mand uptown, måtte det ende galt. Silvia ydmygede ham ved en fest, som han grædende forlod. Fra sorg, jalousi, alt for meget sprut og vrede opstod Krigeren blandt murbrokkerne i en forladt bygning. Få dage senere udbændte forældrenes lejlighed. Hvis han havde været hjemme, kunne han sikkert have reddet dem.

»Du ved godt, at jeg faktisk elskede dig, ikke?!« Hun så på mig, som om hun ikke kunne genkende mig. Det kunne hun heller ikke, da hendes mands venner kom for at jage mig væk. De var syv, pæne mænd med pæne job, som fulgte Systemets regler. Jeg så udtrykket i Silvias øjne, mens jeg slog dem ned én efter én.

Krigeren tager narko hver dag. Hukommelsen er ikke, hvad den har været. Han kan huske en del kampe og de tags, han har skrevet i triumf, men ikke meget andet. Det sker, at bartendere nikker til ham, som om han har været der før. Det sker, at han vågner op på steder, han helst vil glemme. Det sker, at tilsyneladende fremmede flygter ved synet af ham. Han husker brudstykker af baggårde og kældre, som lagde scene til illegale boksekampe. Han husker ansigterne på folk, han har tævet for penge.

Han ved, at det kun er et spørgsmål om tid, før han dør af narkoen eller slagsmålene. Inden han dør, vil han fortælle sin historie videre.

Dit tag

I én af scenariets scener skal du fortælle din historie, herunder hvad dit graffiti-tag er, og hvorfor du har valgt det. Du bestemmer selv, hvad tagget skal være, men det skal spille på din rolle som Krigeren - fx med ord som Warrior eller Soldier.

JÆGEREN

Denne fortælling udspiller sig i Byen. Hvilken by er ikke vigtigt, for de deler alle samme karaktertræk. I alle udgaver af Byen skyder blanke tårne af beton, stål og glas ufølsomt mod himlen som symbol på Borgerskabets magt. Derfra styres Systemet, Komplekset, The Man - det urørlige har mange navne - hvis fingre rækker ud i hele Byen gennem overvågningskameraer og mænd i uniformer.

Men i alle udgaver af Byen er der også nogle, der lever uden for Borgerskabets regler. Du finder dem på de steder, som Systemet har glemt; hvor stenene falder sammen, stålet rustner, glasset sprækker. Dem, som tør se en større sandhed end Borgerskabet - kunstnere og gøglere, hustlere og overleverere, punks og skatere. Dem, der kender Systemets underside og markerer deres vilje til at være anderledes i meterhøje farvestrålende bogstaver.

De er vores helte.

Da jeg trådte ud ad døren, følte jeg intet. Da jeg vågnede op og rystede af kulde, følte jeg lidt. Da jeg skrev mit navn i tre meters højde, brølede jeg i triumf.

Valget stod mellem kunsten eller den mentale død. Det fortæller Jægeren altid sig selv. Han valgte det rigtige den nat, hvor han pakkede en nødtørrigt rygsæk og forlod sin familie. Det var nødvendigt, at han forlod sin kone og tre døtre, hvis han skulle overleve åndeligt. Han valgte selv smerten og det at leve ubetinget for sin gadekunst.

Jo flere nætter jeg tilbragte blandt de andre udstødte, jo lettere blev det. Jeg mærkede kulden og den hårde asfalt, de ømme muskler og varmen fra den tændte olietønde. Jeg nød smerten.

Jægeren blev først født ude blandt de hjemløse. Han forandrede sig, tænkte kun på at overleve og bruge lidelsen og smerten til nå et nyt åndeligt stadium i sin kunst. Til sidst tænkte og handlede han som et rovdyr. En dag opdagede han, at han sad og gnavede på sin hånd. Uden at tænke nærmere over det slængte han sine få ejendele over skulderen og gik i gang med at lede efter et nyt sted at sove.

Pludselig så jeg noget bevægelse i den mørke gyde. Det var vigtigt for mig, var jeg sikker på. Da jeg sprang fremad, gled jeg og ramte den kolde asfalt. Jeg greb ud og fik fat i en ankel, så vi begge tumlede omkuld i halvmørket. Jeg så min hustru for mig, nu kun en sløret skygge af sig selv. Jeg så dåser og pakker i plasticfolie, der væltede ud af poser. Stemmerne i mit hoved kom langsomt flydende. »Kunsten er hellig. Vær bevidst om dit ansvar. Tag livet alvorligt.« Jeg kiggede på mine hænder, som var blodige. Da jeg på sikker afstand brækkede en dåse op og slugte byttet, så jeg Systemets ankomst med blå blink på politibil og ambulance.

Valget af livet på gaden gav Jægeren en forståelse af, at han altid skal blive bedre til at overleve, og at presset gør ham til en bedre kunstner. Derfor udsætter han sig selv for større og større farer. I virkeligheden er han blevet afhængig af adrenalin. I virkeligheden vandrer han ad en usikker sti, hvor han prøver at balancere sit instinkt om at overleve for enhver pris med sin nagende samvittighed og den åndelighed, som kommer til udtryk i hans kunst.

Dit tag

I én af scenariets scener skal du fortælle din historie, herunder hvad dit graffiti-tag er, og hvorfor du har valgt det. Du bestemmer selv, hvad tagget skal være, men det skal spille på din rolle som Jægeren - fx med ord som Hunter eller Ranger.

RIDDEREN

Denne fortælling udspiller sig i Byen. Hvilken by er ikke vigtigt, for de deler alle samme karaktertræk. I alle udgaver af Byen skyder blanke tårne af beton, stål og glas ufølsomt mod himlen som symbol på Borgerskabets magt. Derfra styres Systemet, Komplekset, The Man - det urørlige har mange navne - hvis fingre rækker ud i hele Byen gennem overvågningskameraer og mænd i uniformer.

