



LARS KAOS ANDRESEN PRÆSENTERT

TESTAMENTET

SKREVET TIL FASTAVÅL 2016



KOLOFON

Tekst og layout af Lars Kaos Andresen

Korrentur: Thomas Munkholt

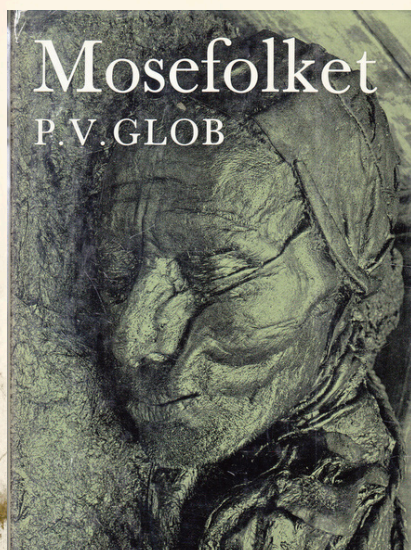
Tak til Alex, Mike og Sarah for spilstest og for at sige, at plottet med den onde advokat skulle droppes!

Tak til Kristoffe Apollor for at sige, at jeg skulle droppe de okkulte detektiver!

Tak til Mette for entusiasme og gode input til redigering!

Tak til Kristoffer Rudkjær for masser af brugbare kommentarer, der lige fik ændret nogle ting i sidste øjeblik!

Og så en lille tak til P.V. Glob og hans bog 'Mosefolket', som mine forældre havde stående i reolen, og som jeg fandt i en meget ung alder. Det er en fantastisk bog om menneskene i moserne. Den vakte mange tanker i en dreng.



INDHOLD

| | |
|--------------------------------|----|
| INTRODUKTION | 3 |
| FORHISTORIE OG SYNOPSIS | 4 |
| INFO OM 1. AKT | 6 |
| INFO OM 2. AKT | 7 |
| INFO OM 3. AKT | 8 |
| 1. AKT - SCENER | 9 |
| INTRODUKTION - 2. AKT | 15 |
| 2. AKT - SCENER | 17 |
| 3. AKT - SCENER | 24 |
| SCENEOVERSIGT - AKT 1 | 28 |
| SCENEOVERSIGT - AKT 2 | 29 |
| SCENEOVERSIGT - AKT 3 | 30 |
| HANDOUTS | |
| ROLLEBESKRIVELSER | |
| KORT OVER OMRÅDET | |



ROLLERNE

De fire roller er i familie med hinanden, og var gode venner i deres barndom, indtil de blev traumatiseret, da de afbrød et sexritual med et 3.000 år gammelt moselig.

Peter: Var gruppens selvsikre og selvglade leder som teenager. Nu er han en døende og falleret rockmusiker, der har mistet kontakten til den musik, han som barn hørte, da han i et kort øjeblik skuede ud over Lengs sletter og så Kadath i det fjerne.

Alice: Var gruppens alvidende og nysgerrige element. Nu er hun en eksperimenterende forsker, der konstant bevæger sig i de etiske gråzoner, og som var på nippet af et gennembrud i biomekanik, før hun mistede indsigten.

Louise: Var en vild, modig og hæmningsløs teenager. Er nu billedkunstner kendt for sin ekstreme stil og især sin farverige og eksplosive personlighed.

Martin: Var en empatisk og forstående teenager. Nu er han en total blokeret forfatter med hang til ekstreme perversiteter, der kan give ham et glimt ind i den fremmede verden, der indtil for nylig fyldte ham med inspiration.

Rollerne var meget tætte som børn, men efter den traumatiske oplevelse hos Trisha, har de ikke haft meget med hinanden at gøre.

TESTAMENTET

IÄ IÄ KADATH FTHAGN PH'NGLUI KADATH!

For årtusinder siden forstod menneskene verdens forfærdelige sammenhæng. De behøvede ikke kigge mod stjernerne for at føle sig små og ligegyldige. I skræk og fascination blev De Gamle Guder tilbedt i et vanvittigt håb om indsigt. I en udhulet egestamme sejlede en troldkvinde ud i mosens stille vand. Hendes nøgne hud var smykket af guld, der i asymmetriske og bekymrende mønstre snoede sig om arme og ben, og i det tidlige morgenlys så guldslangerne næsten ud til at bevæge sig. Alene råbte hun de fremmede og unaturlige ord, der fik et fjernt lys i det mudrede vand til at flakke med farver, som ikke kunne beskrives. Hendes rejse var lige begyndt, og hun lod sig falde ned i vandet med vidt åbne øjne for at se. Se alt!

Kort fortalt

Testamentet handler om fire fætre og kusiner, som i deres okkulte tante Trishas hus en eftermiddag fik en unaturlig indsigt ind i en fremmed og umenneskelig verden. Der blev skabt et bånd mellem dem og den fremmede verden, og via det bånd fik de alle en særlig inspiration på godt og ondt. 30 år senere mærker de, at deres inspiration er forsvundet, og de vender tilbage til huset og Trisha. De opdager, at deres tante er død, og at de nu må beslutte, hvad de vil stille op med en ustabil portal ind til drømmeverdenen Kadath, og om de er parate til at foretage de ofre, der skal til.

Sådan skal Testamentet spilles

Testamentet er klassisk bordrollespil, hvor den primære interaktion foregår ved, at spillerne beskriver, hvad deres roller foretager sig i spilverdenen, og interagerer med hinanden i kraft af deres roller. Du skal som spilleder sætte scenerne, spille bipersoner og facilitere spillets gang.

Der er 'investigation'-elementer i spillet, hvor rollerne har mulighed for at opdag ting og drage deres egne konklusioner, men hvis spillerne ikke selv tager initiativ til at efterforske, skal du bare servere de informationer og spor, der er i spillet, for dem.

Deres roller må gerne være i tvivl om, hvilken retning de skal gå, men spillerne skal ikke føle sig i vildrede. Hvis spillerne er i tvivl og begynder at diskutere, hvad de skal gøre, skal du som spilleder bryde ind, afbryde scenen og sætte en ny scene, og på den måde føre spillerne videre – eller direkte tale til dem som spillere og hjælpe dem videre i den aktuelle scene.

Sex og vold

Sex med mindreårige. Sex med moselig. Der er potentiale for mange syge ting i historien, og det kan være en idé at lodde stemningen for, hvor vildt dine spillere har lyst til køre den ud – og minde dem om, at 'det bare er for sjov'. Har du yngre spillere under 15 år, er det nok en meget god idé under alle omstændigheder, at undgå scener, hvor en mindreårig har oralsex med et moselig eller den slags.



HVOR OG HVORNÅR?

Det har ikke nogen videre betydning, præcist hvor spillet foregår. En dansk by ude ved vandet et sted. Historien udspiller sig kun i Trishas hus og i den nærliggende mose. Spillerne får et kort over spilområdet, og det er ikke meningen, at de skal forlade dette område.

CALL, KADATH OG LENG

Den verden, som gamle stammefolk rejste ind i, er Drømmeverdenen, som er beskrevet i flere Lovecraft-værker. Den enorme røde slette, med de sorte væsener og den hvide himmel med bjerget i horisonten, er Leng-plateauet, hvor bjerget Kadath skimtes i horisonten med sit slot, hvor De Glemte Guder bor.

Rollerne kommer aldrig til at færdes i denne verden i løbet af spillet, men forbindelsen til Kadath er vigtig for alle rollerne. Drømmeverdenen og porten derind er magiske, og gennem årtusinder er magien fra Drømmeverdenen flydt ud i mosen. Magien er nærmest håndgribelig. Den er hvidligt selvlysende i sin koncentrerede form, og dette billede kan bruges til at antyde magien. Mosekvinden har mælkehvide, selvlysende øjne. Regnormene, der arytmsk danser i tørven, er svagt selvlysende som morild og så videre.

FORHISTORIE

OG SYNOPSIS FOR DET HELE

De Gamle Tider

For over 3.000 år siden i den tidlige stenalder tilbad stammer af mennesker særegne steder. I en skovsø lå et hemmeligt og magisk sted, og når stammens hellige under ritualer kastede sig i vandet, kom de sommetider tilbage og fortalte om et fantastisk rige, hvor guder boede på toppen af et bjerg, og hvor væsenerne fra drømmene var virkelige. De hellige havde gennem ritualer åbnet en port ind til den anden verden – Kadath. Sommetider vendte de tilbage. Andre gange blev de aldrig set igen.

Som årene gik, faldt skovens blade ned i skovsøen, og langsomt begyndte vandet at forvandle sig til en mose. Sidste gang en hellig kvinde udførte ritualer og kastede sig i det hellige vand for at rejse gennem porten ind til indsigten, blev hun fanget i mosen mellem vores verden og Kadath. Porten var åben og glemt. Den hellige kvinde fuldførte aldrig sin rejse, men forblev afventende i mosens mørke ved fuld bevidsthed.

Moderne tid

Årtusinder gik for kvinden i mosen. I mellemtiden blev det hellige sted glemt, og nye stammer havde slået sig ned og bygget huse. I et af disse huse flyttede to unge hippier – Trisha og hendes kæreste Jacob – ind, for huset var stort og billigt og fyldt med spændende ting fra den tidligere beboer. Hver sommer fik de to unge hippier besøg af Trishas nevøer og niecer, som var glade for det frie eventyr i det store hus med skov og mose i baghaven.

Som sommeren var varme og hyggelige, var vintrene kolde og blæsende, og for at holde varmen begyndte Trisha og Jacob at grave tørv i mosen, som kunne brændes i de gamle ovne. En kold efterårs morgen fandt Jacob et guldarmbånd i mosen, og snart dukkede

flere op. Snart gravede Trisha og Jacob ikke tørv for at holde varmen, men for at finde flere guldsatte, som de i kælderen smeltede om og solgte for gode penge.

Jagten på skatte fik Jacob og Trisha til at grave dybere ind og ned i tørven. En dag så de det velkendte glimt af guld, men denne gang sad gullet på en mørk og garvet arm. Forsigtigt gravede de moselaget fri af tørven og så, at det var et velbevaret moselig – en nøgen kvinde. Da de trak hende fri af tørven, trak hun for første gang i 3.000 år luft ned i sine lunger og udstødte et lydøst og forfærdeligt skrig. Hun åbnede sine mælkehvide øjne og stirrede på dem med en uforståelig indsigt, som intet menneskeligt sind kan bære.

Trisha og Jacob forstod, at de her har fundet en skat, der er større og mægtigere end noget guldarmbånd, og de bragte mosekvinden hjem og låste hende inde i deres kælder. Deres allerede spirende okkulte interesse blev vakt til live, og de to begyndte et dobbeltliv som glade hippier i dagslyset i huset og kultister i mørket i kælderen, hvor de brugte den hellige mosekvinde til at få indsigt i ting, der har været glemt i æoner.

[Her starter 1. akt for spillerne]

Trisha og Jacob får stadig børnene på besøg om sommeren, og børnene har ikke noget imod, at deres tante og hendes kæreste er en smule fraværende, for det giver bare dem mere plads til at gå på eventyr og udforske for sig selv.

En eftermiddag går børnene på eventyr i kælderen, selv om de har fået besked på, at de ikke må gå derned. Her finder de Trisha og Jacob i gang med et seksuelt ritual sammen med mosekvinden, og da børnenes indblanding afbryder ritualer, mister de to kultister kontrollen over magien, og ritualer går galt.

[Her slutter 1. akt for spillerne]



De forgangne 30 år

Børnene overlever, men ingen vil tro på deres historie, og de har ikke mere med deres tante at gøre. Trishas kæreste Jacob døde på grund af børnene under det fejlslagne ritual, men bliver vækket til live af mosekvindens magi. Genoplivningen med magi fører dog til, at Jacob over årene forvandler sig til et væsen fra den fremmede verden – en ghou, som Trisha vedbliver at have et forhold til.

Børnene, som i mellemtiden er blevet ældre, lider som unge af personlighedsforstyrrelser og bliver af deres forældre forment adgang til hinanden. De plages af visioner, auditive forstyrrelser og særlige fornemmelser af uønsket indsigt.

Trisha bliver boende i huset, og bliver mere og mere sær. Hun har stadig mosekvinden nede i de underjordiske mosehuler, og hun eksperimenterer videre med magien i mosen. Trisha graver dybere i mosen gennem tørven under jorden, og hun finder kanten af selve porten til Kadath, som stadig står åben – og har i sin udgravning fundet flere levende moselig. Hun opdager, at portalen ind til Kadath er blevet ustabil, og har gennem ritualer, der har svækket hende og

det hellige moselig, holdt den stabil.

For nylig er Trisha blevet syg, og hun vil dø inden længe. Hun frygter, hvad der vil ske med huset og ikke mindst med porten ind til Kadath, hvis uindviede overtager huset og grunden. Hun påbegynder at destillere magien ud af nogle af de moselig, hun har fundet (men ikke den hellige kvinde) til et magisk serum, for at lave en drik, der kan forvandle hende til en ghou ligesom Jacob, så hun kan være sammen med ham for evigt.

Hun påbegynder at sikre, at hendes fire nevøer og niecer skal arve huset, og planlægger at fortælle dem, at de nu har ansvaret for enten at passe på porten eller få den lukket, så den ikke gør yderligere skade (og at det i øvrigt var deres skyld, at det hele gik galt dengang, så de har bare at gøre, som hun beder dem om).

Men inden hun når så langt, falder hun om i huset, og der er ikke nogen til at passe på portalen, som begynder at blive ustabil, hvilket betyder, at rollerne mister deres forbindelse til den fremmede verden (og dermed også den inspiration, der har drevet dem). De beslutter sig for at tage op til Trisha og huset for at finde ud af, hvad der foregår.

[Her starter 2. og 3. akt for spillerne]

Rollerne ankommer til huset efter ikke at have set hinanden i 30 år.

De udforsker huset og finder spor efter, hvad der er foregået de seneste 30 år, og opdager, at Trisha var døende og nu er død. De opdager, at hun var ved at skrive til dem, og at hun gav dem skylden for, at det gik galt, som det gjorde. De finder ud af, at hun har fremstillet et magisk serum, der skulle give hende mere liv, men at hun aldrig nåede at bruge det, og rollerne har hver især et motiv for at bruge serummet.

De finder spor efter, at Jacob ikke døde under ritualen, og i kælderens opdagelse, at Trisha var i gang med nogle særlige og syge ritualer, der udsprang fra mosen. De finder levende moselig i kælderen, og de finder afdøde Trisha.

Gennem indsigt fra den hellige mosekvinde bliver de klar over, at de enten må lukke porten – og derved afskære dem selv fra videre indsigt og blive normale mennesker, eller holde porten stabil ved at ofre en af dem selv, som skal overtage mosekvindens rolle og får en skæbne af evig vanvid.

[Afslutning på spillet]

DE TRE AKTER

1. AKT - FASCINATION OG DYSTRE FORUDANELSER



FORDELING AF TID

Scenariet er sat til at blive spillet på 4-5 timer – inklusive opstart, som der typisk går omkring 20-30 minutter med. Det vil sige, at det er godt at gå efter 4 timers aktivt spil.

- 1. akt bør tage omkring en time – maksimalt halvanden time. Hvis det går væsentligt hurtigere end en time, så bliver der groft sagt ikke spillet nok rollespil. Hvis det begynder at tage halvanden time, så kommer I i tidsproblemer.
- 2. akt er den længste akt og bør vare omkring 2 timer – maksimalt 2,5 timer. Når I er færdige med 1. og 2. akt, så er det fint, hvis der er gået 3,5 timer.
- 3. akt består grundlæggende kun af to scener, men det kan trække ud, så det er godt, hvis der er 30-45 minutter til denne akt.

Testamentet består af tre akter med i alt 14 scener samt fire korte fortællescener. Det er meningen, at spillerne kommer gennem alle scenerne. Der er en sceneoversigt på ét stykke papir, hvor alle scenerne og de vigtigste ting at huske på, er beskrevet. Testamentet er også lavet således, at de fleste scener fylder ét ark papir og maksimalt to ark, så du kan have disse ark liggende foran dig, når I er igang med en scene.

1. akt

I 1. akt præsenteres spillerne for deres roller som børn, og de får lov til at være relativt uskyldige børn, der på eget initiativ kommer ud, hvor de ikke kan bunde. I 1. akt skal der kun spilles rollespil.

Rollespil i 1. akt

Helt fra første scene skal du gøre spillerne klart, at det er meningen, at de skal spille rollespil med hinanden. En stor del af tiden i Testamentet skal bruges på at spillerne spiller deres roller over for hinanden. Du kan vise dine spillere dette og fremelske rollespillet ved at:

- Lad være med at klippe scenerne for hurtigt. Selv om dine spillere måske ikke siger så meget, så lad være med at gå i 'panik' og klippe scenen.
- Hjælp rollespillet frem med spørgsmål til spillerne. Forestil dig, at du er en studievært, der skal have en modvillig interviewperson til at fortælle noget spændende. Stil spørgsmål i stil med: "Hvordan kan Peter se, at din rolle blev ked af det, da han lige sagde det" og "Hvordan kan de andre se, hvad du føler lige nu" og "Fortæl mere om, hvad du gør, da du falder i vandet". Det er både en god idé med klassiske hv-spørgsmål, men du kan også direkte bede om at få spilleren til at uddybe noget.
- I 1. akt skal spillerne kun have fokus på at

spille rollespil med deres roller. De skal ikke træffe nogle vigtige valg - de skal bare spille deres roller og have det sjovt.

Stemning i 1. akt

Det overordnede mål med 1. akt er, at børnene på eget initiativ skal komme i problemer. Stemningen er lys og emmer langt væk af, at være på eventyr i sommerferien. Den positive stemning skal gå igen i dine beskrivelser af omgivelserne. Der er lagt op til det i de enkelte scener. Det er solskin. Trisha og Jacob smiler og er glade. Men ikke alt er uskyldigt. Især Peter og Louise er begyndt at lægge mærke til, at der er forskel på drenge og piger.

De lurende lyster i 1. akt

Sex er et væsentligt omdrejningspunkt i historien. I 1. akt er børnene nysgerrige og uden, at de helt ved det, er flere af dem godt og grundigt liderlige som liderligere teenagere. Men deres liderlighed begrænser sig til at lure på de voksne og lege lidt doktor med hinanden. Fordi de bliver udsat for det vilde seksuelle traume, da de forstyrrer det underjordiske ritual, er det fint, hvis der er lagt en stemning af lidt uskyldig sex, før de når ned til ritualen. Det kan være en god idé at skubbe lidt til spillerne, hvis de ikke selv bringer det op.

- Nævn for Peter, at Louises T-shirt er blevet våd i mosen
- Få Louise til at beskrive sine shorts, der er lidt for små
- Brug både Trisha og Jacob til at tirre rollerne seksuelt. De to hippier er selv så seksuelt afslappede, at de slet ikke tænker på, hvordan deres opførsel virker på de store børn
- Få Alice til at forholde sig til, at Peter kigger på Louises eller Alices bryster

DE TRE AKTER

2. AKT - FORTRÆNGTE MINDER OG GRYENDE FORSTÅELSE



GALLERI AF BIPERSONER

- **Trisha** – optræder primært i 1. akt, men der er mulighed for at møde hende som lig i 2. akt af historien.
- **Jacob** (Trishas kæreste) – får et voldsomt endeligt på grund af børnenes indblanden i et ritual, og befinder sig i nutiden som et ghoullignende væsen ude i mosen.
- **Mosekvinden** – en 3.000 år gammel hellig kvinde, der har tilbragt de sidste 2.968 år i en mose, og som nu er lukket inde i underjordiske gange under huset og mosen.
- **En hund** – som Trisha har slået ihjel og vækket til live. Hunden kan bruges til tidligt i 2. akt at antyde, at noget er helt galt.

FORTÆLLESEKVENSER

Der er fire korte fortællesekvenser, hvor de voksne roller erindrer noget fra det ritual, de afbrød som børn. Fortællesekvenserne skal være hurtige minder og ikke tage mere end et par minutter. Det er kun den spiller, hvis rolle, der har et minde, som fortæller med hjælp fra spillelederen. Der er altså ikke tale om flashbacks eller bipersonrollespil, hvor de øvrige spillere har en rolle i erindringen.

I 2. akt skal rollerne opdage, hvad der er sket i Trishas hus i de 30 år, de har været væk. De skal også lære hinanden at kende igen. I 2. akt skal spillerne derfor både spille rollespil med hinanden, men de skal også fortolke nogle spor, de får udleveret enten i form af beskrivelser fra dig som spilleleder eller i form af handouts. Det stiller større krav til spillerne, og din opgave bliver at hjælpe dem, så hverken det at fortolke spor eller spille rollespil bliver skubbet i baggrunden.

Nye roller til 2. akt

Til 2. akt har spillerne fået udleveret deres voksne roller, som er langt mere komplekse end de simple roller, de fik som børn. De skal have tid til at læse rollerne og forholde sig til dem, og de må i plenum også meget gerne stille spørgsmål til rollerne.

Stemning i 2. akt

I 2. akt er der fokus på forfald og ælde. Rollerne er selv blevet ældre, og dette bliver især meget tydeligt, når de genopdager huset, som de ikke har besøgt i 30 år. Det behøver ikke nødvendigvis blive dystert. Det må gerne være smukt forfald. Melankolsk forfald. De finder på mange måder forfærdelige ting i kælderen, men det er også en ulykkelig kærlighedsfortælling. Det er på mange måder sygt og perverst, hvad de finder i kælderen, men det er også smukt og fascinerende. Det skal ikke være farligt. Rollerne skal ikke føle, at de er i fare. De skal heller ikke føle, at de har travlt. (De kan få travlt i 3. akt, men ikke i 2. akt).

- Du skal ikke være bange for lange beskrivelser og tillægsord
- Del eventuelt dine beskrivelser op. Start med at fortælle, hvad der overordnet er i kælderen, og spørg dem så, hvad de vil starte med at undersøge, og beskriv så det.

- Never split the party. Der er kun fire roller, og det har ikke travlt. Bare sig til spillerne, at de skal holde sig sammen, hvis de begynder at dele sig op. (Det er selvfølgelig OK, hvis Martin lusker af sted for at knalde med døde Trisha og andet i den stil. De skal bare ikke dele sig op, fordi det er mere effektivt).

Investigation versus rollespil i 2. akt

Når rollerne udforsker huset, får de forskellige spor, der fortæller om, hvad der er sket i huset. For at gøre det så interessant for alle spillerne som muligt, kan du tænke på:

- Fortæl spillerne, at det ikke er meningen, at de skal 'sidde på information'. For eksempel er der en enkelt rolle, der vil se et uhyggeligt billede på et digitalkamera, før det løber tør for strøm. Det er ikke meningen, at spilleren skal holde dette hemmeligt. På samme måde er det ikke meningen, at roller skal tage handouts og holde dem hemmelige for de øvrige spillere (undtaget det handout, hvor det er hele ideen, at det er hemmeligt).
- Hvis en spiller ender med at gå i løsningsmodus frem for at spille sin rolle, så hjælp vedkommende tilbage på sporet ved hv-spørgsmål eller ved at gentage opfordringen til at spille rollen.
- Hvis der er spillere, der glemmer, at meningen er, at de skal bruge den viden, du giver dem i spillet, så gentag det. Hvis du for eksempel i din beskrivelse af køkkenet nævner, at der hænger et brev på køleskabet og ingen reagerer på dette, så giv en af spillerne brevet i hånden. Hvis ingen af rollerne tager initiativ til at undersøge de ting, der er i kælderen, så fortæl dem, at de undersøger kælderen, og at de finder sådan og sådan.

DE TRE AKTER

3. AKT - INDSIGT OG RITUAL



ROLLERNE OG DET MAGISKE SERUM

Trisha har fremstillet et magisk serum, som hun ville bruge til at forlænge sit liv. Hun nåede ikke at bruge det, og rollerne finder serummet i kælderens en kanyle.

Peter er døende, og med det magiske serum, vil han kunne leve videre – og lave det ultimative rockalbum fyldt med magi.

Martin vil kunne få opfyldt sine seksuelle fantasier ved at vække Trisha til live med det magiske serum og have sex med sin døde, levende tante. (Eller evt. have sex med et moselig).

Alice vil kunne bruge det magiske serum til at få et gennembrud i sit arbejde på at skabe kunstigt liv.

Louise vil have evnen til at male tilbage og fortsætte sit nuværende liv (ved at bruge det magiske serum til at reparere portalen).

I 3. akt forstår rollerne, hvad det er, der er foregået, og ved at have sex med moseliget får én af rollerne indsigt i forskellige ritualer. Det bliver meget vigtigt for spillers klimaks, om denne rolle fortæller de andre om sin indsigt, eller om rollen vælger at køre sit eget spil. 3. akt er meget kort. Rollerne finder portalen og moseliget, og de undersøger begge dele. For at forstå, hvad de skal gøre ved portalen, må en af rollerne forenes - have sex - med moseliget, og historiens klimaks er, hvad de beslutter sig for at gøre med portalen.

Stemning i 3. akt

Hvor 1. og 2. akt stadig var stærkt forbundet til vores verden, så nærmer vi os i 3. akt viddet - vi nærmer os Kadath. Dine beskrivelser af omgivelserne må gerne begynde at blive mærkelige og ligefrem selvmodsiggende i stil med:

- Tørv falder ned fra loftet, men det forsvinder inden, det nogensinde når gulvet
- Det føles som om, at du træder dybt ned i tørv, selv om du kan se, at dine fødder står fast
- Du bevæger dig normalt, men det føles som om, at du danser til en ukendt rytme

Hvor stemningen i 1. akt var uskyldig med lurende, seksuelle undertoner og stemningen i 2. akt var melankolsk og foruroligende, så skal der for første gang i historien være en stemning af, at det nu er farligt – og at det er nu, at det gælder. Du kan for eksempel:

- Tale hurtigere
- Give rollerne/spillerne kortere tid til at reagere, så de stresser lidt
- Tale højere
- Rejse dig op og gestikulere

Sex - og mere sex

Der er potentielt to sexscener i 3. akt. En sexscene med moseliget, hvor en rolle deltager, og en rituel sexscene, hvor tre af rollerne deltager. Hvis dine spillere ikke bryder sig om at spille sexscener, er der flere ting, du

kan gøre.

- Kørs scenen i 3. person. I stedet for, at spilleren skal gå ind og være rollen, så lad spilleren træde ud af rollen og fortælle mere objektivt, hvad rollen foretager sig.
- Kørs det hurtigt. Hvis spillerne alligevel ikke er med på det, er der ingen grund til at trække pinen i langdrag.
- Overtag fortællerrollen. Hvis spillerne ikke bryder sig om at fortælle det, så gå ind og fortæl det. Og spørg de enkelte spillere, om du har forstået det rigtigt, at det er sådan og sådan, at de gør. Måske er du endda så heldig, at de selv varmer op og kommer i gang.

LOKATIONER

Huset

Historien foregår i et stort, gammelt hus i naturen. Huset er i to etager (plus en kælder og et loft), og det har engang været et flot og fascinerende hus i skoven. Det er sådan et hus, der burde være fyldt af en kæmpe familie med masser af børn og slægtninge, som altid kommer på besøg og bor i gæsteværelserne.

Mosen

Mosen ligger ude i skoven. Mosen er et stor vådområde, hvor der engang for mange år siden lå en sø, som nu efterhånden er tørret så meget ind, at der kun er mose tilbage.

Det underjordiske

Trisha og Jacob har gennem en del år gravet i den faste tørv under huset for at finde skatte og udforske magien, som de opdagede, da de fandt en levende mosekvinde. Det er blevet til et underjordisk system af gange.

I. AKT

SCENE 1.1 - BÆLTET I MOSEN - CIRKA 15 MINUTTER



LEGENDEN OM MOSEN

Engang druknede der to små børn i mosen, og man fandt aldrig deres lig – kun den lille piges røde sandal. Sandheden om legenden: For cirka 150 år siden var to tørvegraver gået ind i mosen på selvsamme træsti, som børnene går på nu. Den unge tørvegraver så noget skinnede ude i vandet og gik ud på græstuerne for at se, hvad det var. Han faldt i vandet og kunne ikke komme op. Den ældre tørvegraver prøvede at hjælpe ham, men også han faldt i vandet. De druknede i løbet af 20 minutter, mens de skreg om hjælp. Den unge tørvegraver døde først, fordi den ældre mand forsøgte at kravle op ved at skubbe ham ned. Begge tørvegraver ligger ved fuld bevidsthed cirka tre meter nede i mosen tæt på den tørvegrav, som Trisha og Jacob har gravet ud – tæt på porten ind til Kadath. Den mere historisk korrekte historie findes som handout #1 og kan udleveres til Alice.

1. akt

Til 1. akt udleverer du rollerne som børn, men udleverer ikke deres voksne roller. Dem får de først til 2. akt.

Første akt foregår i rollernes barndom. Vi er i de tidlige 1970'ere ude på landet. Det er sommer. I første akt skal spillerne have mulighed for at etablere deres roller som børn, så de kan spille op imod det, når de får udleveret deres roller som voksne. 1. akt handler i høj grad om at etablere en stemning af både lykkelig barndom og lurende ulykke og uhygge.

Scene 1.1: Bæltet i mosen – ca. 15 minutter

Mosen er hemmelig. Mosen er magisk og utilgængelig. Ingen fornuftige væsener går frivilligt ind i mosen, og børnene tiltrækkes af dens forbudte, stille vand, halefaste græstuer og lugt af rådne blade. Det er ikke til at vide, hvor det er sikkert at gå i mosen, og derfor er der stier lavet af gamle egeplanker, hvor man kan gå. Går man væk fra stien og ud i mosen, kan man undgå vandet og sumpen ved at gå fra tue til tue. Der er en mærkelig, konstant lyd fra tusinder af forskellige insekter – en lyd, man kun lægger mærke til, når man stille. En sær summen, man nærmere fornemmer end hører.

Scenens formål: Introducerer mosen, som rollerne måske vender tilbage til som voksne. Etablerer, at børnene er eventyrlystne og bryder regler. Giver spillerne noget, som de kan holde hemmeligt for tante Trisha og Jacob i næste scene. Giver en forudelse om, at der er noget i mosen.

Scenens indgang: Børnene er gået på opdagelse i mosen. De er langt inde, hvor de ikke må være. Start med at få Peter til at beskrive legen. Er de opdagelsesrejsende? Skattejægere? Hovedjægere junglen? Få derefter hver af spillerne til at fortælle, hvilken rolle deres rolle har i legen.

Scenens handling: Louise får øje på noget, der glimter af sølv ude i mosen. Det er et bæltespænde, som sidder i et gammelt læderbælte, som tilhørte en tørvegraver, der druknede i mosen og nu ligger dernede. Skab en spændende situation, hvor mindst et af børnene falder ned i mosens vand og skal have hjælp til at komme op.

Scenens udgang: Slut scenen, når de alle er kommet op på fast grund igen, og faren er overstået. De må gerne have fået fat i bæltet.

Inspiration til scenen

- **Martin [mosen]:** Få Martin til at fortælle historien, om to druknede børn i mosen. Spilleren må selv finde på.
- **Alice [sex]:** Mens Martin fortæller om druknede børn, *giv Alice handout #1* med beskrivelsen af den sande historie om tørvegraverne. Om hun fortæller den historie er op til spilleren.
- **Uhygge #1 [Kadath]:** Lad den eller de roller, der falder i vandet, og som får hovedet under vandet, få en skræmmende fornemmelse af, at vedkommende hurtigt synker dybt ned i mosens glemte mørke, selv om det hele foregår lige i overfladen. Det er mere skræmmende, end det burde være. Få spilleren til at fortælle, hvad rollen tænker.
- **Uhygge #2: [moselig]** Lad en af de roller, der falder i vandet, fornemme en hånd, der tager fat omkring benet, og lad rollen miste sin sko i vandet. Det skal bare være en uhyggelig fornemmelse. 30 år senere opdager rollen, at det var et levende moselig, der havde fat om benet og tog skoene.
- **Peter: [sex]** Lad evt. Peter få øje på Louise bryster gennem hendes våde T-shirt eller Alices trusser under kjolen.

SCENE 1.2

SAFTEVAND MED TRISHA - CIRKA 15 MINUTTER



TRISHA

Trisha er et sted sidst i tyverne. Hun er rødhåret, smilende og behandler børnene som mennesker i stedet for at behandle dem som børn. Hun er en frígjort hippie-type, der har et meget afslappet forhold til seksualitet og nøgenhed. Trisha er død under det meste af historien, og rollerne kommer primært til at opleve hende gennem de ting, de finder i huset. Det er Trisha, der er skyld i, at rollerne bliver involveret i de forfærdelige ting som børn, og det er også Trisha, der er skyld i, at de vender tilbage til huset 30 år senere, så derfor er hun vigtig for rollerne, selv om hun kun kortvarigt optræder som levende i historien.

Trishas køkken er et sikkert sted. Køkkenet er stort og luftigt med et stengulv i sorte og hvide fliser. Mange steder i huset er der rodet og kaotisk, men køkkenet er altid hyggeligt. Det bærer præg af Trisha. De julehjerter, de lavede sidste sommer, hænger stadig ned fra køkkenhylden. Der er en lang række krydderikrukker, hvor Trisha og børnene har malet krydderierne på. Der hænger billeder af børnene, fra de var helt små. Spisebordet i køkkenet er stort, massivt, gammelt og tungt. Det virker næsten som husets anker. Over køkkenbordet hænger lilla lavendel og tørrer og spreder en dejlig duft.

Scenens formål: Introducerer Trisha og Jacob under normale omstændigheder og skaber dermed kontrast til næste gang, børnene ser dem (som er midt i en vanvittig sexakt). Etablerer Trisha og Jacob som sympatiske voksne. Giver børnene mulighed for at lyve sammen og dermed styrke deres sammenhold og etablere, at børnene er ret optaget af at bryde grænser. Formålet er at banke rollerne yderligere sammen, samt at give dem mulighed for at møde Trisha, inden alting går galt. Scenen skal også understrege den spirende seksualitet, som flere af børnene er optaget af, som senere vil kulminere i scene 5. (Rollerne vil vende tilbage til køkkenet efter 30 år, så *krydr gerne med detaljer* om køkkenet, som kan bruges, når de vender tilbage).

Scenens indgang: Få en af rollerne til at fortælle, hvad han eller hun sidste år tegnede, som nu hænger på køleskabet (tegningen går igen 30 år senere).

Scenens handling: Trisha har lavet koldt saftevand til børnene, og spørger naturligt, hvad de har lavet. Mens rollerne taler med Trisha, kommer Trishas kæreste Jacob ind i køkkenet. Han er beskidt som efter fysisk arbejde, men han virker opildnet og i særligt

godt humør. Han spørger rollerne, om de er med på, at de skal være alene hjemme i aften, mens han blinker til Trisha.

Scenens udgang: Afslut scenen, når de har talt om, at de skal være alene hjemme. Trisha formaner dem overfladisk om, at de ikke skal begynde at udforske huset, når der ikke er voksne hjemme til at hjælpe, hvis der sker noget. **Fortæl evt. spillerne, at de har planer om at udforske kælderen.** (Det er antydnet i deres rollebeskrivelser).

Inspiration til scenen

- **Peter [sex]:** Peter er meget optaget af Trisha. Lad ham opdage, at hun ikke har trusser på, når hun sætter sig op på køkkenbordet for at tale med børnene – og han opdager det kun, fordi han holder øje med det. Peter bliver seksuelt ophidset.
- **Louise [sex]:** Lad Louise opdage, at Peter kigger på Trisha – og lad evt. Louise opdage, at Peter får en ganske imponerende erektion i sine korte shorts.
- **Alice [sex]:** Jacob lugter af sved på en god måde – men der er også en mærkelig, krydret duft omkring ham, som hun ikke kan sætte fingeren på, og som både er rar og foruroligende. (Det er moseligets duft).
- **Alice [Cthulhu-mythos]:** Bemærker Jacobs nyeste tatoveringer. Hun har aldrig set sådan nogle skrifttegn før, og det gør hende næsten en smule utilpas at se på dem – men det kan også være fordi, at hun ikke er vant til at studere en voksen mands nøgne hud indgående. (Tatoveringerne kan senere bruges til at genkende den forvandlede Jacob).
- **Martin [Skyld]:** Jacob blinker til Martin og fortæller ham, at der står flere øl i køleskabet, og at han ikke ved, præcist hvor mange der er. (Det er Heiniken – Jacobs yndlingsøl – på flasker).

SCENE 1.3

NØGLEN I SOVEVÆRELSET - CIRKA 10 MINUTTER



JACOB

Jacob er sidst i tyverne. Han har langt hår, der næsten flagrer lige så meget som hans løse, farverige gevandter. Hans overraskende muskuløse arme er tatoverede med indiske skrifttegn ... og nogle skrifttegn, som meget få mennesker ville kunne mening i, som mosekvinden har lavet på ham.

Jacob dør tidligt i historien og bliver genoplivet af mosekvinden, som han og Trisha har et forhold til. Genoplivningen forvandler Jacob til et mærkeligt væsen, en ghoul fra Lovecraft-mythologien, fordi han fyldes med magi fra Kadath. Han optræder senere i historien som ghoul, hvor han lusker rundt nede i mosen.

Trisha og Jacobs soveværelse er ikke forbudt grund, men børnene har ikke været meget derinde efter, at de er blevet større. Da de var mindre, sov de tit inde hos Trisha og Jacob, men det er flere år siden. Det er anderledes at være i soveværelset, efter at børnene er kommet i puberteten.

Scenens indgang: Børnene befinder sig i Trisha og Jacobs soveværelse. De er der for at hente nøglen til kælderen. Fortæl Peter, at han har set Trisha gemme en nøgle i et hemmeligt rum i væggen bag et lille maleri. (Peter ved godt, hvornår han så det – det var, da han lurede på nøgne Trisha for et par dage siden).

Scenens formål: Fastslår, at børnene er ude på gale streger, og giver dem endnu en lokation i huset, som de kan vende tilbage til som voksne, og hvor de kan se, hvad der er forandret.

Scenens handling: Lad dem finde ting i soveværelset, som de ikke burde snage i, men som kan findes i (næsten) ethvert soveværelse. Kondomer på natbordet. Sexlegetøj i en skuffe. Et par joints på natbordet. Nogle farvede flasker i vindueskarmen, der farver aftensolens lys på gulvet, hvor Trishas trusser, hun ikke havde på tidligere på dagen, ligger. Lad børnene mærke spændingen og blive ophidsede over, at de er i gang med noget, som de ikke må. De bliver opildnede over at være på afveje.

Scenens udgang: Scenen skal bare være kort og stopper, når Peter tager nøglerne til kælderen, hvor du klipper til, at de står nede foran den grå, kraftige og nyinstallerede branddør ind til kælderen.

Rollebaseret inspiration til scenen

- **Peter:** [sex] Lad der ligge et par pornografiske nøgenbilleder af Trisha i det hemmelige rum i væggen.
- **Martin:** [sex] Lad Martin se nøgenbilleder af Trisha. Det er den første nøgne kvinde, han ser et billede af.
- **Alice:** [Cthulhu-mythos] Jacob eller Trisha har malet på væggen. Maleriet forestiller en rød slette med et sort bjerg i horisonten.
- **Louise** [oprør]: Louise lægger mærke til tre de tre joints på sengebordet.



SCENE 1.4

KÆLDEREN - CIRKA 20 MINUTTER



MOSEKVINDEN

Den hellige mosekvinde er over 3.000 år gammel. Hun har ligget i mosen, som har garvet hende, og magien fra Kadath har holdt hende i live. Hendes hud er mørk – en ekstrem mørkerød farve skabt af mosen – og den er blød og læderagtig. Hun udstråler en utrolig kraft, skønhed og seksualitet. Hun taler ikke. Hendes øjne er mælkehvide overflader i det mørke ansigt, og de ser både vores verden og den anden verden. Hun er i 1. akt af historien mobil og bevægelig, og kunne nærmest gå for at være et menneske. I 2. akt er hun mindre mobil, fordi hun har brugt meget af sin egen livskraft på at redde Jacob fra døden, men hun er stadig fortryllende i både udseende og udstråling.

Mosekvinden er ikke mere noget menneske, og har ikke menneskelige motiver og ønsker. Hendes sind er efter 3.000 år i mørke halvvejs inde i en anden verden blevet forvandlet til noget, der ikke giver mening i konventionel forstand. Men som med dyr er det nemt for mennesker, der møder hende, at projicere menneskelige værdier over på hende – især fordi hun ser menneskelig ud.

Hun er ikke uødelig. Hun kan slås ihjel og dør sandsynligvis sidst i historien.

Kælderen er uberørt grund for børnene. For nogle år siden opdagede de, at der var kommet en ny kælderør. En metaldør. Og Trisha sagde til dem, at de ikke skulle gå ned i kælderen, for der var alt muligt, som børn ikke skal lege med. Før da havde børnene aldrig haft lyst til at udforske kælderen, men pludselig blev kælderen spændende og forbudt.

Scenens indgang: Børnene står foran døren. Det er en af de eneste ting i huset, som er nyt. Det er en ny dør af metal – en rød branddør i en metalramme.

Scenens handling – kort fortalt: Børnene udforsker kælderen, og finder en hemmelig gang, der fører ned i jorden. De føler sig draget ind i gangen (hvis de ikke på eget initiativ går derind), og de kommer ind i en sær jordhule, hvor de ser Trisha og Jacob have rituel sex med et moselig, hvor scenen og 1. akt afsluttes.

Scenens udgang: Rollerne bevæger sig ned i de underjordiske gange.

Beskrivelse af kælderen

Husets kælder er rodet og mørk. Op ad en væg står et stort bord, der for nylig er blevet ryddet, hvor der er forskelligt værktøj brugt til at omsmelte metal og støbe det i barrer. Det står en gasbrænder med et smeltekar, og der ligger nogle store, kraftige læderforklæder. Det hele ser i forhold til det øvrige i kælderen meget nyt ud. På bordet ligger forskellige metalsmykker, som ikke er blevet smeltet om endnu. Trisha og Jacob har omsmeltet uvurderlige guldskatte for at kunne sælge guldet.

Der står tre store fritstående badekar, der alle er mudrede godt til. Der er en kraftig vandslange med pistolhåndtag, og der står nogle store sigter. Det er her, Trisha og Jacob har rensat smykker og metalgenstande for tørv, og de har også sigtet tørv for mindre metalgenstande. Der er rodet og snasket henne ved badekarrene.

Inde fra et fyrrum kommer der en lav rumlen, og der er et lavt, orange skær. Fyrrummet er stort og udover at være fyldt med gamle kasser, mørke kufferter, ødelagte møbler, store skabe og andet fra de tidligere ejere, står der et stort og imponerende fyr, som kan fodres med kul – eller tørv. Der står nogle store stabler med tørv, som ikke er blevet brændt. Siden Trisha og Jacob er kommet til penge, er de begyndt at fyre med kul.