Men i alle udgaver af Byen er der også nogle, der lever uden for Borgerskabets regler. Du finder dem på de steder, som Systemet har glemt; hvor stenene falder sammen, stålet rustner, glasset sprækker. Dem, som tør se en større sandhed end Borgerskabet - kunstnere og gøglere, hustlere og overleverere, punks og skatere. Dem, der kender Systemets underside og markerer deres vilje til at være anderledes i meterhøje farvestrålende bogstaver.

De er vores helte.

Jeg husker bedst min lillesøster. Hun stod grædende på trappen, da jeg tog af sted. Jeg havde ikke set min mor i tre dage. Under morgenmaden talte min far vrissent om, at han var nødt til at flyve ud til fabrikken og være der hele weekenden. De første skridt var hårde, men efter det tredje mærkede jeg ikke længere tyngden. Alt var fra det øjeblik et middel til at realisere mig selv.

Ridderen er den eneste søn af et direktørpar. Det meste af hans ensomme barndom blev brugt på at kigge på stjerner eller fægte med plasticsværd imod usynlige fjender. En sommeraften gik han op på tagterrassen for at kigge på stjernerne, men hørte en rumsteren længere nede ad gaden. Et par skikkelser i løstsiddende tøj sneb sig forsigtigt frem, inden de trådte ud foran en mur og begyndte deres arbejde. En halv time senere var de færdige, bogstaver og billeder skinnede i neonfarver på muren, og det var, som om et lyn slog ned i Ridderen og skabte en udtømmelig længsel.

Alting gik bedre, end jeg havde regnet med. Jeg hjalp med madudleveringen ét sted, løste en familiestrid et andet sted, og jeg forsvarede en kvinde mod en mand, der antastede hende i natten. Jeg havde ikke regnet med, at det ville blive nødvendigt at bruge vold, men da han gik løs på mig, slog jeg igen uden at tænke over det. Hun lod mig bo i sin stue i et par dage, mens jeg skrev på en lille facade i nærheden. Volden flød ind i mit motiv, men bagefter følte jeg ikke noget. Sådan skal det også være. Vold er ikke noget mål.

Ridderen følger et sæt regler, som han fandt i stjernerne og sin drøm om frihed. Et kodeks, som han lever sit liv efter.

Jeg lå på en bænk i parken, da jeg hørte hendes kølige stemme. »God aften, faderløse dreng.« Jeg studsede, mens jeg forsøgte at komme op. »Faderløse?« Jeg så hende i øjnene, mens hun svarede. »Ja, din far døde for nylig.« Hun var blændende smuk. »Du tænker tit over dit kald, men du burde tænke over kedsomhed. Du løb trods alt væk for at slå tiden ihjel.« Hendes ord var som piskesmæld. »De syv stjerner dvæler i dit sind.« Jeg så op mod himlen og syv stjerner, som funkede klarere end resten. »Du må selv finde ud af, om stjernerne og den magt, de kan tilbyde dig, er født af mørket i dit sind, eller om de blot er en fristelse, før du når, hvad du ønsker.« Da vågnede jeg og gispede efter vejret.

Ridderen er lige blevet 17 og er det udtrykte billede af en ung idealist. Han plejede at være glad for sit nye liv, hvor han gik til hånde rundt omkring, folk satte pris på ham, og han fik fred til at udvikle sine evner med spraydåsen. Han fortalte ikke nogen sit rigtige navn, men huskede sig selv på, hvor dødkedeligt det var at bo i villakvarteret med en mor, som altid var ked af det, og en far, som aldrig havde tid. Den eneste, der var der for ham, var lillesøsteren ... og hende forlod han. Ridderen er begyndt at tøve, noget, han ikke gjorde før sin drøm med kvindestemmen. De syv stjerner er deroppe på himlen, og det skræmmer ham.

Dit tag

I én af scenariets scener skal du fortælle din historie, herunder hvad dit graffiti-tag er, og hvorfor du har valgt det. Du bestemmer selv, hvad tagget skal være, men det skal spille på din rolle som Ridderen - fx med ord som Champion eller Lord.

MYSTIKEREN

Denne fortælling udspiller sig i Byen. Hvilken by er ikke vigtigt, for de deler alle samme karaktertræk. I alle udgaver af Byen skyder blanke tårne af beton, stål og glas ufølsomt mod himlen som symbol på Borgerskabets magt. Derfra styres Systemet, Komplekset, The Man - det urørlige har mange navne - hvis fingre rækker ud i hele Byen gennem overvågningskameraer og mænd i uniformer.

Men i alle udgaver af Byen er der også nogle, der lever uden for Borgerskabets regler. Du finder dem på de steder, som Systemet har glemt; hvor stenene falder sammen, stålet rustner, glasset sprækker. Dem, som tør se en større sandhed end Borgerskabet - kunstnere og gøglere, hustlere og overleverere, punks og skatere. Dem, der kender Systemets underside og markerer deres vilje til at være anderledes i meterhøje farvestrålende bogstaver.

De er vores helte.

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

Mindet kommer tit tilbage. Jeg lå op ad en mur i en stille baggyde, hvor der var lidt læ. Jeg så ham kun i et kort øjeblik. En forvreden skikkelse, klædt i beskidte, slidte grå, mørkeblå, grønne og sorte laser. Han hev mig op og skubbede mig op mod muren. Jeg var forvirret, ved at besvime af sult. Jeg forstår stadig ikke, hvordan jeg kunne reagere ved at sparke ud efter ham. Da jeg lå med brækkede ribben, knælede han over mig. Jeg kunne se hans iskolde øjne. De havde samme farve som ild.

Den lasede skikkelse tog Mystikeren til sig. Gennem 14 år blev han dagligt trænet, og hans sanser blev skærpet af at bo i undergrunden sammen med læremesteren. Hans reflekser blev forbedret, ved at læremesteren smed sten efter ham. Han lærte at slås uden våben, når han blev sendt ud i byen som gadedreng. På trods af det hårde program var det tydeligt, at læremesteren holdt af sin elev. Han lærte Mystikeren at overleve, at kæmpe, at slå sit navn fast med uslettelige tags. Mystikeren forfulgte sine tidligere plageånder uden nåde. Gadedrengen gav resten af verden en smag af deres egen medicin og nød det i fulde drag. Jo mere han delte ud af sin egen smerte, jo bedre følte det.

»Godt. Du er ved at være der.« Jeg står vagtsomt 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 vær konstant i hælene på hævnen. Din hævn, andres hævn. Tag hævn for dem, der ikke selv kan tage den, og skriv historien om hævnen, så alle kan se den.«

Mystikeren er en vred ung mand. Alt, hvad han gør, gør han med en dæmpet aggressivitet. Han har umiddelbart stor selvdisciplin, men inde under skjuler der sig en ung mand på 18, der først for nylig er begyndt at stå på egne ben. Mystikerens største udfordring har været at lade være med at kigge efter alle unge piger eller løbe hen til jævnaldrende for at være med. »Der er kun hævnen,« sagde hans læremester. Det ender ofte med, at han græder sig i søvn. Han græder for sin manglende barndom og sin mangel på venner.

Dit tag

I én af scenariets scener skal du fortælle din historie, herunder hvad dit graffiti-tag er, og hvorfor du har valgt det. Du bestemmer selv, hvad tagget skal være, men det skal spille på din rolle som Mystikeren - fx med ord som Guru eller Master.

De navnløse – remake – Et story game

De navnløse – remake

Fire halvinger skal beskytte en landsby mod en horde af vætter.



En fortælling om fire tvivlsomme helte eller anti-heltes kamp for en landsby, der måske ikke er længere. Scenariet er en novelle til De navnløse – remake-antologien til Viking-Con 29. Scenariet er for en spilleleder og fire spillere.

Scenariet

Scenariet er i tre akter. Første akt er det fredelige liv i byen, som de fire navnløse ikke passer ind i. Anden akt er der, hvor De navnløse svigter byen ved at forlade den, og tredje akt følger De navnløses kamp imod endeløse horder af vætter anført af halvingen Sustrana, mens de forsøger at beskytte, hvad der er tilbage af byen imod invadørerne.



Handlingen udspilles ikke kronologisk fra første til tredje akt, men bevæger sig frem og tilbage mellem første og tredje akt, indtil anden akt kan aktiveres. Spillet udspiller sig mestendels i tredje akt, hvor der kæmpes imod vætterne, og undervejs spilles flashback-scene, som er landsbyliv-scenerne i første akt. På et vist tidspunkt aktiveres slutspillet, hvilket muligvis sker efter, at anden akt er blevet udspillet – anden akt er speciel, da det vil være ideelt for spillerne ikke at aktivere og spille anden akt.

Før spillet begynder

Til dette spil skal der anvendes terninger – helst et sæt terninger pr. spiller (d4, d6, d8, d10, d12 og d20) – der hver spiller skal rulle en terning i hver kamprunde. De fleste terninger skal rulles af spillerne, og som spilleleder er primært din opgave at komme med scene-beskrivelser i hver akt, og at guide spillerne gennem scenerne.

Der er et vist mål af fjender i spillet. Du kan enten tegne dem på tavlen eller at symbolisere dem med brikker eller figurer. Tag en håndfuld brikker fra et brætspil til at repræsentere mængden af fjender, så spillerne har et bedre overblik over den trussel, som deres karakterer er oppe imod. Du skal have tre typer brikker: horder, ledere og chefen.

Tekniske detaljer

I spillet omtales der terningtrin og at hæve en terning med et trin. Med trin forstås, hvor gang terninger er øget med et trin. En terning hæves ved at løfte den fra en størrelse til en anden: d4 → d6 → d8 → d10 → d12 → d20 (maks).

Terningen d6 er et trin, terningen d8 er to trin etc.

Opsætning af fjender

Læg 6 horde-brikker og 4 leder-brikker frem på bordet. Der kommer flere til senere.

I runde 3 lægger du chef-brikken frem. Fra runde 4 af og fremefter lægger du en horde-brik frem, så længe Sustrana er i live.

Indledning

Præsenter følgende for spillerne.

Dette er historien om fire navnløse krigere, og deres kamp for at beskytte en et landsbyfællesskab, som de har vanskeligt ved at være en del af. Terninger vil forme historien – spillerne kan aktivere scener, der fortæller om deres karakterer for at fjerne skade, og ved at spille livet i landsbyen kan spillerne forbedre deres karakterers kampevner, men det øger også risikoen for, at spillets anden akt skal spilles. Sker det, svigter de navnløse fællesskabet. Spillernes mål er at bekæmpe samtlige fjender, uden at komme til at spille anden akt. Handlingen i historien skifter mellem kampen og livet i landsbyen.

Tredje akt: Kampen om byen

Det store slag raser. En flodbølge af vætter skyller ind over den fredelige halving-landsby. En del af palisaden er nede og de nærmeste huse er i brand. I brechen står de fire navnløse krigsmænd og forsøger at holde horden stangen.