Der står nogle lænestole, der ser ud til at være brugt for nylig. På et lille bord ligger der nogle lange, tynde piper, og i en bakke ligger der noget, der ligner smulret jord. Det er tørv, som er taget nede fra de underjordiske huler, og Trisha og Jacob har eksperimenteret med at ryge tørven. Det har givet dem hallucinationer, hvor de har set Lengs sletter og bjerget.

Hvis børnene prøver at *ryge tørven*, vil den vagt uvirkelige stemning, de allerede så småt føler bliver forstærket. Beskriv evt. korte glimt af en enorm slette – og lad dem fornemme den musik, som ikke er i luften, men som de oplever, når de går ned under jorden.

Bagvæggen i fyrrummet er en simpel forstærket jordvæg, jordvæggen er brudt ned, og en gang fører ned under jorden.

SCENE 1.5

RITUALET OG PORTALEN - CIRKA 15 MINUTTER



HVAD ER DER LIGE MED TRISHA, JACOB OG MOSELIGET?

Trisha og Jacob har begge et meget åbent sind, og da de finder kvinden i mosen og opdager, at hun er levende, kan de fornemme, at hun er et smukt væsen. Først er der fascination og en slags respekt – senere følger en mental tiltrækning og til sidst kommer et rå, fysisk efter den 3.000 år gamle krop, der er blevet garvet af mosens sure vand. Mosekvinden kan ikke tale, men hun har vist dem mentale billeder af en anden verden. For Trisha og Jacob er det logiske skridt (hvor vanvittigt det end er) at dyrke sex med mosekvinden, hvilket bliver en både åndelig og fysisk overskridende oplevelse for dem begge – og efter ikke at have haft fysisk kontakt med noget andet levende end mosens mikroorganismer i 3.000 år, er mosekvinden modtagelig over for de to hippiers kærtegn. Det er forkert at sige, at de elsker eller er forelskede i mosekvinden. De elsker med hende, som de ville elske med Jesus.

Rollerne hører lyde fra jorden, der sætter sig, og deres egne fødder mod den let fjedrende tørvejord, men det er, som om alle lyde sluges af den faste, men alligevel porøse tørv, der engang har været levende. De er omgivet af årtusinder gammelt organisk materiale, der har levet i en fremmed tid. I væggene ser de regnorme og tusindben, der bevæger sig til en rytme, og når man betragter rytmen, er det som om, man hører en musik, der ikke er der, inde i sig selv. De fornemmer, at alt levende omkring dem anerkender deres tilstedeværelse. Et vagt lys fra hulens vægge fra døende svampe vakt til live af ilten giver en monokrom opfattelse af verden omkring sig.

Scenens formål: Skal give rollerne en fornemmelse af, at det de oplever nede i jordhulen, er ekstremt sært og vanvittigt. Overnaturligt er ikke det rette ord. Fremmed. Umenneskeligt. De skal se Trisha, Jacob og mosekvinden i færd med sexritualet, og de skal afbryde ritualet, hvilket får voldsomme konsekvenser, der ikke skal spilles, men senere genfortælles i 2. akt. Det er vigtigt, at rollerne lokkes ned i de underjordiske gange på eget initiativ.

Scenens handling: Rollerne går ned gennem jordhulen og kommer ned i en underjordisk hule i nærheden af portalen, hvor Trisha, Jacob og mosekvinden er i færd med at udføre et ritual, der involverer sex. I stedet for at spille den scene, som vil udfolde sig, når rollerne pludselig står foran deres tante i færd med at have sex med et moselig, så skal scenen cuttes, og spillerne får udleveret deres roller som voksne 30 år senere.

OBS: I denne scene er der risiko for, at det er dig som spilleleder, der kommer til at tale

mest. I stedet for at få rollerne til at fortælle, hvad de gør, så stil rollerne spørgsmål, mens de går videre ind i de underjordiske gange, så det ikke kun bliver dig som spilleleder, der er på.

- Hvad gør duften ved dig?
- Hvorfor danser insekterne for dig?
- Hvordan føles tørven mod dine hænder?
- Hvorfor bliver du opstemt af lydene i dit hoved?
- Hvordan føles rytmen fra væggene?
- Fortæl om [indsæt rollens navn], der kravler foran dig i gangen.

Jordgangen

I tørvejorden er der udgravet en gang. Den er så lav, at kun Alice kan gå næsten oprejst. Fra indgangen kan rollerne høre nogle svage lyde. Der er en forunderlig duft af formuldet organisk materiale, der ikke er ubehagelig, og den blander sig med noget kryddret, der giver en lyst til både at bide i det, der lugter sådan, og slikke dets væsker i sig med høje slubrende lyde. Lugten gør rollerne svimle på en behagelig måde. Det føles uvirkeligt og drømmeagtigt. På jordgangens vægge er der antydninger af vagt selvlysende mønstre, der virker ulogiske. Hvis nogle af rollerne har brug for overtalelse til at gå videre ned under jorden, kan du køre på følgende:

- **Louise**, hvis personlighedstræk er at være nysgerrig og frygtløs, burde ikke tøve.
- **Alice**: Må vide, hvad der er nede i hulen og se de tegn, der er på væggene i selvlysende mønstre (og som evt. minder om de tegn, som Jacob havde på sig).
- **Martin**: Den besynderlige duft, der kommer nede fra gangen, tiltrækker og frastøder Martin.
- **Peter**: Hører fjerne lyde, der minder om musik. Bliver tiltrukket af lydene. ▲▲

Hulen med porten

I en hule under jorden, som Trisha og Jacob selv har gravet ud, er Trisha og Jacob i færd med at udføre et ritual sammen med den hellige mosekvinde. Jordhulen er større end gangen, men det er svært at se præcist, hvor stor den er. På jorden står simple lerkar, hvorfra der strømmer tynde krusninger af svagt lysende røg. Røgen har en hallucinerende effekt – den kommer fra brændt tørv. Tørv, der gennem tusinder af år har været en del af Kadath.

Ritualet foregår ved, at de tre er sammen i en seksuel forening. De ligger i en jordhule, der er oplyst af et sært ikke-lysende lys, der ser ud til at flyde fra den ene jordvæg i slimede spor. Det er portalen, der pulserer med det overjordiske lys fra Kadath, efterhånden som barrieren ind til den anden verden svækkes. Der er en lugt af formluede blade, kropsvæsker og sved iblandet en skarp snert af ozon, der kryber ud af væggene sammen med det levende lys.

De tre er forenet i en klassisk trekant. Det let indtørrede og garvede moselig sidder oven på Jacob med hans penis begravet i det gamle kød, og overfor sidder Trisha med sit køn placeret på Jacobs ansigt, og mosekvinden og Trisha er forenet i kys og kærtegn af hinandens overkroppe.

Jacob råber sære remser ind i Trishas underliv og mosekvinden tegner med sin egen mørke kropsvæske besynderlige cirkler på Trishas hvide krop. Hendes hænder går hurtigt fra en åbning i kødet i hendes side, som hun stikker fingrene ind i, til Trishas bløde, fregnede hud. De bevæger sig arytmsk, og selv om der ikke er noget musik, er det som om, de, der ser det, hører lyde, der kan opfattes som musik, som var det lavet af væsener, der intet menneskeligt har over sig.

Ritualet afbrydes

Rollernes tilstedeværelse afbryder ritualet.

Beskriv scenen som rollerne ser den, og lad så Trisha, der kommer i et voldsomt skrig få øje på de fire børn, der pludseligt står i den underjordiske hule. Trisha mister sin koncentration, og Jacob får også øje på børnene og stopper sin recitation af ordene.

Ved ritualets afbrydelse er det, som om, den lysende jordvæg smelter væk foran øjnene på dem og i et kort øjeblik åbner sig som et spejl ind til en enorm rød slette, hvor der på en kridhvid himmel med en sort måne og en rød sol langt væk ses et umådeligt højt bjerg, hvoromkring der flyver væsener, der må være uforståeligt store, hvis bjerget er så langt væk, som det ser ud til. På sletten bevæger andre væsener sig – noget der ligner blandinger mellem edderkopper og mennesker, og det sidste børnene ser er, at et af disse væsener kigger på dem.

Afslut scenen og udlever de nye rolleark til spillerne – evt. med et "30 år senere".



2. AKT

I 2. AKT ER DER MERE FRIHED, SÅ DERFOR FÅR DU HER ET OVERBLIK

2. akt foregår i nutiden omkring år 2009. Til 2. akt **udleverer du karakterarkene med de voksne roller** til spillerne. Tag evt. en kort runde, hvor spillerne får mulighed for at stille spørgsmål om deres roller, men det vil sandsynligvis være bedst, hvis I bare kan fortsætte spillet, så snart spillerne har læst deres roller.

Udlever også kortet over husets grund – det giver spillerne en fornemmelse af det fysiske spilområde, og de vil genkende områderne fra 1. akt. Grundlæggende skal rollerne besøge de samme steder, som de besøgte som børn: Mosen, køkkenet, soveværelset, kælderens og de underjordiske huler. De skal ikke introduceres for nye lokationer, og scenerne kommer til at udspille sig i takt med, at de går dybere ind i huset. Det er med andre ord meget styret, men rollerne får selv 'lov til' at sige, hvor de går hen.

Hvad skal der ske i 2. akt

Helt kort fortalt handler 2. akt om, at rollerne opdager, hvad der er sket i Trishas hus, og hvad deres rolle i disse hændelser er.

2. akt handler om at give rollerne viden og indsigt på en spændende og inddragende måde, som også giver spillerne mulighed for at spille rollespil med hinanden.

Rollerne er taget op til huset for at undersøge, hvad der er sket, siden de alle har mistet den indsigt og inspiration de fik, da de for 30 år siden forstyrrede ritualen og så Kadath. Gennem deres udforskning af huset opdager de, at Trisha er væk, og at der er tegn på, at hun har været alvorligt syg. De finder også ufærdige breve stilet til rollerne, hvor hun til dels giver dem skylden for sin ulykke og Jacobs skæbne.

Under deres udforskning af huset finder de to levende moselig i kælderen, og de opdager også, at deres tante har haft gang i nogle meget sæere eksperimenter, som har haft til

formål at forlænge hendes eget liv.

De finder tegn på, at Jacob er blevet forvandlet til et monster, og de kan gætte sig frem til, at det var ham, som de i begyndelsen af 2. akt har set luske rundt i mosen. De begynder at få en forståelse af, at Trisha har passet på den ustabile portal ind til Kadath under jorden.

Struktur i 2. akt

2. akt er tænkt til at blive kørt fuldstændig lineært, hvor du tager rollerne fra scene til scene. Opbygningen gør, at der er en logisk rækkefølge for rollerne at udforske huset, og det vil bringe dem fra scene til scene, så sandsynligvis vil spillerne på eget initiativ følge rækkefølgen af scenerne, som udspiller sig i de fysiske lokationer, hvor rollerne går hen, og ellers er det bare at skubbe dem i den retning, du ønsker de skal gå.

Du kan også køre det mere åbent, hvor du i højere grad lader spillerne tage initiativ. På denne måde risikerer du, at de bruger tid på scener og rollespil, der ikke er essentielt for spillet, men det giver til gengæld spillerne større medindflydelse. Du kan også præsentere valgene åbent for dem. For eksempel har de, når de i starten af 2. akt ser en skikkelse nede ved mosen, muligheden for at gå ud og lede i mosen, hvor de også kan møde en mærkelig hund. Det kan også være, at de ikke vil gøre dette, og at de i stedet vil gå ned i kælderen.

Hvad er der sket i de forløbne 30 år

Efter ritualen blev afbrudt, forvandlede Trisha og Jacobs liv sig ret meget. Jacob døde og blev vakt til live af mosekvinden og begyndte en forvandling til et ghoullignende væsen. Trisha elskede ham stadig, selv om der blev mindre og mindre af Jacob tilbage. Mosekvinden mistede meget af sin magi og kraft, da hun gav den til Jacob for at

redde ham. Trisha begyndte et liv, hvor hun møjsommeligt gravede videre i torven under jorden for at lede efter guld, samtidig med at hun studerede portalen. Hun opdagede, at de mange udgravninger og forstyrrelser har gjort portalen ustabil, og sammen med mosekvinden har hun fortsat udført ritualer for at stabilisere den.

Trisha mistede sin uskyld under ritualen og har behandlet porten ind til Kadath med den anden respekt. Hun har set sig selv som en slags Portens Vogter. Hun ved, den er farlig, og hun har haft lyst til at lukke den, men har ikke turdet prøve, fordi hun er alene, og hun er bange for at komme til at åbne en dør ind til den forfærdelige verden, hvorfra ubeskrivelige væsener og det, der er værre, vil strømme ud fra. Hun har levet en trist tilværelse som sær kultist i huset i selskab med en mand, der langsomt bliver til et hæsligt monster, og som tilbringer mere og mere af sin tid i mosen, og et moselig, som næsten ikke er levende mere. Hun har ikke turdet (eller ønsket) at forlade huset og porten, for så forlader hun samtidig Jacob.

For nogle måneder siden har hun fået konstateret en alvorlig og aggressiv kræftform, og diagnosen er en dødsdom. Det har fået hende til at undersøge, om hun kan gennemføre den samme forvandling som Jacob ved at indtage et koncentrat af levende ting, der har ligget i mosen og suget magien til sig. Hun har lovet Jacob, at hun snart bliver forenet med ham, og at de sammen kan flygte ud i mosen – eller måske ligefrem sammen gå gennem porten.

Men inden hun kommer så langt som til at sprøjte sig med sit magiske serum, får hun en blodprop under udførelse af et ritual. Hun får kæmpet sig op fra hulerne op i kælderen, men dør, inden hun når videre.

Det stabiliserende ritual bliver ikke gennemført, og magien fra Leng og Kadath ◀◀



ROLLERNE BLEV PÅVIRKET

Hver rolle er farvet af oplevelsen i den underjordiske hule.

- **Martin** er blevet seksuelt perverteret af noget, han oplevede dernede, men har samtidig fået en evne til at skrive og beskrive forfærdelige ting, som ingen anden.
- **Alice** har fået en særlig indsigt ind i de biologiske byggesten, men hun har samtidig mistet evnen til at have relationer til andre mennesker.
- **Peter** har hørt noget musik fra en anden verden, som han kan genskabe brudstykker af, og de, der hører det, glemmer det aldrig igen, men hans krop er svag og døende.
- **Louise** har set ting i Kadath, som hun prøver at genskabe på lærredet, som skræmmer og fascinerer publikum, men hun har mistet en del af sin selvkontrol og opfattes af andre som vanvittig.

Sammenhængen mellem rollernes særheder og evner er antydnet i rollebeskrivelserne, men det er også skåret fuldstændig ud i pap i slutningen af rollerne.

begynder at flyde ud i hulerne, og det er på dette tidspunkt, rollerne mærker, at deres bånd til den fremmede verden og den kombination af vanvid og indsigt, der følger med, er forsvundet.

Huset er blevet mere forfaldent, men det er stadig genkendeligt. Haven, som rollerne ofte legede i, er overgroet. Legestativet med gyngerne er fuldstændig dækket af efeu og andre slyngplanter.

Da rollerne ankommer til huset, er det et par dage siden at Trisha døde.

Genfortælling af ritualets afbrydelse

Rollerne har i deres voksne liv fortrængt en del af, hvad der skete, efter de afbrød ritualet i den underjordiske hule, og mens de udforsker kælderens og hulerne, skal hver spiller genfortælle, hvad der skete, efterhånden som minderne kommer op til overfladen, hvilket er forklaret senere i teksten.

Hvad skete der så, dengang de afbrød et sexritual med et moselig i en underjordisk hule? I rollebeskrivelserne er der inspiration og hints til de ting, som kan være sket af mere eller mindre perverterede og forkvaklede ting. Det er både for at give spillerne inspiration, men også for at give dem et alibi for at fortælle om syge ting, ved at det ikke er spillerne, der selv skal opfinde det syge.

Måske har mosekvinden taget Martin til sig, kysset ham med sin våde, kolde mund og vist ham sit sande jeg i de mælkehvide øjne. Eller hun har blot ført hans hænder op til de mørke, læderagtige bryster og fået ham til at klemme på brystvorterne, så der er kommet gammelt mosevand ud af dem. Peter har måske stirret igennem porten ind til Kadath. Han har hørt den fjerne musik, der kommer fra det enorme bjerg, hvor De Gamle Guder skrigende flyver, mens Jacob har kærtregnet ham og taget hans tøj af. Måske er det gået en helt anden vej. Måske har mosekvinden lydløst og langsomt rettet en anklagende finger mod børnene, kastet sig over en af rollerne

og stirret ind i sjælen med sine hvide øjne og skreget lydløst, mens Trisha som en furie er fløjet nøgen gennem rummet. Imens er insekterne væltet ud af væggen mod børnene og alle væsenerne på Leng pludselig kigger mod porten. Måske har det nærmest udviklet sig til en kamp for børnene med de to nøgne voksne og mosekvinden. Måske har det mere været en syg, seksuel forførelse. Måske har det været en blanding?

Genfortællingerne har til formål at give rollerne et nærmere forhold til den hellige mosekvinde, før de møder hende igen, samt at give spillerne noget medbestemmelse og ejerskab over rollernes skæbne.

Afslutning på genfortællingen

En ting ligger fast. Ritualet går galt, porten til Kadath åbnes kortvarigt, og Jacob bliver dødeligt såret. Det kan være et af edderkop-pemenneskene fra Leng, der kaster et forgiftet spyd gennem portalen, som gennembor ham. Det kan være, at en af rollerne er ved at gå gennem portalen, og Jacob i et øjeblik klarsyn griber fat i rollen, men selv bliver ramt af portens stærke magi. Hvis der er en spiller, der lader til at have styr på det, kan du godt lade ham eller hende fortælle, hvordan Jacob dør.

Hvordan skal genfortællingerne køres

Rollernes fortællescene om ritualet, de oplevede som børn, spilles i løbet af 2. og 3. akt. I scenebeskrivelserne er der lagt forslag ind til, hvornår de kan spilles, men det er helt op til dig. Hvis der er andre tidspunkter, der virker oplagte, så gør det. Der er ikke noget, der skal falde på plads vedrørende fortællescenerne. Det er fint, hvis der kan skabes en slags kronologi i genfortællingerne, så du med den første fortællescene starter, hvor de lige er trådt ind i det underjordiske rum, og den sidste fortællescene handler om, at Jacob dør.

SCENE 2.1

ANKOMSTEN TIL HUSET - CIRKA 15 MINUTTER



“JEG SYNES, VI SKAL RINGE EFTER POLITIET”

Hvordan er vi kommet frem til huset? Har jeg en bil? Bor vi på et hotel? Hvor ligger huset? Har jeg et våben?

I denne historie skal vi ikke bekymre os om den slags praktiske detaljer, og det kan du bare sige direkte til spillerne. Det er ikke meningen, at de skal forlade 'spilområdet'. Det er ikke meningen, at de skal tage ind til nærmeste større by og forsyne sig med våben. Det er ikke meningen, at de skal tilkalde politiet. Det er rollerens historie, og den skal opleves af dem – og plottet skal løses af dem. Igen er det et åbent spil, og hvis det giver mening, så lad spillerne improvisere, men vær ikke bange for direkte at sige: “Det er ikke meningen, at I skal gå den vej – det er uden for scenariets kontekst”.

Det er en tidlig sommeraften. Solen skinner lavt, og insekter flyver dovent rundt blandt de mange blomster og buske i den overgroede forhave. Huset ser ikke forladt ud, men det er forsømt. Det er varmt og trykkende, som er der uvejr i luften.

OBS: Fortæl evt. spillerne, at de ikke behøver bekymre sig om, hvordan de er kommet dertil (i bil eller lignende), om de har mobiltelefoner, våben og så videre. Det er ikke den slags historie.

Formål med scenen: Giver rollerne en lidt rolig startscene, hvor de har mulighed for at tale lidt sammen og etablere et sammenhold og lidt gruppedynamik, men stadig har en helt konkret opgave – at bryde ind i huset. Introducerer samtidig, at der er nogen eller noget nede i mosen. Stemningen i scenen må gerne være lidt melankolsk, hvor de voksne mindes de gode oplevelser, de havde i huset sammen, og det venskab, som de havde og efterfølgende mistede.

Scenens indgang: Martin tager i døren, som er låst. Lad hver spiller fortælle ganske kort om sin rolles fremtoning, og hvad rollen foretager sig stående der i forhaven.

Scenens handling: Lad rollerne gå rundt om i haven, der er fuldstændig overgroet. Her ser de nogle mærkelige høje buske, der er deres gamle legestativer og gynger, der er fuldstændig overgroet af en meget voldsom efeu. Her er endnu flere insekter. Buskene er fyldt med store spind, hvori der sidder gamle og fede korsedderkopper. Bag hækken kan man se og fornemme mosen, og man kan lugte det stillestående vand i den varme aftensol.

Scenens udgang: Lad en af rollerne få åbnet havedøren, der fører ind til den store stue,

der ikke engang rigtig blev brugt for 30 år siden, og som har stået tom lige siden. Hvis der er brug for *mere stemning og melankoli*, så lad børnene opdage, at det spil Matador, som de ikke blev færdige med en regnvejrsaften for længe siden, stadig står på kakkelbordet foran pejsen, og deres fire krus med indtørret kakao også er der.

Hvad skal der, og hvad kan der ske i scenen

Fortæl spillerne, at de passerer lige forbi *vinduet ind til køkkenet*, og de kan se, at det ser ud til at være blevet brugt helt for nylig. (Skal blot præsentere køkkenet for dem, så de går derind senere).

Lad en eller flere af rollerne få øje på noget, der betragter dem fra mosen. *Det er Jacob*, der holder øje med, hvad der sker. Han har ikke set Trisha i flere dage. Han kommer ikke mere op til huset. Det er ikke meningen, at de skal konfrontere ham nu, men de må gerne have en viden om, at der er noget derude.