Vigtigt: Indtil et vist punkt skal i scenariet, må hele byen ikke beskrives. Det skal være åbent, om det kun er et lille område af byen, som er faldet, og at resten af halvingerne i er i sikkerhed i en anden del af byen, eller om byen er faldet, og de fire navnløse kun kæmper for deres egen overlevelse og ikke byens overlevelse. Med andre ord – beskriv kun den umiddelbare slagmark og zoom på ingen måde ud, førend det afsløres om landsbyen står eller om den er faldet. Spillerne ved ikke dette.



I tredje akt skal I udkæmpe kampscener.

1) Begynd med at spilleder kommer med en drabelig beskrivelse af slaget. Beskriv flodbølgen af vætter, beskriv deres ledeser hånlige tilråb og fornærmelser og hentyd til, at horden af vætter har en frygtindgydende general, som endnu ikke er i syne.

I runde 1 er der 6 horde-brikker og 4 lederbrikker. Det er de centrale styrker, som hærger området. Der skjuler sig en leder et sted. I runde tre lægger du leder-brikken frem og præsenterer: Sustrana.

2) Dernæst ruller hver spiller sin terning. I første runde har hver spiller 1d4, men i senere runder stiger dette til andre terningstørrelser. Find den enkelte spillers resultat på kamp-tabellen.

3) Hver spiller beskriver nu på baggrund af resultatet, hvad der sker for spillerens karakter. Bliver spilleren såret, må spilleren beskrive, hvorledes det sker, og bekæmper spilleren en fjende, må spilleren beskrive, hvorledes det sker (en horde består af den samlede værdi rullet på spillernes terninger).

4) Spillerne vælger nu, om de vil spille en dødsscene eller en baggrundscene. Når alle baggrundscener og dødsscener er spillet, skifter spillet til første akt. Efter første akt spilles igen en kamprunde fra tredje akt.



Fjenden

Over palisaden vælter det med vætter. De er en flodbølge af fjendskab. De har fakler og knive, buer og økser, og hadet lyser ud af deres deformede øjne. De hader solen, og alt som findes i solens skær. De er her for at ødelægge, og deres skingre krigshyl ekkoer over landsbyen.

Mellem horderne rager ledere op. De er større, stærkere og grimme, og de har vundet deres poste ved at myrde og dræbe sig vej til deres post. De emmer af ondskab, og de griber hånligt, hver gang deres tropper ødelægger noget smukt.

Sustrana er en halving, der mestrer magi. Hun kan manifestere ild, og hun kan sprede frygt og rædsel blandt sine undersåtter. Hun har domineret vætterne og gjort sig til deres mørke dronning. Hun lider af storhedsvanvid. Særligt: *Hun dukker op i tredje runde, og fra fjerde runde af, kommer der en ekstra horde til, så længe hun er i live.*

Kamptabellen

- 1 – dødeligt såret (3 point)
- 2-3 – hårdt såret (2 point)
- 4 – såret (1 point) og eliminer en horde-brik
- 5-6 – eliminer en horde-brik
- 7-9 – eliminer en officers-brik – eller en horde-brik
- 10+ – eliminer en navngiven fjende (Sustrana) – eller en horde- eller en leder-brik

Dødsscene

Spilpersonen mister alle sine Sårpoint. Spilleren kan nu vælge at udspille en dødsscene. Den navnløse kriger dør i armene på en af sine tre våbenbrødre, og han får mulighed for at komme et sidste ønske eller en sidste tale. Derefter er karakteren død og spilleren er ude. I forbindelse med dødsfaldet, må spilleren vælge, at opgradere sin kammerats terning med et trin – det skal være den kammerat, i hvis favn karakteren dør.



Baggrundsscene

Denne scene udspiller sig midt på slagmarken. Det kan være et roligt øjeblik mellem to bølger af fjender, eller det kan være hen over ligene af faldne fjender, at scenen udspiller sig. Spilleren vælger en anden spilperson at udspille scenen med. Scenen skal gerne være kort og have spilleren i centrum. Spilleren vælger en scene på sit spilark, og efter at scenen er spillet, får spilleren den bonus, som er angivet på arket.

NB. Der kan ikke være civilister til stede i nogen af tredje akts scener (kamp, dødsfald, baggrund).

Første akt: Landsbylivet

Først skal spilleder beskrive det fredelige og dejlige liv i byen. Det er lutter idyl, det er solskin og hvide lagner hængt til tørre, det er duften af friskbagte æbletærter, og lydende af legende børn. Bedsteforældre, der sidder i rokkestolen med en pibe, og katten, som strækker sig dovent i eftermiddagssolen. Det er dejligt. Der er ingen tegn på krig i dette samfund.

I spilleders beskrivelse må de navnløse ikke nævnes eller beskrives. De bliver kun en del af landsbylivet, hvis spillerne vælger at spille en scene. Det fredsommelige liv fra før krigens komme skal beskrives efter hver kamprunde, uanset om spillerne vælger at spille landsbyliv-scener.



Scener fra landsbylivet

Spillerne er velkomne til selv at komme med forslag. Det vigtige med disse scener er, at udspille hvor fremmede de navnløse er over for landsbylivet, og at de har en mulighed for at blive en del af dette fællesskab. Landsbyen rummer et håb.

Fortæl spillerne retningslinjerne for landsbyliv-scenerne, og hør om der er forslag til scener. Alle er velkomne til at byde ind med ideer. Køb en kort scene med de spillere, som gerne vil spille en scene, og lad evt. de andre spillere være biroller i scenerne.

Fordelen ved scenerne er, at spilpersonerne bliver stærkere, men ulempen er, at det også medfører en risiko for, at anden akt 'Afrejsen' skal spilles, og det er ikke en god ting.

Landsbyliv-tabellen

Når de spillere, som ønsker det, har spillet en scene fra landsbyen, må de øge deres terninger med et trin. Derefter skal der rulles på landsbyliv-tabellen. Rul $1d6 + 1$ pr. terningtrin. Eksempel: I en gruppe med fire spillere, hvor to spillere har $d4$ (begge et trin), en spiller har en $d8$ (tre trin) og den fjerde spiller har $d10$ (fire trin), har spillerne i alt ni trin ($1+1+3+4$) imellem sig, og der rulles derfor $1d6+9$ på landsbyliv-tabellen.

Eksempel: Der er tre spillere tilbage, og de har alle $d8$ (tre trin hver). De skal derfor rulle $1d6 + 9$ ($3+3+3$) på landsbyliv-tabellen.

De navnløse – remake – Et story game

Lav en kort stemningsbeskrivelse af landsbyen baseret på udfaldet af landsbyliv-tabellen, men brug ikke megen tid på det, medmindre I skal spille anden akt.

Landsbyliv-tabellen

1-8: Livet er smukt, og landsby-livet er fredeligt. Alt går godt.

9-11: Mørke skyer samler sig på himlen. Rygter om en horde af vætter cirkulerer.

12-15: Utilpassede helte. Heltene passer ikke ind i landsby-livet, som ellers er smukt og idyllisk

16+: Spil anden akt : Afrejsen

Hvis *ingen* spillere vælger en scene, går vi til tredje akt – uden at rulle på landsbyliv-tabellen – og en kamprunde mere udspilles etc.

Anden akt: Afrejsen

Det rygtes, at der er en horde af vætter i nærheden, og det rygtes, at de anføres af halvingen Sustrana. Vore navnløse helte svigter i denne akt landsbyen ved at forlade den.

Første scene

Spilleleder beskriver, hvordan det rygtes, at Sustrana er i nærheden med en horde af vætter, og landsbybeboerne er bekymrede.

Anden scene

Der skal nu spilles korte flashback-scene, hvor vi ser, hvorledes De navnløse kender til Sustrana, for de har mødt hende før. Byg scenerne op over følgende: Hun er datter af Silvetta [Krigeren, Ridderen], og hun har samlet

sine magiske kræfter op mellem bjergtinderne, hvor mystiske kræfter talte til hende [Jægeren]. Hun har spår i stjernerne [Ridderen], og hun sender bøller efter gadebørn for sjov [Mystikeren].



Tredje scene

Spillerne skal på skift spille en sekvens, hvor de svigter landsbyen ved at rejse deres vej. Hvorfor de rejser, hvorfor de svigter og hvorfor de bryder deres bånd med landsbyen, må de selv om – men det skal være et svigt og *spillerne må ikke forsøge at vige uden om ved at dæmonisere landsbybeboerne*. Præcis hvordan scenen tager form er op til den enkelte spiller, men det kan være et trist og barsk farvel, det kan være afrejse i smug midt om natten og så videre. Spilleleder kan evt. indsætte en birolle i scenen for at understrege svigtet – som f.eks. et barn, der løber efter helten for at bede ham blive tilbage.

Fjerde scene

Vore helte vender tilbage til landsbyen. Den er blevet rendt over ende af vætternes horde, og den er fortabt. Vore helte er vadet ind i et baghold, da de ledte efter overlevende, og de er nu omringet af en horde af vætter. Det er nu, at spilleder kan zoome ud og beskrive hele byens fald, og det er nu, at spilleder kan introducere Sustrana, som vætternes general.

Særligt

Fra nu af kan der ikke spilles flere scener fra første akt, og spillerne kan derfor ikke længere øge deres terninger end ved at dø i kamp og skænke en medspiller en et boost. Hvis spillerne er heldige, kan de stadig nå at booste deres terninger så meget, at de kan besejre Sustrana. Der spilles nu kun scener fra tredje akt.

Slutspillet – epilog

Slutspillet går i gang under følgende tre omstændigheder. Alle spilpersoner er døde, alle fjender er besejret (uden at 2. akt er spillet) eller anden akt er spillet og alle fjender er besejret.

Alle spilpersonerne er døde

Landsbyen rendes over ende. Alt er tabt.

Sustrana har fået sin hævn, og nu ser sig nu om efter andre at sende sin hær imod. Blandt de faldne er de navnløse. De har fundet ro.

Anden akt er spillet

Landsbyen er allerede fortabt. Fællesskabet er tabt, og de navnløse har ikke noget at vende tilbage til, da de står som sejrherre på slagmarken. De er alene, og sejrusrusen forsvinder som aske for vinden.

Alle fjender er besejret og anden akt er ikke spillet

Tillykke. Landsbyen består, indbyggerne er reddet, fjenden fordrevet og en eller flere af heltene står endnu. Det er på tide at spille en smuk slutscene, hvor faldne helte begravnes med hæder, og hvor overlevende helte belønnes med indlemmelse i fællesskabet. Helten(e) er ikke længere udenfor og føler sig ikke fremmed, men er en del af det samfund, de har kæmpet for.

Oversigt over De navnløse – remake

Tredje akt: Slaget om landsbyen

- Spilleleder beskriver slaget
- Spillerne ruller deres terning
- Fastsæt udfaldet og noter effekten
- Spillerne beskriver De navnløses kamp
- Spillerne vælger om de vil spille en dødsscene eller en baggrundsscene

NB. tredje akt foregår kun på slagmarken, og der er ingen civilister til stede.