Hvis de går ud i mosen, kan de til gengæld *finde den hund*, som Trisha har slået ihjel og vækket til live. Den er et stort gadekryds, og som sådan en meget flink, udød hund. Den ser noget mager og udhungret ud. Hvis de kalder den til sig, opdager de, at hunden er begyndt at tabe pelsen, og at dens øjne har et mælkehvidt skær. Dens gøen lyder også mærkelig stumt, som om den nærmest gør lydløst. Den virker frisk og glad nok, og hvis nogen af rollerne behandler den pænt, opfører den sig som en god hund. Hvis nogen undersøger hunden grundigere, opdager de, at den ikke trækker vejret. Den er ikke interesseret i at spise eller drikke, men den vil gerne have opmærksomhed, hvis den opdager, at rollerne ikke har ondt i sinde.

SCENE 2.2

KØKKENET - CIRKA 10 MINUTTER



SKAL DE UDFORSKE HUSET?

Hvis du har en gruppe spillere, der begynder at vise interesse for at udforske huset, så spørg dem konkret, om der er noget, de søger, og lad dem i vid udstrækning finde det.

Det er ikke meningen, at de skal udforske andre lokationer end dem de blev introduceret for i 1. akt.

Meget af huset er i dårlig stand, fordi det ikke er blevet brugt, men køkkenet er et af de rum, Trisha har brugt helt frem til sin død for en lille uge siden. Køkkenet i fransk landstil ligner sig selv. Lavendelen hænger stadig til tørre, og den dufter stadig svagt. Men der er også ting, der har forandret sig. En mikrobølgeovn står på bordet. Nogle af stolene er skiftet ud. Det er alt sammen meget genkendeligt, men også lidt anderledes.

Scenens formål: Giver rollerne mulighed for at tale lidt om, hvad de skal gøre, og lægge en slagplan. Desuden er der nogle ting – spor – i køkkenet, som de skal finde.

Scenens indgang: Hvis rollerne efter at have brudt ind i huset ikke selv går ind i køkkenet, så overvej, om det giver mening at tage scenen der, hvor de går hen. Hvis du ikke har lyst til bare at starte scenen i køkkenet, så lad dem høre en telefon, der ringer inde fra køkkenet.

Scenens handling: Overladt til spillerne,

men lad dem opdage, at køleskabet er *fyldt med proteindrikke* (sådan nogen, man kan drikke istedet for at spise, når man ikke har meget appetit). Bagerst i køleskabet står to sixpack med Heiniken. På køleskabet hænger brevet fra hospitalet, der fortæller om Trishas kræftsygdom. **Udlever Handout #2 til spillerne.**

Scenens udgang: Fortæl Peter – hvis han ikke selv bringer det op – at de måske stadig ved, hvor nøglen til kælderen er.

Ideer til detaljer til scenen

- Mind Peter eller Martin om, at han ved, hvor øllene står. Der er to sixpacks med Heiniken på dåse. De kan snildt drikkes, men de er to år for gamle. (Det er to år siden, Jacob holdt op med at komme i huset).
- Lad den rolle, der fortalte om tegningen i køkkenet, se, at den stadig hænger der. (Lad spilleren genfortælle, hvad den forestiller med voksne øjne).



SCENE 2.3

NØGLERNE I SOVEVÆRELSET - CIRKA 15 MINUTTER



Nogle ting i soveværelset ligner sig selv. Det er den samme seng. Der står de samme farvede flasker i vindueskarmen og lyser i aftensolen, præcist som for 30 år siden. I reolen står de samme bøger. Der er lidt rodet, men ikke decideret beskidt i soveværelset. På væggen er der det samme maleri af den uendelige slette og det massive bjerg. Det er, som om, farverne i maleriet er blevet tydeligere. Soveværelset lugter af hende. Man kan se hendes aftryk i sengen.

Formål med scenen: Giver spillerne flere brikker til at forstå, hvad der er sket i de 30 år, de har været væk.

Indgang til scenen: Gør spillerne klart, at rollerne har brug for nøglen for at komme ned i kælderen.

Handling i scenen: Ligesom de for 30 år siden som børn fandt nøglerne i Trishas soveværelse, skal de nu derind igen og hente nøglerne i det hemmelige rum i væggen. Rollerne finder nøglen, og de finder også en række noter til breve, som Trisha har forsøgt at skrive til rollerne, men som hun aldrig er blevet færdig med eller fået sendt. **Udlever Handout #3.** De finder desuden et ældre digitalkamera, hvorpå det kun er muligt at se et enkelt billede, før strømmen går på det.

Udgang på scenen: Stop scenen, når de har fundet de ting, der er at finde.

Hunden

Hvis rollerne af en eller anden grund ikke gik om i haven og opdagede hunden og Jacob, der lurede nede fra mosen, kan de få øje på dem fra soveværelset, der ligger på 1. sal. Fra vinduet kan man se ud over haven og længere ind i mosen. Der løber en mager hund rundt nede ved mosen. Hunden er den hund, Trisha har eksperimenteret på. I kælderen finder rollerne nogle noter, der nævner hunden. Har de ikke allerede etableret det, kan de se en skikkelse, der lurker fra mosen.

Kameraet

Trisha og Jacob har dokumenteret Jacobs forvandling. De fleste år har det været med et kamera med film, men på et tidspunkt har Trisha købt et digitalt kamera, som nu står på en trefod. Der er næsten ikke noget batteri på kameraet, og det lykkedes kun at se det seneste billede, der er blevet taget. Det viser Jacob som ghoul, og rollen når kun at se en mørk, umenneskelig skikkelse stå i soveværelset, før strømmen går. (Og nej – der er ikke et hukommelseskort, der kan tages ud og stikkes i en telefon eller lignende. Kameraet er for gammelt og teknologien er ikke kompatibel – og der er heller ikke nogen oplader eller batterier).





SCENE 2.4

KÆLDEREN - CIRKA 40 MINUTTER

VIGTIGE TING I KÆLDEREN

- **Et magisk serum**, der giver liv, men også over tid forvandler indtageren til en ghoul.
- **Et badekar** indeholdende et halvdødt moselig uden ben.
- **Et bur** indeholdende et indtørret moselig.
- **Kanyler** og lignende tegn på, at der er udført biologiske eksperimenter, og en notesbog med resultater fra eksperimenter, der forklarer, hvad det magiske serum er.
- **En større guldskat**, som Trisha ikke har nået at smelte om.

LOUISES FORTÆLLESEKVENNS NÅR HUN SER DET MAGISKE SERUM

Når Louise ser det koncentrerede serum, så start en fortællesekvens med hende, hvor hun fortæller om dengang for 30 år siden, hvor hun skuede ind over Lengs sletter og så Kadath i det fjerne. Få Louise til at fortælle, hvad det var, at hun så dengang porten åbnede sig for hende. Hjælp hende på vej med at fortælle, at insekterne på væggen foran hende danser i takt til Jacobs underliv, der støder op i en kvinde med sortrød hud, der ligner læder.

- Fortæl om bjerget du ser i det fjerne?
- Hvad føler du, når du ser bjerget?
- Hvordan kan du se gennem tørven?
- Hvilke væsener bevæger sig på sletten?
- Hvor rører Jacob dig henne, mens du ser ud over sletterne?
- Hvad gør Trisha ved Peter?

Det var i kælderen, det forfærdelige begyndte. På mange måder ligner kælderen sig selv. Der står stadig tre badekar, som er dækket af en mørk kappe af indtørret mudder. Arbejdsbordet, hvor gullet blev smeltet om, bliver stadig brugt, og de gamle brændere er skiftet ud med nogle mere moderne modeller. Det ser ikke ud til, at der er blevet arbejdet ved bordet i omkring et års tid.

Lugten i kælderen er helt anderles. Der er en gennemtrængende lugt af sur mose, som hvis man kogte gammelt mosevand og slikkede den fortættede damp i sig. Lugten kommer især ovre fra de tre badekar.

Formål med scenen: Her i kælderen finder rollerne mange spor og ting, der kan fortælle dem om, hvad der er sket, og ikke mindst, bliver de konfronteret meget hårdt og brutalt med de umulige ting fra mosen – altså de to moselig.

Scenens handling: Det er i høj grad op til rollerne, hvordan handlingen i kælderen forløber, og det er alt efter, hvad de undersøger først. Når de undersøger badekarrene eller burene, og moseligene vågner op til dåd. Angrebet fra moseligene er den hændelse, der gør, at ingen af rollerne bare kan affærdige det som en gal kvindes tosserier.

Scenens udgang: Når de bevæger sig videre ind i fyrrummet eller op af kælderen.

Gitre og bure

Siden rollerne var her sidst, er der installeret en række gitre og bure i den ene ende af det store kælderrum. Her har Trisha opbevaret de levende ting, hun har fundet i mosen. Hun har ikke fundet noget, der har haft den samme skønhed og indsigt som den hellige mosekvinde. Hun har både fundet dyr og mennesker i mosen. Væsener, der gennem årene er faldet i mosen og druknet uden nogensinde at dø eller miste bevidstheden, hvorefter de efter nogle timer – måske dage eller ligefrem år, har mistet enhver forstand.

De fleste af burene er tomme nu, men der er spor efter, at der har været 'ting' derinde. I et af de mindre bure ligger en helt almindelig død hund. Det er en hund, som Trisha havde tænkt sig at udføre forsøg på.

Det største bur længst ovre i det mørke hjørne har et mørkt, gammelt tæppe over sig. I det bur *siddes der en 150 år gammel tørvegraver*, der druknede, fordi han ville hjælpe sin ven, der var faldet i mosen. Han var en smuk ung mand, da han druknede. Garveprocessen har ikke gjort ham helt så mørk som den hellige kvinde, og han har stadig lidt bevægelse i tungen, så han kan stønne, når han forsøger at sige ord, der ikke giver mening – i hans mosevandskonserverede hjerne giver intet mening mere.

Badekar

De tre badekar er blevet udvidet med nogle store metalbeholdere, der står på et stativ. Det er et destillationsapparat, med en gasbrænder under. Ved siden af badekarrene står et stort, lidt nyere bord, hvorpå der ligger kraftigt værktøj. Save, hamre og tænger. Der er et skrækkeligt svineri af indtørret mudder fra opløst tørv på bordet.

Det er her, Trisha de seneste par måneder har dissekeret de andre levende moselig, som hun har fundet i mosen, og det omfatter både dyr og mennesker. Hun har kommet de udøde ligdele i et destillationsapparat, indkogt væsken fra ligene og tappet koncentratet med det formål at lave en drik, som kan give hende mere liv – sandsynligvis i form af en ghoul ligesom Jacob. Lige nu brænder der en lille gasflamme over en lukket kobberbeholder, og for enden af en lang, hul kobberspiral er en dråbe ved at fortætte sig og dryppe ned i en underlig beholder, som ellers er tom. I kobberbeholderen ligger et rod af knoglesnask, pels og andre rester af organisk materiale. Det er blevet kogt ind, så magien er destilleret fra. Alle knogler er rødbrune. ▲▲



EN KANYLE MED MAGI

Den koncentrerede magi fra Kadath har en præserverende effekt, hvilket moseligene er et godt tegn på. Staklerne i mosevandet druknede ikke, men forblev levende i mosens greb. Kanylen med den mælkeagtige, lysende væske, som Trisha har destilleret fra moseligene, vil kunne give en af rollerne et unaturligt langt liv. Ulempen ved dette er, at man over årene vil blive forvandlet til en ghoul. Undersøger man kanylen med væsken, føles den foruroligende – som stod man med noget farligt. Væsken kan bruges til:

- **Redde Peter**, som er døende af kræft i bugspytkirtlen (og forvandle ham til ghoul). Dette er en logisk følgeslutning af, at Trisha ville prøve det samme.
- **Give Alice** det hun mangler for at få sit store gennembrud i biomekanik. Den konklusion skal rollen/spilleren selv træffe. Det antydes i rollebeskrivelsen, at Alice er tæt på et gennembrud, men mangler netop dét, som kan skabe det kunstige liv.
- **Forsøge at vække Trisha** til live (hvilket ikke bliver nogen succes). Ghoulen Jacob foreslår evt. senere at bruge serummet på Trisha, hvis rollerne ikke selv tænker på dette.
- **Bruges til at stabilisere portalen.** Antydes i Trishas noter, og vises til sidst i den vision, som en rolle får i 3. akt.

Der ligger indtørrede mørke pelsdele på bordet. Noget ligner en fuldstændig sort rævehale. Noget ligner mennesketænder. På bordet ligger også nogle tomme kanyler.

I en *særlig kanyle til 150 ml væske* – omhyggeligt placeret i en åben metalæske – er der den mærkelige, *selvlysende væske*. På bordet ligger en lille notesbog, hvor Trisha har noteret resultaterne fra eksperimenterne – udlever *Handout #4*

To af de tre badekar er fyldt med mudret snadder, der stikker mærkelige smågrene og lignende op fra. Det er her, Trisha har lagt døde ting i blød og rensset dem for at lave et så rent destillat som muligt.

I det sidste badekar ligger *et halvt moselig skjult i mudder*. Det er den gamle tørvegraver, som Trisha har taget benene af, og som lige nu ligger i destillationsapparatet.

På bordet ligger også den *gummisko*, som en af rollerne mistede for 30 år siden, da de gik på opdagelse. Lad rollen opdage og genkende sin sko.

I en almindelig trækasse ligger der en stor mængde *uvurderlige guldskatte*, som ikke smeltet om endnu.

Kampen mod moseligene

Når rollerne undersøger et af badekarrene eller tager tæppet af buret, opdager de moseligene. Allerførst kan de tro, at der bare er tale om et lig, men i samme sekund vågner begge mosemændene. Moseligenes umiddelbare reaktion er at begynde at bevæge sig. Mosemanden uden underkrop vælter ud af mudderet i badekarret og begynder at kravle mod den nærmeste rolle med tungen hængende ud af halsen. Dette moselig er meget dårligt konserveret, fordi det har ligget i vand, og derfor er visse dele begyndt at forrådnede. De garvede ligdele, der falder af ham, har en besynderlig lugt af græs og kød, der har ligget i vand for længe.

Det andet moselig – den smukke unge mand – begynder at hamre og banke på sit bur, buret vælter, og døren springer op. Moseliget er klædt i sit arbejdstøj fra 1890'erne, men han mangler sit bælte.

Det er ikke fordi, moseligene som sådan

går til angreb. De bevæger sig bare mod rollerne – måske i et eller andet fjernt håb om at få hjælp. Men det er ikke lige til at se, at et forrådnede moselig uden ben, der slasker hen over et snavset gulv med en lyd som våde aviser, der klasker mod sten, ikke har ondt i sinde. Det skal handle om, hvordan rollerne uskadeliggør de to moselig. Om de bruger vold? Om de bruger list? Om de prøver at fange dem ind i burene uden at skade dem?



ALICES FORTÆLLESEKVENNS NÅR HUN SER ET MOSELIG (TÆT PÅ)

Lad et af moseligene få nærkontakt med Alice. Det kan være en berøring eller øjenkontakt, hvor de døde, mørkerøde øjne uden nogen forskel på iris eller pupil, kigger ind i hendes øjne.

Få Alice til at fortælle om dengang under jorden. Få Alice til at fortælle, om hvad mosekvinden gjorde ved hende. Hjælp spilleren ved at beskrive, hvordan mosekvinden ser ud, hvordan hun lugter og hvordan hendes hvide øjne så på ham. Hjælp evt. spilleren med spørgsmål i stil med:

- Hvad gjorde hun så?
- Hvordan reagerede du, da du så det?
- Hvordan føltes hendes bryster?
- Hvor rører du hende?
- Hvor rører Jacob dig?
- Hvad ser du, når du ser ind i hendes lysende, mælkehvide øjne?
- Hvad hvisker Jacob i dine ører?

Kør mindet hurtigt, men giv spilleren lov til at dvæle ved det, før du klipper tilbage til Alice, der står som voksen i kælderens.



MARTINS FORTÆLLESKVENN NÅR HAN SER TRISHAS LIG

Det øjeblik Martin får øje på Trishas lig, vækker det en dyb seksuel lyst i ham, som giver ham en voldsom erektion, og næsten gør ham ør i hovedet. Han har kort fortalt voldsom lyst til at have sex med liget af Trisha.

Den voldsomme oplevelse af at finde Trisha, vækker mindet om ritualer for 30 år siden i Martin. Fortæl Martin, at billeder af en mørk skikkelse dukker op for ham, og få ham til at genfortælle, hvad der skete mellem ham, mosekvinden og Trisha dengang.

- Hvordan føles hende mørke hud?
- Fortæl om den lugt, der kommer fra den garvede krop.
- Hvordan lyder det når hendes lår-muskler bevæger sig?
- Hvad gør Trisha?
- Hvad gør Jacob ved Alice?

SCENE 2.5

INDGANGEN TIL HULERNE - CIRKA 15 MINUTTER

Huset fyrrum er blevet tomt for rod og er blevet indrettet til et beboelsesværelse med en seng og hylder. Det var her, at Jacob boede, da han stadig var relativt menneskelig. Det ser ud til at være længe siden, der har boet nogen i rummet. Sengen er støvet. De bøger, der ligger rundt omkring, er alle ældre, og siderne er gulfede. Væggene er smukt overmalet med landskaber i særegne farver, der næsten giver udtryk af, at man befinder sig udenfor.

Scenens formål: Rollerne finder endeligt Trisha, og hun er død. De finder desuden en række billeder, der viser, at Jacob er blevet forvandlet til et monster – og tegn på, at han nok i lang tid har levet her i fyrrummet.

Scenens indgang: Når rollerne skal videre – de skal ind i fyrrummet for at komme ned under jorden.

Scenens handling: Rollerne finder Trisha og billederne af Jacob.

Scenens udgang: Når rollerne bevæger sig videre – enten for at lede efter Jacob ude i mosen eller for at gå ned i de underjordiske huler. (Evt. kan Jacob dukke op i kælderens, hvis rollerne ikke går ud efter ham).

Døde Trisha

Ved indgangen til de underjordiske gange ligger Trisha. Hun er faldet om kravlende. Det er nogle dage siden, at hun er død, men hendes lig er ikke gået i forrådnelse. Hun er tynd, og det er et sørgeligt fund. Hun har stadig sit flotte, røde hår, og hun ligner sig selv, selv om man godt kan se, at hun har været syg.

Trisha nåede aldrig at drikke det 'livsrum' som hun havde forberedt af essenser af moselig og mosevand. Hvis rollerne har en idé om at bruge den til at vække hende til live, så lad dem endeligt gøre det. Lad Trisha

vågne som en hjernedød zombie, der bare skriger og stavrer rundt, indtil de slår hende ihjel. (Alternativt, hvis det er noget Martin gør i hemmelighed for at forføre det vågnede lig, så lad hende vågne, uden at der er nogen hjerneaktivitet, så han har muligheden for at forgribe sig på liget). Det skal under alle omstændigheder ikke være nogen rar scene. Hun har været død alt for længe til, at det giver mening at bringe hende tilbage – med mindre Martin er blevet virkelig syg i hovedet.

Billeder på væggen

På den ene væg hænger en collage af billeder. Der er ca. 20 billeder, og så er der nogen, der ligger iturevet på gulvet. Alle billederne er taget i Trishas soveværelse. Billederne forestiller en nøgen Jacob. På de første billeder ligner han bare en nøgen, yngre mand. Hans hår er mindre fyldigt. På de følgende billeder begynder man at kunne se, at han forandrer sig. Det er svært at se præcist, over hvor mange år billedserien er taget, men det ser ud til at være flere år. Detaljer i soveværelset ændrer sig. En lampe skiftes ud. Sommetider er det sommer udenfor. Andre gange vinter. Forandringen på billederne er både fascinerende og forfærdelig. Først mister Jacob alt sit kropshår. Hans arme bliver længere. Han taber sine negle. Hans fingre bliver længere, og henimod de sidste billeder er det ikke længere fingre, men derimod kløer. Hans kønne ansigt forandres. Øjenhulerne bliver større, og øjnene bliver runde og mørke. Kindbenene skyder frem. Underkæben skyder frem, og hans ansigt bliver mere dyrisk. På de sidste billeder er det svært at se, at der er tale om noget menneskeligt, og de allersidste billeder i serien er blevet flået ned fra væggen og revet i stykker.



ALICE OG TATOVERINGERNE

Hvis rollerne ikke ved, hvem og hvad monsteret i mosen er, når de møder ham, så lad Alice genkende nogle smukke, men foruroligende tatoveringer på monsterets håndled og arme. Det er muligt, rollerne møder Jacob før, at de har fundet spor af, at han rent faktisk ikke døde for 30 år siden, men blev reddet af den hellige mosekvinde, men det er også muligt og mere sandsynligt, at de har set billederne i fyrrummet og læst notesbogen. Evt. kan du lade **Alice mærke en sær tiltrækning mod Jacob** – hun har svært ved at forholde sig til mennesker. Måske er det nemmere at forholde sig til en ghoul? Måske er tanken om at være i tæt forening med noget, der engang var smukt og fascinerende og nu er hæsligt og fascinerende sjældent ophidsende for Alice?