Første akt: Landsbylivet

- Spilleleder beskriver hverdagen i den idylliske landsby
- Spillerne vælger om de vil spille en hverdagsscene
- Spillere, der spillede en scene, må øge deres terninger med et trin
- Rul på Landsbyliv-tabellen, hvis der spillede mindst en hverdagsscene

Andet akt: Afrejsen

Spilles, når det dikteres af terningerne

Kamp-tabellen

(hver spiller ruller)

1	dødeligt såret (3 point)
2-3	hårdt såret (2 point)
4	såret (1 point) og eliminer en horde-brik
5-6	eliminer en horde-brik
7-9	eliminer en officers-brik (eller en horde-brik)
10+	eliminer en navngiven fjende (eller en officers-brik eller en horde-brik)

Landsbyliv-tabellen

(rul 1d6 +1 pr. terningtrin)

1-8	Livet er smukt, og landsby-livet er fredeligt. Alt går godt.
9-11	Mørke skyer samler sig på himlen. Rygter om en horde af vætter cirkulerer.
12-14	Utilpassede helte. Heltene passer ikke ind i landsby-livet, som ellers er smukt og idyllisk
15+	Spil anden akt

Terningtrin

d4 = 0, d6 = 1, d8 = 2, d10 = 3, d12 = 4, d20 = 5



Krigheren

Et frygteligt skænderi skabte Krigheren for mange år siden. Det var med hans elskede. Hun forstødte ham, og han lagde sit liv bag sig. Nu er han en gammel mand, der venter på, at det hele er overstået. Han drikker tit og tæt for at udholde, at han aldrig har sluppet sin livs kærlighed, selvom hun aldrig har gengældt det. Kamp gør livet lettere for Krigheren. Det er en langt lettere måde at forholde sig til andre på. Han er tavs og indadvendt, og han er ikke god med ord. Han er god med sin gamle og slidte morgenstjerne, han er god med sit skjold, og han er dødelig i kamp. Hvor langt et liv, og hvor vidt omkring Krigheren har været, aner han ikke, for han husker det ikke. Minderne er tabt i alkoholtågerne.

Sårpoint: 4

Ved 0 sår: Karakteren dør. *Spil en dødsscene (evt. nedenstående) og forbedr en andens terning med et trin.*

Scener

De nedenstående scener kan enten spilles eller genfortælle som monolog. Hvis du spiller scenen, udpeg de andre til at dække de nødvendige biroller og spil scenen. Hvis det er en monolog, genfortæl sceneoplægget med din karakters stemme.

Jeg kæmper for min elskede Silvetta. Hun er datter af en fornem mand, og bestemt til at giftes med en anden fornem mand, men jeg elsker hende. I fuld udrustning præsenterer jeg min kærlighed for hende. Hun står på balkonen på sin gård, og der kommer syv hirdmænd ud for at sætte mig på plads. Jeg dræber hver og en af dem, jeg gør det for hende (**Effekt: heler tre sår**)

Jeg vågner op på møddingen på kroen. Jeg stinker af æblebrændevin, og nogle af mine tænder er løse. Det må have været et godt slagsmål, men jeg husker intet ... bortset fra, at jeg syntes, at kropigen lignede min elskede Silvetta (**Effekt: heler to sår**)

Silvetta og jeg er vokset som naboer. Hun fra den store gård, og jeg fra lille gård. Jeg ved, at vi var forelskede. Da vi blev voksne, var min kærlighed til hende stor, og ved høstfesten drak jeg mig fuld for at samle mod. Hun ydmygede mig, som jeg aldrig er blevet ydmyget før. Jeg flygtede ud på markerne, sov min rus ud og efterlod mit navn og mit hjem der. (**Effekt: heler to sår**)

Jeg kigger dybere i flasken med brændevin. Jeg er fuld, og jeg skrider min elskedes navn over hele byen, mens jeg inviterer til slagsmål. Lidt mere brændevin, og jeg vil intet huske om alt dette. Jeg har ikke tal på, hvor mange gange, jeg har gjort dette tidligere (**Effekt: heler et sår**)

Med vilje sænker jeg mit våben. Min modstander ser det ikke, men jeg lader hans våben glide forbi mit, og det rammer mig dybt i brystkassen. Jeg synker sammen, bøjer nakken og inviterer det dræbende hug... (**Effekt: karakteren dør, forbedr en andens terning med et trin**)



Ridderen

Han har altid drømt om at være ridder. Legede fra barnsben af, at han var ridder, men det huede ikke hans forældre, der hellere så, at han blev en lærd adelsmand. En morgen forlod han sit hjem, for han ville leve som heltmodig ridder, der hjalp alle, der havde brug for det. Vejen og æreskodekset blev fundet i stjernerne: Der hænger syv stjerner på himlen – De syv drager – som er hans guide. Ridderen er en tavs skikkelse, som bedre kan lide at høre andre tale, end at give sit besyv med. Han er en drømmer, en idealist og en ung mand på omtrent 18, der frygter, at hans skæbne allerede har indhentet ham.

Sårpoint: 4

Ved 0 sår: Karakteren dør. *Spil en dødsscene (evt. nedenstående) og forbedr en andens terning med et trin.*

Scener

De nedenstående scener kan enten spilles eller genfortælle som monolog. Hvis du spiller scenen, udpeg de andre til at dække de nødvendige biroller og spil scenen. Hvis det er en monolog, genfortæl sceneoplægget med din karakters stemme.

Dengang jeg drog af sted. Min søster stod og græd på balkonen, og min far nægtede at tage afsked, da jeg ville sige farvel til ham, og min mor, Silvetta, havde jeg ikke set i tre dage. Det var sidste gang, jeg så min familie ... **(Effekt: heler tre sår)**

Jeg forsvarer en kvinde imod et gennemrejsende menneske, som har villet forgribe sig på hende. Jeg løber klingens igennem ham, han dør, og jeg føler ikke noget ved at slå ham ihjel. Det er, som det skal være, vold er et værktøj, ikke en fornøjelse (Effekt: heler to sår)

Mit navn er hemmeligt. Jeg fortæller det ikke til den familie, jeg netop har hjulpet. Det skaber en aura af mystik om mig, og selvom deres kønne datter med de store brune øjne ømt beder mig om navnet, får ingen det. **(Effekt: heler to sår)**

Den første aften efter, at jeg har forladt min familie. Jeg sidder ensom ude på engen. Jeg har lagt mit grej fra mig, og da jeg rejser mig for at samle mit sværd op, ser jeg syv stjerner spejle sig i stålet. Det er syv stjerner, jeg ikke har set før. Den aften bestemte jeg mig for, at min skæbne er skrevet i stjernerne, og de for altid skal guide mig. **(Effekt: heler et sår)**

Dengang jeg mødte en spåkone, der først fortalte mig, at min far var død, og derefter spåede, at jeg havde 'Drømmen fra De Syv Drager' – syv stjerner på himlen – i mig, og at jeg skulle finde min egen vej for at realisere 'Drømmen', men nu ligger jeg her på slagmarken blødende fra et sår i ryggen ...

(Effekt: karakteren dør, forbedr en andens terning med et trin)



Mystikeren

Han har aldrig været barn, og han husker ikke sine forældre. Han mindes kun en kvinde, som slog ham og efterlod ham i en baggyde, da han var fire år gammel. Tiggerungen var nær død af sult og tæsk, da han blev fundet af en gammel omstrejfende tigger-vismand, der oplærte Mystikeren, men som tog hans barndom og hans venner fra ham. Ensomhed er Mystikerens eneste følgesvend. Mystikeren blev skænket et hverv af hans mester – hævn – og kun hævn fik han at vide, må spille en rolle i hans liv. Efter nogle år på farten nages han af tvivlen. Overalt hvor han kommer frem, bringer hævn ikke den tilfredsstillelse, som hans mester lod ham forstå, den ville bringe. Er der et andet liv at leve?

Mystikerens kampstil er anderledes end mange andres. Mystikerens krop er et våben. Spark, slag og kast er hans metoder, og han mestrer dem til fuldkommenhed. Stød, hug og slag, samt vred, der river sener over, og spark, der knækker knogler.

Sårpoint: 4

Ved 0 sår: Karakteren dør. *Spil en dødsscene (evt. nedenstående) og forbedr en andens terning med et trin.*

Scener

De nedenstående scener kan enten spilles eller genfortælle som monolog. Hvis du spiller scenen, udpeg de andre til at dække de nødvendige biroller og spil scenen. Hvis det er en monolog, genfortæl sceneoplægget med din karakters stemme.

Mester sender sin discipel ud på hans livsmission: "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." (**Effekt: heler tre sår**)

Første gang jeg til træningen overvandt min mester, og selvom jeg har fået mange tæsk i træningskampen, så er det mig, der står op (**Effekt: heler to sår**)

Jeg er gadedreng, og jeg prøver at finde modet til at tale med den pæne pige. Da det endelig lykkes, dummer jeg mig, og de griner allesammen (**Effekt: heler to sår**)

Jeg tager hævn over mine plageånder. Jeg er blevet oplært nok til at give de større børn bank, så jeg opsøger dem og giver dem tæsk (**heler et sår**)

En ting på jorden fanger mit øje. En lille glasfigur, et stykke legetøj, der tilhører en lille pige i landsbyen. Jeg samler den op for at den ikke skal gå i stykke, og jeg ser ikke vætten springe ud af døråbningen med spyddet ..." (**Effekt: karakteren dør, forbedr en andens terning med et trin**)



Jægeren

Et liv i smerte er et liv levet. Vejen til lykke er gennem det levede liv.

Overlevelsesinstinktet stråler ud af jægeren. Det er en aura omkring ham, der skaber en afstand mellem ham og alle andre. De kan ikke lide den direkte måde, han stirrer på, og de kan mærke hans rovdyragtige mentalitet.

Jægeren har forladt sin familie og civilisationen for at finde livet, og det er lykkedes. Nu prøver han at tage det med sig tilbage til civilisationen. Han balancerer mellem sin nyfundne shamanistiske spiritualitet og hans dræberinstinkt. Hans samvittighed nager ham, for han ved, at han ikke er helt ærlig over for sig selv. Han er afhængig af adrenalinrusen, og den finder han bedst i naturen.

Sårpoint: 4

Ved 0 sår: Karakteren dør. *Spil en dødsscene (evt. nedenstående) og forbedr en andens terning med et trin.*

Scener

De nedenstående scener kan enten spilles eller genfortælle som monolog. Hvis du spiller scenen, udpeg de andre til at dække de nødvendige biroller og spil scenen. Hvis det er en monolog, genfortæl sceneoplægget med din karakters stemme.