SCENE 2.6

JACOB I MOSEN - CIRKA 20 MINUTTER

Jacob har de seneste år levet som en fuldbyrdet ghoul ude i mosen. Hans forvandling er komplet, og der er ikke så meget menneskeligt tilbage i ham, selv om han grundlæggende stadig har den samme personlighed. Det vil sige, at han ligner et monster, men ikke er det. Hans hud er sort og læderagtig, hans ansigt er fordrejet og aflangt, og hans tænder er lange og spidse. Hans arme er lange, og i stedet for fem fingre på hånden, har han nærmest en slags kløer. Han er totalt skaldet. Han klæder sig i mørke jeans og en lang frakke. Han spiser dyr og dødt kød. Han ser sig ikke for god til at grave et lig op fra kirkegården og mæske sig i det – men det er ikke ligefrem noget, han fortæller til sin kærestes nevøer og niecer.

OBS: Hvis de ikke går ud og leder efter Jacob i mosen, så kan han opsøge dem. Det er bare vigtigt, at han ikke gør det så tidligt, at rollerne forventer, at han 'løser' spillet for dem. Jacob ved ikke, at Trisha er død. Han venter på hende. Sidst de talte sammen – det er nogle uger siden – fortalte Trisha ham, at hun snart tog det magiske serum og ville blive ligesom ham, og så kunne de være sammen igen.

Formål med scenen: Når rollerne har læst Trishas noter og set billederne i fyrrummet, kan de lægge to og to sammen og regne ud, at det er den forvandlede Jacob, der går rundt nede i mosen, og måske at han går og venter på, at Trisha dukker op. Jacob kan fungere som hjælper, og som nødløsning for at fortælle de ting, som nogle spillere måske ikke har regnet ud. Meget i historien er overladt til rollerne (og spillerne) selv at regne ud, men Jacob kan fortælle rollerne ting, som du mener, de har brug for at få at vide.

Scenens handling: Når Jacob ser rollerne, genkender han dem som de børn, der var

skyld i hans død og senere vækkelse for 30 år siden. Det er muligt, at rollerne føler skyld over for Jacob, og det må gerne være en smule sørgeligt at møde ham, når man tænker på, at han var en glad kultist-hippie med langt hår, der legede med børnene. Han er ulykkelig, fordi han savner Trisha.

Han bliver ulykkelig over at høre, at Trisha er død, og han kan fortælle følgende:

- **Mosekvinden** er flere tusinde år gammel.
- **Han blev reddet** af den hellige mosekvinde, der brugte den magi, hun havde i sig – opsamlet gennem årene i mosen – til at redde hans liv.
- **Magien** kommer fra den anden verden – Kadath – og den har forvandlet ham til noget, der ikke mere er menneskeligt. (Jacob var ved at blive vanvittig, men er nået til en slags erkendelse og accept af sin skæbne).
- **Trisha var ved at lave et magisk serum**, der ville forhindre hende i at dø. Måske kan hun stadig reddes?
- **Det ritual**, som børnene afbrød, havde til formål at lukke porten og lade mosekvinden kravle igennem. Trisha og Jacob havde fået indsigt i ritualerne ved at forene sig – have sex med – mosekvinden.
- **Trisha var bange** for portalen. Hun var bange for, hvad der ville ske, hvis portalen brød sammen. Ville et større hul ind til den forfærdelige verden åbne sig? Siden dengang har Trisha ikke turdet hverken åbne eller lukke portalen, men har sørget for at holde den stabil.

Husk på, at han er en mærkelig ghoul, og rollerne skal ikke forvente, at han er velfungerende. Han opfører sig sært og irrationelt. Kør eventuelt på rollerens skyldfølelse. Lad ham røre forsigtigt ved en af rollerne med sine hæslige kløer, mens han fortæller, at han ikke har mærket et menneske i lang tid.



PETERS FORTÆLLESEKVEN- VED LYDEN AF MUSIK

Fortæl Peter, at lydene, der kommer fra det underjordiske, indeholder den rytme – den lyd – han ikke har kunnet skabe. Få ham til at fortælle om dengang, at han hørte musikken for første gang. Dengang de som børn overraskede Trisha, Jacob og det levende moselig i færd med at udføre et sært sexritual. Hjælp Peter på ved ved at fortælle, at han ser den sorte, garvede krop bevæge sig i en sær og uforståelig rytme foran sig, mens hun gnider sig imod Jacobs underliv. Hold fokus på rytme, dans og lyde i Peters scene.

- Hvordan får lydene luften til at bevæge sig?
- Hvad gør Trisha, da hun ser dig?
- Hvordan ser lydene ud i luften foran dig?
- Hvor kommer musikken fra?
- Hvad gør Louise?
- Hvordan bevæger Trisha sig?

ER DET SIDSTE FORTÆLLESCENE?

Hvis du kører det planlagte forløb af fortællescenerne, så er Peters scene den sidste fortællescene. Få Peter - eller evt. en anden rolle, hvis du foretrækker - til at fortælle (med din hjælp), hvordan rollerne er skyld i, at Jacob dør. Ideer kan være:

- Et edderkoppemenneske fra Leng prøver at bryde gennem porten, og stikker/bider Jacob.
- Jacob forhindrer en rolle i at kravle gennem porten og får selv et hjertestop, da han ser den fremmede verden.
- Porten er ved at åbne sig helt, og Jacob lukker den med sin krop, og han falder død om.

3. AKT

SCENE 3.1 - DE UNDERJORDISKE GANGE - CIRKA 5 MINUTTER

3. og sidste akt udspiller sig under jorden og nede ved portalen. Det er nu, at rollerne får den sidste forståelse af, hvad der er foregået, og at det er deres ansvar, hvad der skal ske med portalen. En af rollerne får gennem sex med mosekvinden den totale forståelse og ved, at de har følgende muligheder:

- **Åbne portalen** og en eller flere kan rejse ind i Kadath. Derefter vil portalen lukke sig, og magien og indsigten vil forsvinde.
- **Lukke portalen**, hvorefter magien og indsigten forsvinder.
- **Stabilisere portalen**, hvilket kræver at en af rollerne ofrer sig til en evig tilværelse fanget mellem to verdener under jorden.

Scene 3.1 - De underjordiske gange og portalen - 5 minutter

De underjordiske gange ligner sig selv fra for 30 år siden, men der er blevet gravet mere ud. Den største forskel er faktisk, at alt det magiske – dansende insekter, selvly-

sende mønstre i tørven og den slags – er væk. Nu er det faktisk bare, som om, det er gange under jorden. Det skyldes selvfølgelig, at porten er ustabil, og lige nu vælter al magien fra Kadath bare formålsløst ud på jorden foran portalen, som et stort dyr, der ustandseligt kommer på den gølge jord.

Scenens formål: Meget kort scene, der primært har til formål at give en anledning til Peters fortællescene. Hvis den allerede er afviklet, kan du droppe at køre det som en egentlig scene og blot beskrive, at de kravler gennem de underjordiske gange og når frem til portalen.

Scenens handling: De kravler ned i hulerne, hvor det virker, som om magien er væk. Til gengæld kan de høre den vanvittige musik, men denne gang kommer den ikke på magisk vis fra tørven. Den kommer helt fysisk nede fra dybere under jorden.

Scenens udgang: Når de finder hen til det store rum med portalen.



PORTALENS LOGIK

Portalen er ikke bare sådan en dør, man kan gå ind og ud af. Den er en dør ind til Kadath, og selv om man kan se døren, er den lukket. For at rejse ind (eller ud) af Kadath, skal døren først låses op, hvilket man gør ved et ritual i stil med det, Trisha, Jacob og mosekvinden havde gang i for 30 år siden.

SCENE 3.2

PORTALEN OG SEX MED ET MOSELIG - CIRKA 15 MINUTTER

Dengang børnene var nede under jorden for 30 år siden, havde Trisha og Jacob ikke gravet helt ind til selve porten til Kadath. De var stadig mange meter fra den egentlige åbning til vanviddets rige med den hvide himmel. Trisha har efterfølgende fjernet mere af tørv, og hun har isoleret selve porten. Der er tale om en sfære på cirka fem meter i diameter. Stedet, hvor porten dannes, er lige over den gamle søbund, hvor der står nogle hvide sten med sære udskæringer, som indhegner sfæren. Stenene er af et for mennesker ukendt materiale, og de har stået her i æoner. De markerer en helligdom de til De Gamle Guder. Stammefolket, som den hellige mosekvinde tilhører, kendte ikke til stenenes eksistens, men de vidste blot, at hvis de udførte ritualer og ofringer til guderne, kunne de rejse ind i en anden verden, hvor de fik indsigt om guderne.

Fordi porten ind til Kadath er blevet åbnet under vand, er den blevet stabiliseret. Hvis den var blevet åbnet i luften, var den kollapsede omkring sig selv efter at have været åben i få sekunder.

Rummet, portalen står i, er unaturligt og uvirkeligt i sig selv. Rummet er gravet ud måske 20 meter under overfladen, og over over rummet er der både tørvegrav og mose. Den faste tørv har gjort det muligt at udgrave, uden det hele er styrtet sammen, men der er også noget unaturligt ved det.

Forestil dig et stort rum, hvor der i midten af rummet er en stor halvsfære, hvor tørv ikke er blevet fjernet. Gulvet af rummet er anderledes – det er gammel søbund, og på søbunden ved den mærkelige sfære står to sten lavet af en hvid, selvlysende stenart. I stenene er mønstre, der konstant bevæger sig, som var det mørke, levende tråde af blæk, der bevægede sig uden mening eller formål. Det er fristende og fascinerende at stirre på de forunderlige mønstre, og det

fører ens tanker mod steder, der ikke findes, og hvis man ikke trækkes væk, kan ens sind fortabe sig i de hvirvlende tåger i stenene for aldrig at slippe væk.

Et enkelt sted er tørv ind til portalen fjernet, og fra hullet strømmer der lys ud, men lyset opfører sig, som om det var en tyktflydende væske, der vælter ud af hullet og ned på søbunden, men det er lys, og det forsvinder kort tid efter, at det har ramt jorden.

Fra hullet strømmer der også lyde – det er den musik, der har hjemsøgt Peter i hele hans voksne liv. Fortæl ham, at han nu ved, hvordan han skal lave sit sidste album – et rockepos, der vitterligt vil transcendere forståelsen af liv og død og ikke mindst det, der ligger midt i mellem.

Foran en af de hvide sten ligger den hellige mosekvinde – det levende moselig, som rollerne mødte for 30 år siden. Hun er mindre, end da de så hende sidst, men hun er stadig smuk. Hendes hår er mørkerødt – farvet af tiden i mosen, og hendes hud er så mørkerødbrun, at den næsten er sort. Hendes øjne, som dengang var mælkehvide, er mørkegrå, og deres skær er næsten væk. Hun er svag og bevæger sig kun langsomt.

Formål med scenen: En af rollerne har mulighed for at forene sig fysisk med mosekvinden og overtage den sidste rest af hendes magi, men samtidig få indsigt i, at de kan udføre ritualer, som kan åbne porten helt, så de kan rejse ind til De Gamle Guder, eller de kan forsøge at lukke porten.

Scenens indgang: Lad rollerne reagere på det, de ser. Lad være med at fortælle alle detaljer om rummet, portalen og mosekvinden, men lad dem gå lidt på opdagelse.

Scenens handling: Hvis de har talt med Jacob, så ved de, at de kan få indsigt i Kadaths magi ved at have sex med ▲▲



SEX MED ET MOSELIG

Få spilleren til at fortælle, hvordan han eller hun har sex med det næsten tømte, tørre og læderagtige moselig. Kør scenen hurtigt – de øvrige spillere er ikke direkte involveret i den.

- Hvordan smager det læderagtige kød, der har ligget i mosen i 3.000 år?
- Hvordan føles den døde hud under dine levende, varme fingre?
- Beskriv de lyde, der kommer fra moseliget.
- Hvordan giver du det 3.000 år gamle lig nydelse.
- Hvad sker der i din krop, når du mærker hende tage imod dine kærtegn?

RITUALET OG MAGISK SERUM

I spillernes beskrivelse af ritualet er nævnt, at det magiske serum skal bruges, hvis porten skal stabiliseres. Det er fordi, at tilstedeværelsen af så kraftig magi et andet sted, vil gøre portalen ustabil. Så hvis ikke allerede rollerne HAR brugt serummet til for eksempel Peter eller Trisha, så skal det bruges til det stabiliserende ritual.

mosekvinden. Det behøver ikke være coitus, men det skal være en fysisk forening. Mosekvinden er ret passiv. Husk på, at der ikke er noget egentligt menneskeligt tilbage i hende. Hun har tilbragt 3.000 år indelukket i mose og senere tørv i et limbo mellem Kadath og vores univers, og det har forvandlet hendes sind til noget nyt, gammelt og fremmed. Det eneste, der stadig lever i hende, er lysten til nærhed. Hvis rollerne ikke selv er klar over, at de skal tage den sidste rest af hendes magi, for at få indsigt, kan hun telepatiske indbyde en af dem, eller de får forståelsen blot ved at være i rummet.

Scenens udgang: Moseliget overfører det sidste af sine safter fra Kadath over i rollen, og falder om som en livløs kludedukke – endelig død efter 3.000 år. I samme øjeblik mister portalen sit sidste faste anker i denne verden, og den ustabilitet, som Trisha har observeret, bliver voldsomt forstærket, og rollerne skal til at beslutte sig for, hvad de vil gøre.

Hvis ingen af rollerne vil være sammen med moseliget (det burde være oplagt for Martin), så lad portalen begynde at blive ustabil og lad dem forstå, at hvis de ikke gør noget snart, vil den bryde sammen.

Én rolle får indsigt

Brug ikke lang tid på det, men fortæl rollen, der har haft sex med moseliget, at der pludselig er en helt ny forståelse. Overvej evt. at fortælle dette i enrum – eller **udlever blot Handout #5**, som fortæller spilleren, hvad der er sket.

Hvis det var Peter, så ved han nu præcist, hvordan hans musik skal laves. Alice ved, hvordan hun kan kombinere mekanik og biologi til levende væsener. Martin er ikke mere bundet af sin nekrofilie og ved, hvordan

han kan skrive årtusindets litterære værk. Louises selvdestruktion er væk, og hun ved nu, hvordan hun kan male Kadath, så det vil tryllebinde publikum. **Giv derudover rollen Handout #5**, der beskriver de muligheder, rollerne har. Det er ikke sikkert, rollen vil spille med åbne kort.

Ritualerne

Roller har fået indsigt i, hvordan de kan udføre tre ritualer:

- **Et ritual, der åbner porten**, så de kan bevæge sig gennem portalen ind i Kadath. Den indsigt, rollerne har fået gennem Kadath, vil forsvinde (medmindre de bevæger sig derind selvfølgelig). Derefter vil porten lukke sig. Det var faktisk det ritual, Trisha, Jacob og mosekvinden var i gang med at udføre for 30 år siden.
- **Samt et ritual, der lukker porten**, uden at nogen kravler igennem porten. Derefter vil indsigten forsvinde. I begge tilfælde vil rollerne få deres fulde fornuft tilbage, samtidig med at indsigten forsvinder. De vil med andre ord kunne starte almindelige tilværelser.
- **Og et ritual, der vil stabilisere portalen.** Ritualet minder om de øvrige, men kræver en person, der tager mosekvindens plads i limbo. De skal udføre ritualet sende et offer halvt igennem porten, og få tørven til at falde sammen over portalen. Det vil bevare rollernes forbindelse til Kadath og de beholder deres indsigt – men det vil betyde, at en af rollerne skal leve i evig vågen tilstand i totalt mørke.

Og husk – det er kun én af rollerne, der har denne indsigt i ritualerne! Det er op til spilleren, om vedkommende vil dele rollens indsigt med de andre.

SCENE 3.3

DET SIDSTE RITUAL - CIRKA 15 MINUTTER



HVIS NU ROLLERNE IKKE GØR NOGET SOM HELST

Lad os forestille os, at rollerne ikke udfører noget ritual. Til sidst er der strømmet så meget af magien ud, at portalen kolliderer om sig selv. Det betyder, at en kæmpe åbning ind til Kadath opstår, hvilket på længere sigt kan betyde jordens undergang, fordi de gamle guder kommer tilbage, Cthulhu vågner fra dybet, og det hele går galt. Rollerne er skyld i verdens undergang. Om du lader rollerne flygte ud og se en gigantisk port åbne sig ind til Kadath, eller om de bliver suget ind i vanviddet, er op til dig.

Alternativt, og hvis du synes, at den slutning ikke passer til jeres historie, så lad portalen kollapse om sig selv og giv rollerne mulighed for at flygte ud af huset, der derefter i bedste Poltergeist-stil kolliderer om sig selv og forsvinder ind i Kadath. Huset, kælderen og de underjordiske gange er væk, og rollerne står som helt almindelige midaldrende mennesker i sommernatten med et nyt liv foran sig.

Portalen til Kadath ryster, og det flydende lys skifter i intensitet. Loftet og væggene begynder at drysse med tørv, som om det har været portalen, der har holdt sammen på det hele.

Formål med scenen: Formålet med denne sidste scene er, at rollerne skal udføre et ritual, som bestemmer portalens fremtid og samtidig rollernes fremtid.

Scenens handling: I det øjeblik mosekvindens sidste magi fra Kadath forsvinder over i en af rollerne, begynder portalen at blive åbenlyst ustabil. Jorden ryster. Tørv falder ned. Fra hullet ind til portalen, hvor der før væltede lys i en form som vand ud, strømmer der nu lys ud. Det er magien fra portalen, der hurtigere og hurtigere bliver tømt ud. Tørven omkring hullet begynder at frønne og falde fra hinanden. Det er tydeligt, at de ikke har lang tid.

Mindest én af rollerne – og måske dem alle, hvis rollen har fortalt det til de andre, der ved, hvad de kan stille op med porten, og hvilke konsekvenser, det har. Hvad rollerne beslutter sig for at gøre, er op til dem.

Lad rollerne selv bestemme, hvor meget de går i detaljer med ritualet, og om de vil spille det eller eventuelt blot tale om det og beskrive det. Det kommer i høj grad an på dine spillere. Få dem som minimum til at fortælle, hvem der er med i trekanten, og hvem der gør hvad, ved hvem.

Scenens udgang: Når ritualet er gennemført, stopper historien, og hvordan selve slutningen bliver afhænger af, hvilket ritual, der gennemføres, og om rollen med indsigt

spillede med åbne kort. Tag eventuelt et helt kort efterspil, hvor spillerne fortæller om, hvad der sker med deres roller. Hvis de er inde i Kadath, ved de ikke noget.

Et sexritual

Ritualet er det ritual, rollerne så Trisha, Jacob og mosekvinden udføre. Tre af rollerne skal danne en trekant og påbegynde seksuel vækkelse. Den, som har fået indsigt, skal gentage remsen:

“Iä Iä kadath fthagn ph’nglui KADATH!”

Lederen af ritualet skal, når den seksuelle energi er på sit højeste, slipper energien løs mod portalen, der i et kort øjeblik – ikke mere end 10-15 sekunder vil åbne sig totalt. I dette tidsrum kan man rejse mellem de to verdener. Herefter vil portalen lukke sig, og de som ikke er rejst ind i Kadath vil miste deres indsigt og særlige inspiration.

Hvilket ritual udføres

Den rolle, som har fået indsigt fra foreningen med mosekvinden, er en slags ceremonimester og styrer, hvad der sker. Du kan evt. hjælpe, hvis det er svært for rollen. Der er primært to muligheder:

1. Rollen med indsigt fører de andre bag lyset: Det er kun rollen med indsigt, der ved, hvad der skal til at ske. Om de andre opdager, at de bliver ført bag lyset, er op til rollespillet i gruppen. Det kan skabe interessant rollespil, hvis de øvrige roller begynder at mistænke, at der er noget galt.

2. Rollen med indsigt har fortalt de andre om, hvad der er af muligheder, og de er i fællesskab blevet enige.

OVERSIGT OVER 1. AKT

1.1 Børnene leger i mosen - ca. 15 min.

Indgang: Børnene er på eventyr i mosen - få dem til at fortælle, hvilke karakterer, de leger, at de er.

- Martin fortæller om druknede børn, og Alice får *Handout #1*.
- De finder et gammelt bælte, og en rolle falder i vandet.
- Rollen i vandet føler det som om, at vedkommende synker i dybet.
- Rollen i vandet mister sin sko.

Udgang: Afslut scenen, når alle er oppe af vandet.

1.2 Säftevand med Trisha og Jacob - ca. 15. min.

Indgang: Børnene sidder i køkkenet sammen med Trisha og drikker saftevand - hun spørger til deres dag.

- Tegning på køleskabet - en rolle fortæller om den.
- Trishas kæreste Jacob dukker op, og han har nye, mærkelige tatoveringer (og lugter underligt).
- Børnene skal være alene hjemme.
- Trisha har ikke trusser på (hvilket Peter bemærker).

Udgang: Fortæl rollerne, at de har planer om at udforske kælderen, når der er alene hjemme, hvis de ikke selv nævner det - men at de ikke har nøglen til den låste kælder.

1.3 Nøglen i soveværelset - ca. 10 min.

Indgang: De står i soveværelset, fordi Peter ved, hvor Trisha gemmer nøglen til kælderen.

- De finder nøglerne i et hemmeligt rum, hvor der også er nøgenbilleder af Trisha (Martin og Peter).
- Joints på sengebordet - trusser på gulvet.
- Maleri af Kadath malet direkte på væggen.

Udgang: Når de har fundet nøglerne.

1.4 Udforskning af kælderen - ca. 20 min.

Indgang: Børnene bruger nøglen til at låse den nye branddør ind til kælderen op.

- Kælderrum med tre badekar, hvor tørv bliver 'vasket' for guld.
- Nyere arbejdsbord, hvor der bliver smeltet guld.
- Fyrrum lavet om til en 'hyggelig hule', hvor Trisha og Jacob har røget tørv
- Der er et hul ned i en underjordisk gang.
- Verden begynder at opføre sig mærkeligt nede under jorden.