Bag mig ligger min kone og tre børn og sover. Om livet har jeg min bedstefaders sværd. Ser jeg mig tilbage, da jeg forlader mit hjem, eller går jeg direkte ud i natten for ikke at vende tilbage? Jeg dør åndeligt, hvis jeg bliver hos min familie. **(Effekt: heler tre sår)**

Jeg er på den sneklædte bjergside. Jeg har strejft omkring længe, og jeg har jagtet alle dyr, som lever mellem bjergene. Jeg har deres blod på mine hænder, da jeg snubler gennem sneen, fanger en skygge, som et kort øjeblik ligner min hustru, og så hører jeg en stemme mellem bjergene: "Det at slå ihjel er helligt. Vær bevidst om dit ansvar, lad dig ikke falde hen i tom blodtørst.". Så opdager jeg, at det jeg har mellem hænderne er en perfekt, sort bue. **(Effekt: heler to sår)**

På vej ned af den sneklædte bjergside i fuldt firspring, træder jeg på et skjold skjult under sneen. Pludselig kurer jeg ned af bjerget hurtigere end nogen hest kan løbe, og jeg ler i vilden sky, da skjoldet, jeg kurer på, kastes hid og did. **(Effekt: heler to sår)**

Mine fødder efterlader røde fodspor i sneen. Frosten æder ind på krop, og mine arme og ben er ømme af smerte. Jeg skrider af fryd. **(Effekt: heler et sår)**

Jeg kaster mig over den døende fjende, synker min tænder dybt i vættens strube og mæske mig i blodet. Jeg ser ikke flokken af vætter, som samles omkring mig med deres køller, så begynder de alle at hamre løs på mig, mens jeg griner i smerte og lykke ... **(Effekt: karakteren dør, forbedr en andens terning med et trin)**



De Navnløse Redux

Af Thais Laursen Munk

Introduktion

Kære spillerer!

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 reelle 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:

Krigheren: 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 Kriherens 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 aftenmaden. 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 Krigeren, som bekæmper en flok mørklinger (vi siger der er fem). Mørklingerne ruller 1, 2, 3, 5 og 6, samlet 23. Krigerens 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. Krigerens 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 Krigeren 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:

Krigeren: Våbenkundskab i næsten overmenneskelig grad. Krigerens 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 omfavelse 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

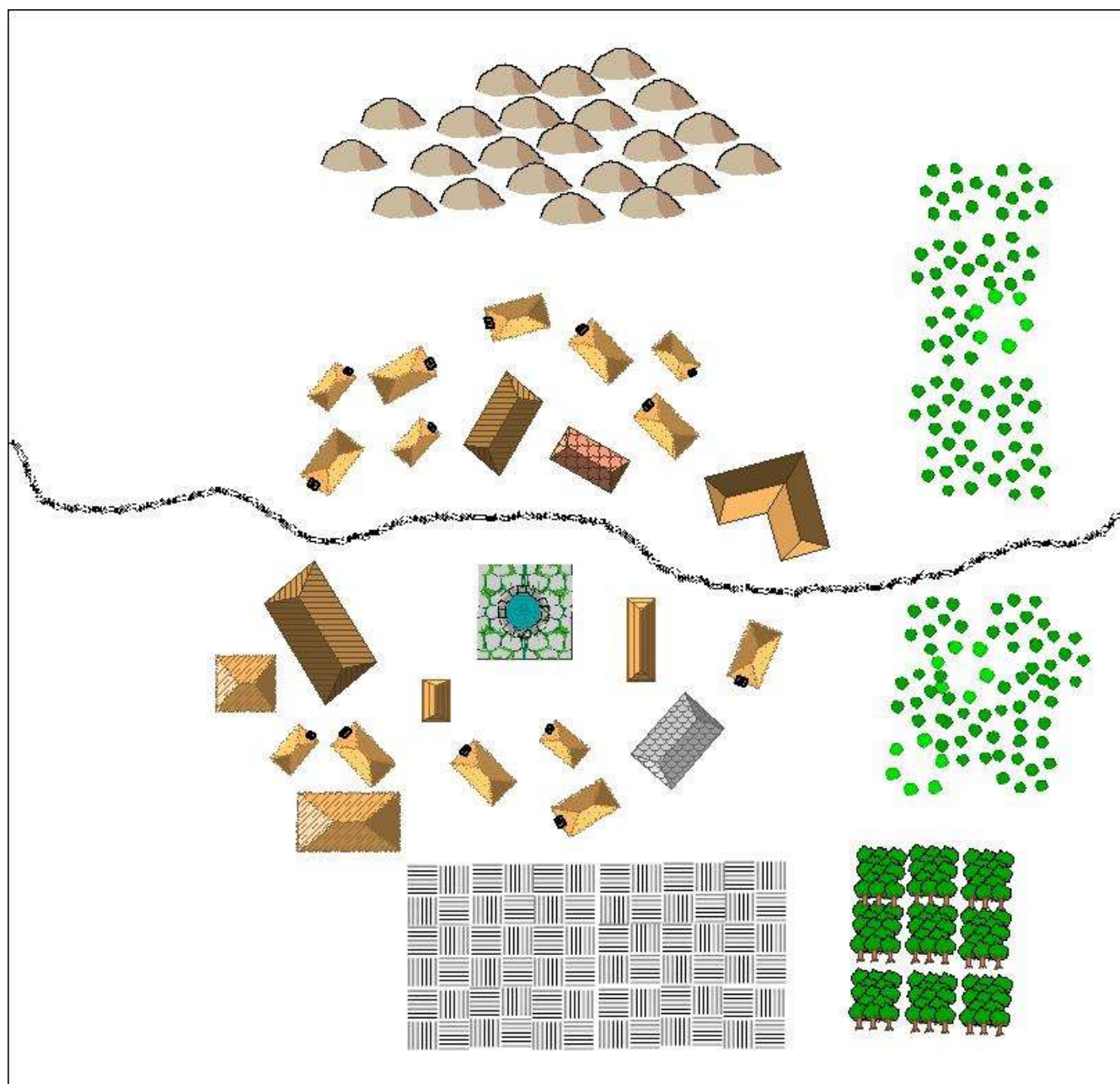
Jeg vandrer en smal og tilgroet sti 3

-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 glide 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 sidste 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 Dragets 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.