Hvorfor går de ned under jorden?

- **Louise:** Hvis personlighedstræk er at være nysgerrig og frygtløs, burde ikke tøve.
- **Alice:** Må vide, hvad der er nede i hulen og se de tegn, der er på væggene i selvløsende mønstre (og som evt. minder om de tegn, som Jacob havde på sig).
- **Martin:** Den besynderlige duft, der kommer nede fra gangen, tiltrækker og frastøder Martin.
- **Peter:** Hører fjerne lyde, der minder om musik. Bliver tiltrukket af lydene.

Spørgsmål til rollerne - under jorden

- Hvad gør duften ved dig?
- Hvorfor danser insekterne for dig?
- Hvordan føles tørven mod dine hænder?
- Hvorfor bliver du opstemt af lydene i dit hoved?
- Hvordan føles rytmen fra væggene?
- Fortæl om [indsæt rollens navn], der kravler foran dig i gangen.

Udgang: Når de kommer til ritualet

1.5 Det underjordiske ritual - ca. 5 min.

Indgang: Børnene ser deres tante i færd med at udføre et ritual under trekantssex med sin kæreste og et moselig.

- Rollerne afbryder ritualet med deres tilstedeværelse

Udgang: Afslut scenen før nogen når at handle.

OVERSIGT OVER 2. AKT

2.1 Indbrud i huset - ca. 15 min.

Indgang: Rollerne står foran huset. Martin tager i fordøren som er låst, en af de andre roller tænker på, at de ved hvor nøglen til bagdøren er.

- Rollerne mødes uden for huset og bryder ind via hoveddøren.
- Nævn, at de går forbi køkkenet og ser derind af vinduet.
- De ser en hund luske rundt bag ved haven nær mosen.
- De ser mosen, og Jacob, der lusker rundt nede i mosen, men det er ikke meningen, at de ska konfrontere ham.

Udgang: De kommer ind i en stue, hvor der står et spil matador på et bord, som rollerne havde gang i for 30 år siden.

2.2 Møde i køkkenet - ca. 10 min.

Indgang: Hvis de ikke selv går ind i køkkenet, så før dem evt. derind.

- De finder brevet fra lægen – Trisha var døende (**Handout #2**).
- De finder en stor mængde proteindrikke.
- Der hænger den samme børnetegning som for 30 år siden.
- Der står Heiniken-dåseøl i køleskabet – de er to år gamle.

Udgang: Mind Peter om, at de måske stadig ved, hvor nøglen til kælderdøren er.

2.3 Nøglen i soveværelset - ca. 15 min.

Indgang: Soveværelset ligner på mange måder sig selv. Mere beskidt, men næsten samme lugt.

- De finder Trishas udkast til forklarende breve (**Handout #3**)
- Nøglen er i det hemmelige rum - sammen med gamle nøgenbilleder af Trisha som ung.
- De finder et ældre digitalkamera, der er købt for en del år siden. Man når kun at se ét billede i et kort øjeblik - Jacob som ghoul.
- Hvis de ikke så hunden og Jacob fra haven, så kan de få øje på dem oppe fra soveværelset.

Udgang: Afslut scenen, når du finder det passende.

2.4 Udforskning af kælderen - ca. 40 min.

Indgang: De låser døren op – beskriv kælderen, især de ting, som er anderledes.

- Destillationsapparat ved badekarrene
- Arbejdsbord med kanyler med magisk serum og Trishas notesbog, der forklarer, hvad hendes plan var, og at Jacob venter på hende (**Handout #4**)
- **Louises fortælle-scene** i forbindelse med magisk serum (side 20)
- De finder de to moselig (der uomtvisteligt er beviset for det overnaturlige).
- **Alices fortælle-scene** ved nærkontakt med moselig (side 21).

Udgang: Når de begynder at udforske fyrrummet.

2.5 Fyrrummet og fundet af døde Trisha - ca. 15 min.

Indgang: Når de begynder at udforske fyrrummet.

- De finder den afdøde Trisha, der ser en smule mumificeret ud. Hun er ikke gået i forrådnelse.
- De finder billedserien af Jacobs forvandling (og ved nu, at det nok er ham, der er ude i mosen)
- **Martins fortælle-scene** ved fundet af Trisha (side 22).
- De finder en større mængde guldsmykker fra mosen, der ikke er blevet smeltet om

Udgang: Når de går videre. Enten for at finde Jacob eller for at gå ned i de underjordiske gange. Hvis de ikke opsøger Jacob, kan han dukke op i kælderen for at se, hvad der er sket med Trisha.

2.6. Møde med Jacob i mosen - ca. 20 min.

Indgang: Rollerne går ud i mosen for at finde Jacob - eller Jacob opsøger rollerne i huset.

- Jacob kan genkendes på tatoveringerne (Alice)
- Han er monstrøs, men rollerne kan kommunikere med ham. Han er ulykkelig over at opdage, hvad der er sket med Trisha.

Jacob kan fortælle:

- Mosekvinden er flere tusinde år gammel
- Jacob blev reddet af den hellige mosekvinde
- Magien kommer fra den anden verden – Kadath
- Trisha var ved at lave et magisk serum
- Ritualet, børnene afbrød, havde til formål at lukke porten
- Trisha var bange for portalen

- Prøv evt. at se, om Alice bliver tiltrukket af den både menneskelige og meget umenneskelige ghoul.

Udgang: Når rollerne bevæger sig under jorden.

OVERSIGT OVER 3. AKT

3.1 Underjordiske gange - ca. 5 min.

Indgang: Når rollerne begynder at kravle ned i de underjordiske gange.

- De underjordiske gange er blevet udbygget. De selvlysende mønstre er væk.
- Man kan høre en mærkelig musik komme dybere nede fra gangene.
- **Peters fortælle-scene** når han hører musikken (side 24)
- Hvis det er den sidste fortælle-scene, så prøv at indarbejde, hvordan Jacob dør.
- Hvis Peters fortælle-scene er afviklet, så bare nøjes med at beskrive, at gangene er tomt for magi, og lade dem finde rummet med portalen.

Udgang: Når de når frem til portalen.

3.2 Fundet af portalen og mosekvinden - ca. 15 min.

Indgang: Beskriv rummet med portalen og mosekvinden.

- Portalen er ustabil. Der er et hul i tørven ind til portalen, hvor magien vælter ud af som tyktflydende lys og forsvinder på jorden.
- På den gamle søbund står mærkelige hvide sten, hvorover portalen er som en stor sfære.
- Mosekvinden ligger på tørven foran portalen.
- Mosekvinden er svag. For at få indsigt i, hvordan de udfører ritualerne, nå en af rollerne have sex med hende, hvor hun giver rollen det sidste af sin magi - og før. (**Handout #5**)
- Giv spilleren, hvis rolle har fået indsigt, tid til at overveje, hvad vedkommende vil gøre.
- Når mosekvinden er væk, bliver portalen meget ustabil.

Udga ng: Når rollerne har besluttet sig for, hvad de vil gøre – uanset om rollen med indsigt har fortalt sandheden eller ej.

3.3 Udførelse af ritual - ca. 15 min

Indgang: Tre af rollerne danner en trekant, og begynder at have sex med hinanden.

- Rollerne vælger et af tre ritualer, som de udfører, eller rollen med indsigt, fortæller de andre roller, hvad de skal gøre.
- Rituallet indebærer en trekant med tre af rollerne.
- Udfører de intet ritual, kolliderer portalen. En kæmpe dør ind til Kadath åbnes, Cthulhu vågner og menneskenes tid på jorden er talt.
- Historien slutter

Udga ng: Spillet slutning afgøres af, hvilket ritual, de udfører.

De tre ritualer

- Et ritual, der åbner porten, så de kan bevæge sig gennem portalen ind i Kadath. Derefter vil porten lukke sig, og magien og indsigten forsvinder – selvfølgelig ikke for dem, der er rejst gennem porten.
- Et ritual, der lukker porten, uden at nogen kravler igennem porten. Derefter vil indsigten forsvinde.
- Og et ritual, der vil stabilisere portalen. Rituallet minder om de øvrige, men kræver en person, der tager mosekvindens plads i limbo. Det vil bevare rollernes forbindelse til Kadath og de beholder deres indsigt – men det vil betyde, at en af rollerne skal leve i evig vågen tilstand i totalt mørke.

Et sexritual

Rituallet er det ritual, rollerne så Trisha, Jacob og mosekvinden udføre. Tre af rollerne skal danne en trekant og påbegynde seksuel vækkelse. Den, som har fået indsigten, skal gentage remsen:

“lä lä kadath fthagn ph'nglui KADATH!”

Lederen af rituallet skal, når den seksuelle energi er på sit højeste, slipper energien løs mod portalen, og enten åbne portalen, lukke portalen totalt eller stabilisere portalen ved at fange den, der er ved at kravle gennem den åbne portal.

HANDOUTS

Handout #1

De druknede tørvegravere

For over 100 år siden blev der gravet tørv i mosen. En dag gik to tørvegravere dybere ind i mosen, og man hørte aldrig fra dem igen. Der blev ledt efter dem, og det eneste, man fandt, var en taske, der havde tilhørt en af dem. Den grusomme del af historien går på, at de andre tørvegravere hørte råb ude fra mosen, men at de ikke reagerede på dem, og at det var den ene tørvegraver, der stod på skuldrene af sin druknede ven og råbte om hjælp, før han til sidst også gik under.

Handout #2

Onkologisk Afdeling

13. marts

Gruppe 3

Til Patricia Johansen

Vores medarbejdere har forsøgt at kontakte dig med henblik på at tale om dine resultater fra prøven, men det har ikke været muligt at træffe dig telefonisk.

Normalt overbringer vi helst resultaterne til et møde eller i det mindste over telefonen, men vi ser os nødsaget til at gøre det via brev denne gang, fordi det er af allerstørste vigtighed, at du så hurtigt som muligt kommer i behandling.

Resultaterne efterlader ingen tvivl om, at du er ramt af caput pancreatis kræft i bugspytkirtlen. Det er en kræfttype, hvor det vigtigt at komme i behandling så hurtigt som muligt, og vilvil derfor på det kraftigste opfordre dig til at henvende dig, så du kan komme i behandling. Med den rette kemokur er det muligt, at du kan have flere år foran dig.

Mvh

(Ulæselig underskrift)

HANDOUTS

Handout #3

Udkast til breve fundet i Trishas skuffer

Der er tale om håndskrevne noter på særskilte sider skrevet over længere tid og altså ikke et langt sammenhængende brev.

Kære

Jeg kan skrive side op og side ned om, hvor forfærdeligt det, der skete var for jer, men hvad nytter det? I vil alligevel ikke tro på, hvad jeg fortæller jer. Det, jeg ved, er ikke sådan noget, man bliver overbevist om ved at læse om. Man skal se, før man tror. Man skal opleve.

Jeg forstår godt, at jeres forældre forhindrede mig i at kontakte jer. Det var kun rimeligt, at I skulle have muligheden for at få et normalt liv uden indblanden fra jeres gale tante. Men nu må nok være nok, og det er på tide at

...

Der er ikke meget, jeg kan skrive, som vil give nogen mening for jer. Jeg kan ikke overbevise nogen af jer ved hjælp af ord på papir. I har brug for at se, men jeres

...

Der er ikke nogen nem måde at fortælle jer det her på, men I har haft jeres tid, og det er nu på tide, at I får at vide, hvad det var, I opdagede for længe siden. I har et medansvar. Det kunne jeg ikke fortælle til fire børn, men jeg kan godt fortælle det til fire voksne. Jeg kan ikke bevogte porten til evig tid, og jeg tør ikke. Jeg ved ikke. Jeg kan ikke.

...

Selv om I var børn, var I ikke bare uskyldige, og I har også et ansvar. I har et ansvar for det, som skete med Jacob. Jeg ved ikke, hvordan det havde set ud, hvis I ikke var dukket op. Måske havde vi fået lukket porten dengang. Eller senere. Men alting ændrede sig den nat, og derfor er det også jeres ansvar, at være med til at afslutte det. Jeg kan ikke gøre det. Jeg kan ikke gøre det alene.

...

Jeg kan ikke fortælle jer dette på nogen nem måde, og jeg kan heller ikke fortælle det, så der er sandsynlighed for, at I skulle tro mig. Jeg vil inden længe forsvinde, og I vil arve mit hus.

...

Der er ingen nem måde at sige det her på. I bærer et ansvar, og I har de seneste 30 år kunnet lade som om, det ikke havde noget med jer at gøre. I vil arve mit hus, og der følger betydelige rigdomme med, men prisen er, at I skal tage ansvar for

...

Kære xxxxx

Du har ikke lyst til at høre dette, men det korte af det lange er, at du nu skal passe på den portal, som I forhindrede os i at lukke for 30 år siden. Sådan er det, og sådan bliver det. I har haft jeres tid, og nu er det nok.

.....

Det er ikke muligt at skrive det her, så du vil tro på mig, især ikke fordi, du garanteret er vokset op, og dine forældre og behandlere har sagt, at dine problemer skyldes de ting, som jeg udsatte dig for. De ting, som I udsatte jer selv for, vel at mærke! Men det er vigtigt, at I handler, for jeg er syg, og jeg ved ikke, hvad der vil ske, hvis der ikke er nogen, der passer på døren. Måske vil noget større end bare portalen kollapse?

HANDOUTS

Handout #4

Notesbog om eksperimenter

Notesbogen er relativt ny, og det ser ud til, at noterne er skrevet over nogle måneder.

Hund (gadekryds) 14,5 kilo. Levende.

20 ml koncentrat. Der sker intet.

Rotte eller mosegris. 350 gram. Død.

10 ml koncentrat.

Reaktion: rotten vågner til bevidsthed. Reagerer ikke på stimuli. Mågrotte.

Rotte. Døende (stiksår).

20 ml koncentrat.

Reaktion: Rotten bliver ved med at bløde. Opretholder bevidsthed kort efter udblødning. Reagerer ikke på stimuli. Dør. (Så vidt jeg kan se, er den død. Brænder den for at være sikker).

Kropsvæske fra 'Alexander' er primært mosevand. Destillatet er det rene koncentrat, hvor mosevandet er udskilt. Jacob indtog ikke et rent koncentrat. Han fik tilført kropsvæske det vil sige en kombination af koncentrat og mosevand. Eller måske koncentrat udblødt i mosevand.

Blandingsforhold? Hvad udgør det rette blandingsforhold? Hvad er det rette blandingsforhold?

Har nu 60 ml koncentrat. Skal det være en særlig type mosevand? Mosevandet fra de destillerede væsener er væk. Henter vand i mosen.

Rotte. Døende (stiksår). 300 gram.

5 ml koncentrat. 10 ml mosevand hentet fra mosen over porten.

Væsken centrifugeret. Rottens blødning fortsætter. Rotten bevarer en slags bevidsthed. Dens øjne bevæger sig. Dens øjne er spilet helt ud. Gad vide, hvad den ser? Mon den ser Kadath?

Spørgsmålet er, om jeg skal være død eller døende? Var Jacob død eller døende? Han må vel tælle som være døende, for det var i situationen, at hun gav ham sin kropsvæske. Processen burde kun fungere nemmere, når subjektet er levende, og blodet bevæger sig rundt i kroppen. STOP PATRICIA! Det her er ikke videnskab! Det er magi. Det er muligt, at det er fuldstændigt lige meget. Og det kan være, at det slet ikke virker på dig. Måske virkede det, fordi det var den hellige kvinde, der gav ham magien. Måske virkede det, fordi Jacob havde set ind i Kadath. Du kan ikke eksperimentere dig frem til, at det virker på dig.

Hund (gadekryds) 10 kilo. Døende. Sult og tørst.

10 ml koncentrat. 20 ml mosevand. Væsken centrifugeres. Hælder væsken intravenøst ned i hundens mave.

Dødsproces stoppet. Døden er indfundet. Hundens hjerte slår ikke mere, men hunden vågner. Virker friskere end for to dage siden. Jeg slipper hunden løs.

Trisha (menneske) 61 kilo. Døende. Cancer.

Hunden vejede 12 kilo. Jeg vejer ca. 60 kilo. 60 ml serum blandet med 120 ml mosevand. Der er ingen garantier.

Jeg prøvede at kysse hende og tage den sidst rest af indsigt, men jeg kunne ikke få mig selv til det. Hun er så gammel, og vi har tæmt hende. Jeg kan ikke tage den sidste indsigt fra hende. Og jeg ved ikke engang, om hun har svaret.

HANDOUTS

Handout #5

Det sidste ritual

Da du mærker magien fra det ældede væsen forsvinde over i dig, får du indsigt. Du forstår pludselig mere, end du nogensinde har forstået før. Med denne indsigt ville du kunne gennemføre dit projekt. Lave det mest fantastiske rockepos. Skrive den mest skræmmende bog nogensinde. Male din vej ind til Kadath. Skabe kunstigt liv med biomekanik.

Og du ved, hvad I kan gøre ved portalen. Der er tre muligheder. Alle ritualer indebærer, at I foran porten skal udføre det samme sexritual, som I så Trisha, Jacob og mosekvinden udføre for 30 år siden.

Ritualet, der åbner porten kortvarigt

Ritualet minder om det ritual, I så Trisha, Jacob og mosekvinden udføre. I skal danne en trekant og påbegynde seksuel vækkelse. Du, som den der nu kender de hemmelige ord, skal gentage remsen

IÄ IÄ KADATH FTHAGN PH'NGLUI KADATH!

mens I nærmer jer klimaks, og når jeres energi er på sit højeste, slipper du energien løs mod portalen, der i et kort øjeblik – ikke mere end 10-15 sekunder vil åbne sig totalt, og i dette tidsrum kan man rejse mellem de to verdener. Den person, der ikke deltager i ritualen, vil uden problem kunne nå gennem portalen, og det er også muligt, at I andre vil kunne nå igennem. Herefter vil portalen lukke sig, og de som ikke er rejst ind i Kadath vil miste deres indsigt og særlige inspiration. Du har ikke viden om, hvordan du åbner den igen, men måske vil et lignende ritual åbne porten over stenene? Måske kan den åbnes inde fra Kadath.

Ritualet, der lukker porten

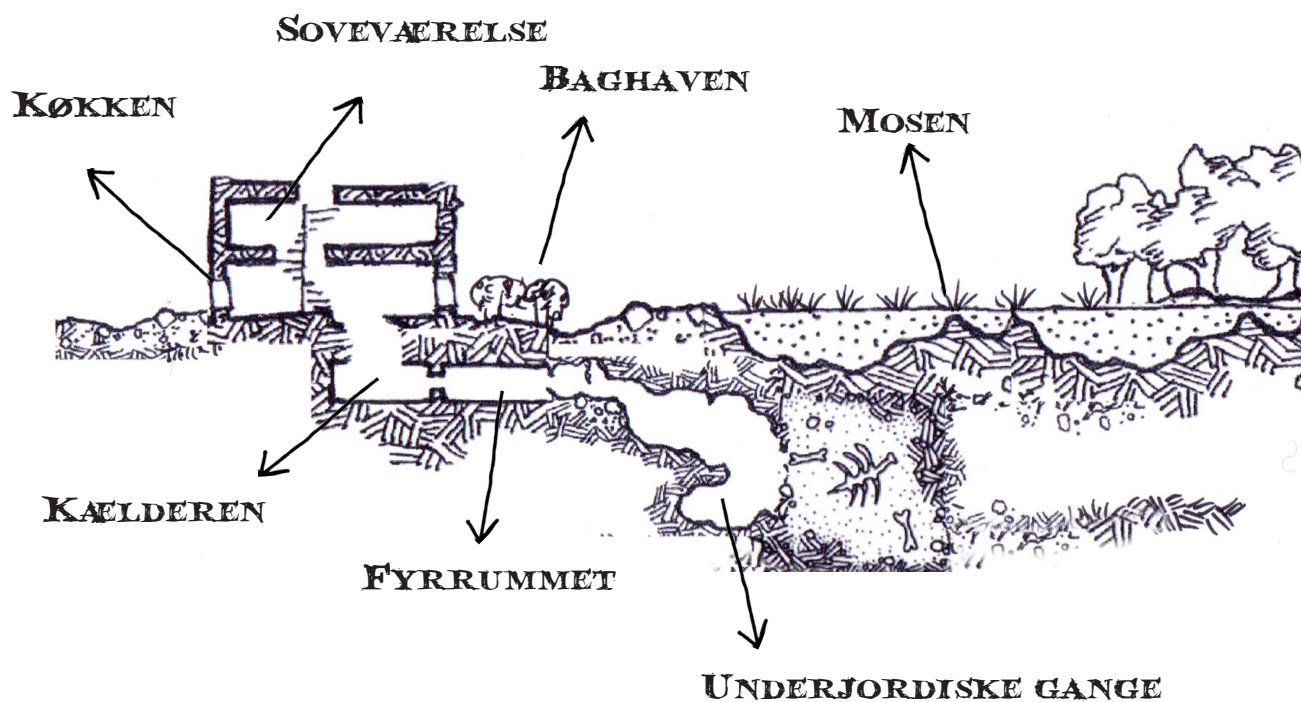
Lige nu står porten på klem. I kan udføre det samme ritual som først nævnt, men i stedet for at bruge jeres energi på at åbne porten helt, så lukker I den. Forbindelsen til Kadath, den indsigt, du har fået til at skabe dit værk, og din families indsigt vil forsvinde. I vil blive normale, almindelige mennesker.

Ritualet, der stabiliserer porten

Porten har været stabil i 3.000 år, fordi den har været lukket inde i tørv, mose og vand, og den har haft mosekvinden, der åbnede porten i en for længst glemt tid, som et anker i denne verden. Hvis du skal stabilisere porten, skal der et nyt anker til. Og porten skal igen omgives af fast materiale. Hvis I udfører førnævnte ritual til at sende en person gennem portalen, skal du i stedet for at bruge energien til at sende vedkommende gennem porten, lukke porten den på denne person, mens offeret er ved at kravle ind i Kadath. I har derefter relativt kort tid – timer – til at få tørven til at falde omkring porten. Den vil være stabiliseret, som før Trisha og Jacob fandt den og du vil beholde din indsigt. Men en af de andre vil være fanget ved fuld bevidsthed til potentiel evig tid mellem jeres verden og Kadaths vanvid! *(Til dette ritual skal der bruges det magiske serum, hvis I stadig har det - al magien skal væk fra denne verden!).*

Det er dit valg, hvad du fortæller de andre. Denne indsigt er din og din alene.

TANTE TRISHAS HUS



PETER - 14 ÅR



STIKORD TIL AT SPILLE PETER

- **Selvbevidst** – ved, hvilken effekt hans opførsel har på andre.
- **Selvsikker** – går som udgangspunkt ud fra, at han har ret.
- **Egoistisk** – tænker på at hytte sig eget skind, når der er fare på færde.
- **Forfængelig** – går ret meget op i sit hår og sit udseende af en 14-årig at være.

Største hemmelighed: Har luret på sin tante i soveværelset og set hende nøgen. Fantasierer om hendes røde trekant og runde, tunge bryster med fregner og store røde brystvorter.

Sommerferierne i tante Trishas hus var magiske og fantastiske. Jeres forældre havde det fint med at sende jer væk i næsten en måned til barnløse og eventyrlystne Trisha. Du og din fætter og kusiner blev en bande. I var opdagelsesrejsende i skoven. I var arkæologer i tørvemosen. I var biologer i vandet. Og når det regnede, var I detektiver i det store hus.

Selvsikre Peter var den ældste og jeres naturlige anfører. Frygtløse Louise var altid god til at overtale betænksomme og lidt yngre Martin om, at eventyret lå lige om hjørnet. Og opmærksomme og selv i en ung alder belæste Alice kunne fortælle jer andre om de vilde dyr, der lurede i junglen og blandt koralrevene.

Huset var jeres faste base, og Huset var et eventyr i sig selv. To etager – og med et loft og en kælder. Et af jeres eventyr gik ud på at tælle alle rummene. I var ikke sikre på, om der var 18 eller 20 rum. Kælder døren var låst, og I måtte ikke gå derind, for der var ting, der var farlige for børn. Det burde ikke have gjort noget, for der var så mange andre spændende ting i huset. Udstoppede dyr. Mærkelige træmasker. Bøger med sære gamle illustrationer. I havde næsten hele første sal for jer selv. Trisha og hendes kæreste Jacob boede i stueetagen. Og loftet, fyldt med kasser og kister, som end ikke Trisha og Jacob kendte indholdet af, var helt og holdent jeres område. "I må gerne lege deroppe, men lad nu være med at åbne alt og kigge i

det. Der kan være TING, SOM ER FARLIGE FOR BØRN!" istemte I og grinede sammen med jeres tante. Men alligevel talte I om, at I aldrig havde været på opdagelse i kælderen. Den hemmelige, mystiske kælder, som forrige år, fik en ny og kraftig dør.

Jo, jo, der var masser af ting i huset, som var farlige for børn, men selv om Trisha ofte formanede jer om at være forsigtige, så var det aldrig noget, der blev håndhævet. Og dengang Martin fik en gigantisk tømmerlus af at få fingeren i klemme i en gammel haglbøsse, holdt I det bare hemmeligt. Og dengang Alice åbnede en gammel, brun flaske og fik det dårligt, da hun lugtede til indholdet, ventede I bare til, at hun fik det bedre. I vidste, at hvis I først fortalte de voksne, at en af jer var kommet til skade, så ville tingene forandre sig. Og måske fik I slet ikke lov til at være sammen hos tante Trisha i Huset.

Du spiller Peter på 14 år. Du er en udadvendt og selvsikker dreng. I hvert fald på overfladen selvsikker. Du er kommet i puberteten og pludselig er piger blevet noget, der forstyrrer din verden. Før var du aldrig i tvivl om, hvad du skulle sige og gøre, men pludselig mærker du en usikkerhed, når du er sammen med piger. Derfor er det så dejligt at være sammen med din jævnaldrende kusine Louise og lidt yngre kusine Alice, for sådan har du det ikke med dem. Ikke særligt meget i hvert fald. Selv om Louise er begyndt at få bryster. Måske bliver de ligeså store som på Tante Trisha.

LOUISE - 14 ÅR



STIKORD TIL AT SPILLE LOUISE

- **Eventyrlysten** – åben over for nye ideer og tanker.
- **Dumdristig** – lader sig ikke begrænse af, at ting kan gå galt, eller vurdering af risici.
- **Ubetænksom** – bekymrer sig ikke om andres følelser eller generelle velbefindende.
- **Egoistisk** – tager grundlæggende udgangspunkt i egne behov.

Største hemmelighed: Har leget doktor med sin lidt yngre fætter Martin for nogle dage siden, da de andre hentede is ved kiosken. Fik ham til at tage sine bukser af, og hun rørte ved hans tissemand, indtil den blev stiv. Louise viste ham sine bryster.

Sommerferierne i tante Trishas hus var magiske og fantastiske. Jeres forældre havde det fint med at sende jer væk i næsten en måned til barnløse og eventyrlystne Trisha. Du og dine fætre og kusine blev en bande. I var opdagelsesrejsende i skoven. I var arkæologer i tørvemosen. I var biologer i vandet. Og når det regnede, var I detektiver i det store hus.

Selvsikre Peter var den ældste og jeres naturlige anfører. Frygtløse Louise var altid god til at overtale betænksomme og lidt yngre Martin om, at eventyret lå lige om hjørnet. Og opmærksomme og selv i en ung alder belæste Alice kunne fortælle jer andre om de vilde dyr, der lurede i junglen og blandt koralrevene.

Huset var jeres faste base, og Huset var et eventyr i sig selv. To etager – og med et loft og en kælder. Et af jeres eventyr gik ud på at tælle alle rummene. I var ikke sikre på, om der var 18 eller 20 rum. Kælderdøren var låst, og I måtte ikke gå derind, for der var ting, der var farlige for børn. Det burde ikke have gjort noget, for der var så mange andre spændende ting i huset. Udstoppede dyr. Mærkelige træmasker. Bøger med sære gamle illustrationer. I havde næsten hele første sal for jer selv. Trisha og hendes kæreste Jacob boede i stueetagen. Og loftet, fyldt med kasser og kister, som end ikke Trisha og Jacob kendte indholdet af, var helt og holdent jeres område. "I må gerne lege deroppe,

men lad nu være med at åbne alt og kigge i det. Der kan være TING, SOM ER FARLIGE FOR BØRN!" istemte I og grinede sammen med jeres tante. Men alligevel talte I om, at I aldrig havde været på opdagelse i kælderen. Den hemmelige, mystiske kælder, som forrige år, fik en ny og kraftig dør.

Jo, jo, der var masser af ting i huset, som var farlige for børn, men selv om Trisha ofte formanede jer om at være forsigtige, så var det aldrig noget, der blev håndhævet. Og dengang Martin fik en gigantisk tømmerlus af at få fingeren i klemme i en gammel haglbøsse, holdt I det bare hemmeligt. Og dengang Alice åbnede en gammel, brun flaske og fik det dårligt, da hun lugtede til indholdet, ventede I bare til, at hun fik det bedre. I vidste, at hvis I først fortalte de voksne, at en af jer var kommet til skade, så ville tingene forandre sig. Og måske fik I slet ikke lov til at være sammen hos tante Trisha i Huset.

Du spiller Louise på 14 år. Du er en utålmodig og eventyrlystne pige, der synes, at tingene altid går for langsomt. Tidligere handlede det mest om, at du synes, de andre skulle skynde sig, når I skulle til vandet, og at I skulle skynde jer hen til iskiosken. Nu er der en dybereliggende utålmodighed efter noget, du ikke helt ved, hvad er – men som måske involverer din jævnaldrende fætter Peter. Du har set, hvordan han ser på jeres smukke tante. Sådan kunne han måske også se på dig.

MARTIN - 13 ÅR



STIKORD TIL AT SPILLE MARTIN

- **Empatisk** – forstår, uden at bruge energi på det, hvordan andre mennesker har det omkring ham.
- **Hensynsfuld** – fokuserer mere på andres behov end sine egne.
- **Forbeholden** – forsigtig med at udtrykke sin viden eller egne behov direkte.
- **Indestængt** – har mange følelser, som vrede og begær, der lukkes inde.

Største hemmelighed: Har altid tænkt på Trisha som en slags mor, men har denne sommer pludselig fået en mærkelig fornemmelse i maven, når han ser hendes tunge bryster gennem det tynde kjoletstof, eller når han dufter hendes hår. Og så viste Louise forresten Martin sine bryster, mens hun rørte ved hans diller, til den blev stiv.

Sommerferierne i tante Trishas hus var magiske og fantastiske. Jeres forældre havde det fint med at sende jer væk i næsten en måned til barnløse og eventyrlystne Trisha. Du og din fætter og kusiner blev en bande. I var opdagelsesrejsende i skoven. I var arkæologer i tørvemosen. I var biologer i vandet. Og når det regnede, var I detektiver i det store hus.

Selvsikre Peter var den ældste og jeres naturlige anfører. Frygtløse Louise var altid god til at overtale betænksomme og lidt yngre Martin om, at eventyret lå lige om hjørnet. Og opmærksomme og selv i en ung alder belæste Alice kunne fortælle jer andre om de vilde dyr, der lurede i junglen og blandt koralrevene.

Huset var jeres faste base, og Huset var et eventyr i sig selv. To etager – og med et loft og en kælder. Et af jeres eventyr gik ud på at tælle alle rummene. I var ikke sikre på, om der var 18 eller 20 rum. Kælderdøren var låst, og I måtte ikke gå derind, for der var ting, der var farlige for børn. Det burde ikke have gjort noget, for der var så mange andre spændende ting i huset. Udstoppede dyr. Mærkelige træmasker. Bøger med sære gamle illustrationer. I havde næsten hele første sal for jer selv. Trisha og hendes kæreste Jacob boede i stueetagen. Og loftet, fyldt med kasser og kister, som end ikke Trisha og Jacob kendte indholdet af, var helt og holdent jeres område. "I må gerne lege deroppe,

men lad nu være med at åbne alt og kigge i det. Der kan være TING SOM ER FARLIGE FOR BØRN!" istemte I og grinede sammen med jeres tante. Men alligevel talte I om, at I aldrig havde været på opdagelse i kælderen. Den hemmelige, mystiske kælder, som forrige år, fik en ny og kraftig dør.

Jo, jo, der var masser af ting i huset, som var farlige for børn, men selv om Trisha ofte formanede jer om at være forsigtige, så var det aldrig noget, der blev håndhævet. Og dengang Martin fik en gigantisk tømmerlus af at få fingeren i klemme i en gammel haglbøsse, holdt I det bare hemmeligt. Og dengang Alice åbnede en gammel, brun flaske og fik det dårligt, da hun lugtede til indholdet, ventede I bare til, at hun fik det bedre. I vidste, at hvis I først fortalte de voksne, at en af jer var kommet til skade, så ville tingene forandre sig. Og måske fik I slet ikke lov til at være sammen hos tante Trisha i Huset.

Du spiller Martin på 13 år. Du er et empatisk og fintfølende barn, der har forståelse for andre mennesker – både børn og voksne. Du tænker mere på andres følelser og behov end på dine egne. Du kan se, hvordan Alice bliver ked af det, når Peter overhearer noget, hun foreslår. Og du kan få hende til at blive glad igen ved at gå hen til hende og spørge hende om, hvad hendes idé var – og du bliver glad, når Peter så også hører det anden gang og siger til Alice, at det var en god idé, og de alle smiler.

ALICE - 13 ÅR



STIKORD TIL AT SPILLE ALICE

- **Analytisk** – læser sine omgivelser uden at lade følelser distrahere eller influere.
- **Modig** – handler uselvvisk, vel vidende om de risici hendes handlinger indebærer.
- **Ufalsom** – tænker ikke over og forstår ikke andres følelser.
- **Hidsig** – bliver vred, når andre tydeligvis ønsker at misforstå hende.

Største hemmelighed: Har ingen andre venner end sine fætre og kusine og ønsker, at sommeren ville vare evigt, og at hun aldrig skulle hjem igen.

Sommerferierne i tante Trishas hus var magiske og fantastiske. Jeres forældre havde det fint med at sende jer væk i næsten en måned til barnløse og eventyrlystne Trisha. Du og din fætre og kusine blev en bande. I var opdagelsesrejsende i skoven. I var arkæologer i tørvemosen. I var biologer i vandet. Og når det regnede, var I detektiver i det store hus.

Selvsikre Peter var den ældste og jeres naturlige anfører. Frygtløse Louise var altid god til at overtale betænksomme og lidt yngre Martin om, at eventyret lå lige om hjørnet. Og opmærksomme og selv i en ung alder belæste Alice kunne fortælle jer andre om de vilde dyr, der lurede i junglen og blandt koralrevene.

Huset var jeres faste base, og Huset var et eventyr i sig selv. To etager – og med et loft og en kælder. Et af jeres eventyr gik ud på at tælle alle rummene. I var ikke sikre på, om der var 18 eller 20 rum. Kælderdøren var låst, og I måtte ikke gå derind, for der var ting, der var farlige for børn. Det burde ikke have gjort noget, for der var så mange andre spændende ting i huset. Udstoppede dyr. Mærkelige træmasker. Bøger med sære gamle illustrationer. I havde næsten hele første sal for jer selv. Trisha og hendes kæreste Jacob boede i stueetagen. Og loftet, fyldt med kasser og kister som end ikke Trisha og Jacob kendte indholdet af, var helt og holdent jeres område. "I må gerne lege deroppe, men lad nu være med at åbne alt og kigge i

det. Der kan være TING SOM ER FARLIGE FOR BØRN!" istemte I og grinede sammen med jeres tante. Men alligevel talte I om, at I aldrig havde været på opdagelse i kælderen. Den hemmelige, mystiske kælder, som forrige år, fik en ny og kraftig dør.

Jo, jo, der var masser af ting i huset, som var farlige for børn, men selv om Trisha ofte formanede jer om at være forsigtige, så var det aldrig noget, der blev håndhævet. Og dengang Martin fik en gigantisk tømmerlus af at få fingeren i klemme i en gammel haglbøsse, holdt I det bare hemmeligt. Og dengang Alice åbnede en gammel, brun flaske og fik det dårligt, da hun lugtede til indholdet, ventede I bare til, at hun fik det bedre. I vidste, at hvis I først fortalte de voksne, at en af jer var kommet til skade, så ville tingene forandre sig. Og måske fik I slet ikke lov til at være sammen hos tante Trisha i Huset.

Du spiller Alice på 13 år. Du er en klog og opmærksom pige, der husker ting, som du har læst, set eller fået at vide. Du forstår ikke helt, hvorfor andre ikke bare husker på samme måde som dig. Du forstår heller ikke, hvorfor der er børn og voksne, der ikke bare kan læse og forstå bøger. Og når du siger til folk – andre børn eller voksne – at de tager fejl, bliver de ofte sure eller irriterede. Især voksne kan ikke lide at få at vide, at de siger noget, som er forkert. Bortset fra tante Trisha, som bare siger til dig, at du husker som en elefant, og at du har ret. Alice har altid ret!

PETER - 44 ÅR

Interview med journalist

Det er seks år siden, The Kindred gik i opløsning. Hvordan har det været at skulle arbejde solo?

“Altså, nu gik The Kindred ikke i opløsning. Jeg opløste The Kindred, fordi målet med bandet var opnået. Efter Shrouds of Sleep var der ikke mere at komme efter rent musikalsk.”

Hvordan har det så været at arbejde solo? Jeg tænker her især på fraværet af Tina T?

“Jeg har måtte genopfinde min tilgang til musikken. Sammen med Tina kunne jeg lave én slags musik. I lang tid var dynamikken og konflikterne i The Kindred en inspiration og et drive for processen, men til sidst blev det en begrænsning for min udvikling. Fra at tage udgangspunkt i, at jeg skabte universerne og teksterne, som Tina så udviklede den grundlæggende musik til, har det presset mig ud ad nye veje, at jeg selv både står for musik og tekst. Det handler om, at jeg ser indad, samtidig med at jeg behandler verden gennem alternative og okkulte opfattelser.”

The Kindred blev kendt for sin kombination af hardcore okkult rock og mainstream goth-pop. Hvor bevæger du dig hen alene?

[Ind i mørket, hvor jeg langsomt bliver vanvittig af at høre mine egne skrig. Ned i en kælder, hvor jeg forvandler mig til noget, der ikke er menneskeligt – noget der hverken er dødt eller levende, men som eksisterer uden for den fysiske verden.]

Peter sidder foran journalisten fra Beat på en gammel bar i en glemt og ligegyldig del af byen. Journalisten havde foreslået et hipt og smart sted, men Peter ved, at det virker meget federe ikke at prøve at være fed. Ryger cigaretter uden filter. Drikker sort kaffe fra den nussede kolbe bag baren. Han ved, at det hele kommer med i interviewet. Måden han hilser på bartenderen på. Giver hurtigt hånd hen over baren, hvor bare lige fingerspid-

serne låser sig sammen. Hans mørke negle for enden af lange, hvide fingre møder de buttede, trætte fingre fra bartenderen. Peter har pænt med øjenskygge på. Håret er farvet sort – men ikke helt kulsort selvfølgelig. Det ser nederen ud. Han har ikke behovet at sminke sig hvid. Hans hud er naturligt hvid. Og de mørke skygger i ansigtet er kommet helt af sig selv. Han ser fucking cool ud. Han kører det hårde look og ser ud som om, han på dødens rand.

Det ville være fucking cool, hvis ikke det var fordi, Peter var på dødens rand. Og det er ikke engang stoffer eller det hårde liv. God damn cancer i bugspytkirtlen. Han har sandsynligvis et par år tilbage, hvis han er heldig. Et halvt år, hvis heldet ikke er med ham.

“Godt spørgsmål – jeg tror jeg venter og ser, hvad I finder på at definere min musik som. Det virkede fint med The Kindred.”

Hvornår kan vi forvente at høre dine nye visioner?

“Inden for et år,” svarer Peter journalisten og smiler på en måde, der for en gangs skyld ikke er indstuderet, men det er et hårdt smil uden meget håb.

Peter husker at kravle gennem en mørk gang. Han husker det som et eventyr, han har fået fortalt. Han husker at høre en musik, der kom fra jorden (var det jord? tør jord?) omkring ham. Som insekter, biller, snegle og orme, der sang en sang, som kun var for ham. Og dansede i en rytme, som han aldrig kan gengive i sin musik. Det er smukt, men jo mere han griber ud efter mindet, drømmen, forestillingen om noget tabt, forsvinder det ud af hænderne på ham.

Han overvejer at fortælle journalisten, at han som 14-årig deltog i et okkult ritual nede under jorden sammen med sin nøgne tante, hendes kæreste og et væsen, som enten kom



PETER – KORT FORTALT

Peter er en falleret rockmusiker, der laver mere og mere eklektisk syrerock inspireret af de vanvittige oplevelser, han for længe siden havde i en jordhule sammen med sin fætter og sine kusiner. Han er semikendt i mainstream-kredse og ret kendt i sære musikkredse. Peter skriver og spiller musik, fordi han gerne vil dele sin indsigt med hele verden. Han laver musikken for at vise verden sandheden.

OM ROCKMUSIKEREN PETER

Okkultisme: Peters interesse for det okkulte kom før interessen for musik. Hans oplevelse som teenager førte ham på rejser, hvor han mødte og talte med indiske eneboere i bjergene og lærte sig endda latin, så han kunne læse glemte tekster. Men intet af det gav ham svar på det, han ikke forstod. Og i stedet for at søge efter indsigt, begyndte han at udtrykke sin egen forståelse af, hvad det, han engang havde set, var. Teksterne blev set af nogen, som kendte nogen, og pludselig var han forsanger i et band.

Musikken: Peter er en esoterisk rockmusiker, der er kendt for sin sære rockmusik om okkult indsigt. Hans band The Kindred har været oppe at snuse til mainstreamen med et par enkelte hits, og lavede titelnummeret til tv-serien 'The Red Plague', der uanset musikken floppede. Han har brugt musikken til at prøve at fange noget, som han hørte og så som barn i sin tante Trishas kælder, men det er aldrig lykkedes ham, og nu har han mistet forbindelsen til inspirationen. Han ønsker at leve evigt ved at lave et sidste album, der går over i historien.

fra en anden verden, eller som i hvert fald var så langt fra at være menneskeligt, at det lige så vel kunne være kommet fra en anden verden. Og at han lod sig kysse af dette væsen, mens hans tante kærtegnede hans åbne øjne med blinde fingre, og at han skuede ud over en sort slette, der forsvandt i det evige under en hvid himmel med en sort måne og en blodrød sol, og at han fra et fjernt bjerg hørte væsener uden for hans fatteevne skribe, og deres skrig var som en umulig musik, som han må gengive. Og musikken har været som en evig inspiration, der har holdt ham fra at blive vanvittig, og når han lukkede øjnene, og alt var stille omkring ham, kom musikken og gav ham inspiration. Når tiden er inde, vil han skabe den umulige musik.

Og hvis han fortæller det, vil han være usikker på, hvor meget af ritualet han rent faktisk husker, og hvor meget, han selv har fundet i de lange mørke nætter, hvor søvnen ikke ville

komme, for med søvnen kom den skrigende musik, og det var først, da han omfavnede den, at den blev til hans drive. Om han rent faktisk kyssede sin tantes bryster. Om han rent faktisk kravlede nøgen gennem et underlag af selvlysende regnorme, mens et sort væsen kyssede hans ryg. Eller om det er noget, han har set i en af de talrige trips.

Og værst af alt overvejer han at fortælle, at den sidste uge har været tættere på at drive ham til vanvid end nogensinde før, fordi musikken er forsvundet. Den er der ikke i søvnen. Den er der ikke i lyset. Der er stille. Det er forfærdeligt. Kun da han blev skilt fra sine fætter og sine kusiner har han følt sig så ensom. Forladt af sine guder.

Mailen fra Martin efterlod ham ingen tvivl. De må tage tilbage til Trisha og finde ud af, hvad der er sket. Hvorfor hører han ikke musikken mere?

Mailen fra Martin

Hej Peter – længe siden

Jeg ved ikke, hvordan du har det, men jeg har en fornemmelse af, at du måske har det ligesom mig. Hvis nu det jeg skriver, bare lyder som det mest vanvittige, du nogensinde har læst, så kan du bare ignorere det. Jeg tror ikke, det forholder sig sådan, for jeg har hørt din musik, og det minder om noget, jeg har hørt før. Jeg ved godt, at psykologerne og vores forældre har forbudt os at se hinanden, men hey – det er længe siden, vi var børn.

Der er noget galt Peter. Jeg ved ikke hvad. Altså ud over, at der er noget helt galt, og at jeg har vidst det lige siden, at vi gik ned i den kælder – men der er noget forandret. Ja, forandret er det rette ord, og jeg kan ikke lide den slags forandringer. I morgen tager jeg tilbage, og jeg vil gerne have dig, Alice og Louise med. Vil du med, Peter?

P.S. Jeg ved ikke, om jeg nogensinde har fået sagt det, men jeg hørte Within Me på repeat, da jeg skrev My Dying Blood. Hvis nogen af mine bøger nogensinde skulle filmatiseres, så var det din musik, der ville være soundtracket. Du kunne sgu skrive soundtracket til mit liv Peter.

P.P.S. Jeg er ked af, at jeg ikke har skrevet før. Jeg må sgu nok indrømme, at jeg lidt har fortrængt det hele, selv om jeg ikke har glemt jer. Sorry – jeg ved godt, det ikke giver mening. Jeg har svært ved at skrive og formulere mig på skrift for tiden.

HVAD PETER VED OM SIN FÆTTER OG SINE KUSINER

STIKORD TIL AT SPILLE PETER

- **Selvdestruktiv** – er døende og gør ikke noget for at forlænge livet.
- **Selvindsigt** – forstår, at han jagter noget, som er uopnåeligt (i denne verden).
- **Teatralsk** – kan godt lide at blive lagt mærke til og synes, at han er hovedpersonen.
- **Forfængelig** – går ret meget op i sit hår og sit udseende af en 44-årig at være.

Martin

Martin er blevet forfatter. Han har opfundet en særlig subgenre, der kaldes for 'death porn' eller 'zombie porn'. Så vidt du har kunnet forstå ved at skimme interviews i magasiner, som du mestendels har samlet op, fordi du troede, at de skrev om dig, er hans bøger især blevet et hit i Japan og Tyskland og knap så meget i Danmark, som åbenbart ikke er progressive nok til Martins syge tanker. Du har set billeder af ham. Han ligner en, du vil kunne have været venner med som voksen. Han ligner stadig Martin. Ser venlig og normal ud. Hver gang du har set billeder af ham, har du mærket et stik af savn, og du har straks lagt magasinet fra dig.

Louise

Det er ret nemt at undgå Louise, hvis du vil. Du skal bare lade være med at klikke ind på sladderbladens sider – og det er ret nemt, for de skriver alligevel ikke om dig. Du og The Kindred er alt for eklektiske til at tiltrække sig opmærksomheden fra den slags medier. Men hvis man nu ikke vil undgå Louise – eller Lulu, som hun kalder sig i dag – så kan man læse om, at hun er en meget grænseoverskridende maler, men endnu vigtigere, at hun er sexet, at hendes malerier er sære – virkeligt sære – at hun blev set kysse hende fra det populære realityprogram, at hun har været med i en pornoscene i en kunstnerisk film, pause, rewind, repeat!, at hun udtaler, at hun ikke er til piger, men at hun alligevel godt kan lide at kysse piger, at

hun er blevet blevet set i byen, sideboob og upskirt med mulighed for at forstørre billedet. Det er desværre ikke helt nemt at undgå Louise. Du har engang set et af hendes malerier, og det var som at høre noget af din egen musik, som skrigende spiller et sted i dit sind, når du glemmer, at der er en verden omkring dig.

Alice

Det var en sorthåret kvinde til et afterparty, der blev ved med at tale til nogen om, at det var helt vanvittigt med hende der den gale forsker, der prøvede at skabe liv som en moderne Frankenstein – og hvis det lykkedes, ville det betyde verdens undergang – og hvor fedt var det ikke lige, at det skulle ske i hendes levetid!

Der var noget ved beskrivelsen, der fik dig til at lave et par søgninger, og hurtigt dukkede et billede op af en anæmisk, høj, hvidhåret kvinde, der ganske givet kunne gå for at være den kvindelige pendant til Frankenstein. Det var Alice! Lille kusine Alice! God damn, hvor så hun sej ud. Og for fanden, hvor ville I to gå godt til hinanden. Hun er mindst lige så høj som dig, og hendes hår er hvidt, som dit er sort, og I er begge blege og lyse i huden.

Hun laver et eller andet sejt videnskabsagtigt, og så vidt du kan vurdere, er hun mindst lige så grænsesøgende som Martin, Louise eller dig selv for den sags skyld. Hun ser bare – ærlig talt – bedre ud, mens hun søger grænserne, end I andre gør!

LOUISE - 44 ÅR



LOUISE – KORT FORTALT

Louise er en kunstmaler, der har haft succes med sin foruroligende billedkunst, og som er blevet semikendt på sine vanvittige happenings og sit afslappede forhold til nøgenhed. Og for at have været med i en pornoscene i en dansk film af en arthouse-instruktør – den slags skaber overskrifter. Louise maler og skaber billeder, fordi det giver hende selv en forståelse af sin eksistens. Hun maler for sin egen skyld, og har det fint med at gå på oplevelse i sig selv.

Rubrikker fra aviser og sladderblade

[Kunst kan stadig chokere og forarge]
 [Lulu bryder grænser]
 [Danmark for lille for gal kunstner]
 [Anmelder: Lulu er bare en fucking kendis]
 [Lulu skider på grænserne]
 [Lulu med i amerikansk storfilm]
 [Lulu: Jeg er ikke bange for at vise min krop]
 [Lulus liv er et kunstprojekt i sig selv]
 [Lulu : Jeg lever kun, når jeg maler]
 [Lulu chokerer med syg kunst]
 [Lulu i ærligt interview: Derfor gik jeg ned]

Louise skriger og jager penslen gennem det tynde lærred, som hun hurtigt får fra hinanden. Det giver en utilfredsstillende lille lyd. Det burde lyde som universet, der blev flået op. Det burde skribe. Hun krøller den ynkelige skitse sammen og kaster den gennem studiet.

Der havde været et håb. Hun var vågnet med en fornemmelse af, at hun igen kunne tegne sig ind i verdenen af glemsel og inspiration, men hun kunne ikke slippe sig selv. Hæmninger og tanker holder hende fast i lejligheden og i kroppen. Holder hende fast i en verden, hvor fornuften og logikken styrer. Det er over en uge siden, at hun har kunnet male noget. Det er over en uge siden, at hun har kunne få kontakt med det inde i hende selv, der giver inspirationen. Noget er gået tabt, og det skræmmer hende dybt.

Lejligheden er et kaos. Den unge fyr, der luskede af sted i nat, efter at han havde taget hende (men langt fra så længe og hårdt, som

Louise trængte til), havde set chokeret ud, da de væltede ind af fordøren, og han så den fra medierne så kendte Lulus lejlighed. Hurtigt ind og hurtigt ud. Ikke noget med at trænge sig på eller trænge ind bare en gang mere eller to. Gad vide, om natten en dag bliver beskrevet i sladderspalterne. Var han ikke model eller noget? Eller skuespiller. "Jeg var sammen med Lulu, lige før hun forsvandt". Forsvandt? Hvor kom det fra? Hvem talte om at forsvinde?

Louise blev smidt ud af det seneste atelier, hun udstillede i, fordi hun en nat var dukket op og var begyndt at male videre på billederne. Ikke så meget dukket op som brudt ind via en bagdør. Når Louise skaber billeder, ser hun visioner, som bygger videre på noget vanvittigt, hun så, da hun som 14-årig afbrød sin tante og hendes kæreste i at have rituel sex i en underjordisk hule. Psykologer og psykiatere har sagt, at de ting, hun så, var en reaktion på hallucinerende stoffer og det traumatiske i at se sin tante i den situation. Men Louise ved, at det ikke er sandt. Hun så en anden verden. Fascinerende. Fantastisk. Forfærdelig. Og når hun maler, føles det, som om, hun rejser tilbage.

Selv om hendes 'ægte' billeder får fantastiske anmeldelser, er det, som om, der ikke rigtig er nogen, der har lyst til at købe dem. Ikke nogen, der har lyst til at have dem hængende. Derfor maler hun også 'pæne' billeder, der ikke virker lige så foruroligende.

OM KUNSTNERE LULU

Hedonistiske Lulu: Louise er i bund og grund ligeglad med andre mennesker. Det handler om hende, hendes indsigt og hendes nydelse. Eneste undtagelse er hendes to fætre og kusine, som hun ikke har set, siden de var børn. Hun har mere eller mindre bevidst holdt sig fra dem, fordi hun er klar over, at hun ødelægger forhold – og hun vil ikke have, at de tre også skal hade hende. (Et sted derinde savner Louise at leve et normalt liv).

Billedkunsten: Louise bruger sit maleri til at holde vanviddet i ave. Hun er både tiltrukket og rædselsslagen over de ting, hun ser, når hun maler. Hun prøver både at huske, hvad der skete dengang under jorden, da hun var 14 år, og hun er samtidig angst for, at det pludselig kommer til at stå tydeligt for hende. Mistede hun sin mødom dengang – og i så fald, til hvem? Forsøgte hun (i overført eller virkelig betydning) at kravle ind i en anden verden?

Når Louise står foran et lærred, kommer inspirationen. Før hun opdagede lærredet, var det, som om, billederne ville rive hendes sind midt over. Arrene på armene vidner om hendes foruroligende ungdom. Kun den rædselsfulde angst for, at hendes sjæl blev ført til den fremmede verden, forhindrede hende i at bore barberbladet dybt nok ind. Psykiaterne talte om psykoser, men lærredet gav hende ro. Lærredet gav hende illusionen af kontrol. Engang fortalte Louise sin psykiater, at hun malede, fordi hun en dag ville træde gennem sit maleri og ind i en anden verden, hvor alting i sin totale meningsløshed ville give en eller anden form for mening.

Louise skræmmer folk væk. Især dem, der er kommet tæt på hende, holder sig efterfølgende væk. Som om de er bange for det, de har set.

Mailen fra Martin

Hej Louise – længe siden

Jeg ved ikke, hvordan du har det, men jeg har en fornemmelse af, at du måske har det ligesom mig. Hvis nu det jeg skriver, bare lyder som det mest vanvittige, du nogensinde har læst, så kan du bare ignorere det. Jeg tror ikke, det forholder sig sådan, for jeg har set dine billeder, og de minder om noget, jeg har set før. Jeg ved godt, at psykologerne og vores forældre har forbudt os at se hinanden, men hey – det er længe siden, vi var børn.

Der er noget galt, Louise. Jeg ved ikke hvad. Altså ud over, at der er noget helt galt, og at jeg har vidst det lige siden, vi gik ned i den kælder – men der er noget forandret. Ja, forandret er det rette ord, og jeg kan ikke lide den slags forandringer. Det er som om, at jeg har mistet noget af mig selv, og jeg er bekymret for Trisha. I morgen tager jeg tilbage, og jeg vil gerne have dig, Alice og Peter med. Vil du med, Louise?

P.S. Jeg er ked af, at jeg ikke har skrevet før. Jeg må sgu nok indrømme, at jeg lidt har fortrængt det hele, selv om jeg ikke har glemt jer. Sorry – jeg ved godt, det ikke giver mening. Jeg har svært ved at skrive og formulere mig på skrift for tiden.

HVAD LOUISE VED OM SINE FÆTRE OG SIN KUSINE

STIKORD TIL AT SPILLE LOUISE

- **Spontan** – Louise følger sine umiddelbare indskydelser og handler på dem, om det være sig voldeligt eller seksuelt.
- **Selvdestruktiv** – bekymrer sig ikke om sit eget helbred. Undlader at spise sundt og tager ikke vare på sig selv.
- **Esoterisk** – optaget af, hvad der foregår i sit indre univers, og hvordan dette hænger sammen med en åndelig (eller anden) verden, hun ikke kan nå.
- **Selvstændig** – i bund og grund skide ligeglad med, hvad alle de andre tænker.

Alice

I lang tid, vidste du ikke, hvad der var blevet af Alice, men en dag så du hende på forsiden af et magasinet i en kiosk. Det var et medicinsk magasin, der hed The Lancet. Der stod en kvinde foran et meget besynderligt væsen. Det lignede en mærkelig slags edderkop med korte ben, som både var lavet af kød og mekaniske dele. Kvinden stod med armene over kors og så ud, som om, det kedede hende at blive fotograferet. Og det var Alice. Du bladrede hurtigt i artiklen og kunne se, at hun forsker. At hun har sin eget biopharma-virksomhed. At hendes forskning ses som kættersk i seriøse medicinske kredse. At nogen mener, hun er en svindler, der lokker finansiering ud af syge rigmænd og kvinder, der har brug for et håb for at leve videre. Du synes, at Alice ser helt fantastisk ud. Høj, hvidhåret og smuk. Stærk. Og du synes, at Alices sære skabning på forsiden af magasinet, der i virkeligheden er så lille, at den ikke vil kunne ses med det blotte øje, ligner noget, du har set før.

Martin

Engang så du Martin til en fest hos en producer af noget forfærdeligt dødsmetal. Du var ikke interesseret, men var slæbt med af en fotograf, som skulle fotografere nogle bands. Og der stod Martin pludselig midt i det hele blandt kromklædte goths og læderklædte metaltosser. Han havde en brun ruskindsjakke på og nogle ikke særligt smarte sorte jeans. Du var lige ved at løbe hen og kysse ham, men endte med at gemme dig for ham. Du havde hørt, at han var forfatter, og hans

sorte briller passede til rollen, men han så skrækkeligt ordinær ud og lignede langt fra nogen Arthur Miller. Han lignede en, der skrev samtidslitteratur, men da du senere fulgte lidt op på det, opdagede du, at han skriver erotiske bøger med døden som fokus. Hans bøger er oversat til flere sprog og er det store hit i Japan og Tyskland. Du mærkede en uhyggelig tiltrækning, som ikke kun var seksuel. Men du har flere gange tænkt på, hvordan det ville være at have den pik, du engang en sommer for længe siden havde hård som en pind i hånden, oppe i dig.

Peter

Det var lige ved, at I kunne have færdes i de samme kredse. Peters band var en overgang lige ved at få et mainstream gennembrud, da de lavede titelnummeret til en eller anden forfærdelig horror-serie ved navn "The Black Death" (eller noget lignende plat) der vist floppede ret fælt. Du ser billeder af ham. Sort hår, sort eyeliner. Det gamle frække smil, hvor øjnene spiller med. Røg og spots. Peter med en guitar, lukkede øjne og skrigende ind i mikrofonen. Som om han vidste, at fotografen tog et billede i samme sekund. Rock'n'roll. Hans musik er besynderlig. En mærkelig blanding af britisk goth-pop og melodisk heavy metal. Du kan ikke lide den slags musik, men du har i en overgang dyrket det. Det får dig til at tænke på jeres sommerferier. En af dine bedste oplevelser var at deltage i gruppesex akkompagneret af Peters musik. Du havde en god periode derefter, men det virkede kun én gang. Som med alting virkede det kun én gang!

ALICE - 43 ÅR



ALICE – KORT FORTALT

Alice er en 'gal' forsker, der prøver at skabe kunstigt biomekanisk liv. Hun har derudover ikke særligt meget liv selv. Efter hun mistede sine barndomsvenner – sine fætre og sin kusine – har hun aldrig fået andre venskaber eller andre forhold. Hendes mål er at skabe kunstigt liv. Hun siger, at det skal hjælpe menneskeheden, men Alice bekymrer sig ikke om menneskeheden. Hun vil skabe kunstigt liv, fordi hun kan.

For få dage siden mistede hun sin indsigt, og da den forsvandt, blev en tabt interesse for andre mennesker vakt.

“Jeg er ikke et sekund i tvivl om, at jeg har ret. Det er muligt at fuldende sammensmeltningen af kød og maskine,” siger Alice og kigger på de fem alvorlige ansigter foran hende.

De er penge. Visionsløse købmænd, der ikke bekymrer sig om nye verdensordener eller nye tidsaldre. Eller menneskets undergang. De bekymrer sig om return of investment. Alice ved den slags, men alligevel kan hun ikke lade være. Før nogen af dem når at sige noget, fortsætter hun.

“Hvis I ikke ønsker at støtte projektet fremover, har jeg fuld forståelse for, at I trækker jer. Det vil ikke være svært at finde andre til projektet. Jeg har ikke tid til det her. Den tid, jeg skal bruge i dette mødelokale sammen med jer, er tid, jeg ikke tilbringer i mit laboratorium. Forstår I det?”

Problemet er bare, at Alice bluffer. Hun ved, at hun har ret, men hvad nytter det, når det element, hun mangler til sin skabelse, ikke findes? Hun var overbevist om, at hun kunne fremstille det. I næsten 25 år har Alice målrettet forsket og arbejdet frem mod dette mål. De første år efter at have set sin tante åbne en port ind til en verden med andre fysiske love og helt nye ufattelige muligheder, havde været forfærdelige. Ingen ville tro på Alice, og hurtigt fandt hun ud af, at det ikke nyttede noget at fortælle andre, hvad hun vidste. Hun kunne ikke overbevise nogen, der ikke ville overbevises.

Hun fandt ud af, at hun kunne skrive sine anfald og de ting, der hvirvlede rundt i hovedet på hende, ned som formler. Jo mere hun skrev ned, desto mere styr fik hun på sine tanker. Først skrev hun dem ned uden at vide, hvad de betød, men jo mere hun lærte, desto mere gik det op for hende, at der var mening i de ting, hun havde skrevet ned.

Alene synet af noget vanvittigt og umuligt kan ikke forandre verden, men hvem siger, at hendes hjerne ikke blev påvirket i en sådan grad, at ny og ægte indsigt i universets mest grundlæggende byggesten blev gjort tilgængelig for hende? Synet af den enorme, røde slette, den hvide himmel og sammenhængen mellem den røde måne og den sorte sol har givet hende noget, som ingen andre har – måske lige udover hendes fætre, hendes kusine – og ikke mindst tante Trisha.

Alice opdagede, at hun havde ting lagret i sin hjerne, som hun ikke var klar over var der, og som skulle genopdages. Det var, som om, hun kunne trække på de ting, hun havde set som 13-årig, og få nye ting ud af dem. Som om, der var en forbindelse mellem hende og den verden af vidundere, hun fik et glimt ind i. Hun har flere gange overvejet at vende tilbage, men hvorfor begynder at rode med noget, der ikke er gået i stykker. Hvad nu, hvis det ville ødelægge indsigten – så ville hun aldrig nå frem til at finde det ene element, hun mangler for at skabe liv.

OM FORSKEREN ALICE

Visionære Alice har en særlig indsigt, som hun har brugt i sin forskning i biomekanik. Alices forskning bevæger sig på kanten mellem videnskab og moderne alkymi, og en stor del af den videnskabelige verden regner hende for enten at være en svindler eller for at være gal.

Ensomme Alice har ingen venner eller nogen mennesker, som hun ser socialt. Hun har aldrig været sammen seksuelt med hverken mænd eller kvinder. Hun har ikke savnet det. Hullet efter den manglende sociale kontakt er blevet fyldt op af en kilde af inspiration. For få dage siden forsvandt inspirationen, og Alice kan allerede nu mærke, at der er et hul, og det føles ikke rart.

Alice sidder foran investorerne, og for første gang hun selv kan huske, lyver hun. For første gang, siden, hun blev bevidst om, at vanviddet i hendes hjerne kunne styres, har hun mistet sin indsigt. Alice er ligeglad med sin næsten tomme lejlighed af glas på toppen af en høj bygning. Hun er ligeglad med de unge og ældre mænd, der fascineres af hendes glædesløse ansigt med den hvide hud og det hvide hår. Hun har altid afvist dem.

Hun har mistet sin indsigt, og det har pludselig vækket en masse følelser i hende, som hun ikke var klar over, hun havde. Hun husker pludselig den varme kildren, det var, at blive løftet af Trishas søde kæreste Jacob og få en svingtur, mens du blev indhyllet i hans naturlige duft. Hun hører sin egen lat-

ter. Hun husker pludselig spændingen ved at være sammen med de eneste venner, hun nogensinde har haft, og føle, at hun var accepteret og hørte til. Det er, som om, vanviddet og formlerne har fyldt hende hele hendes voksne liv. Og fraværet af dem er både forfærdeligt og befriende.

Uden indsigten, får hun aldrig færdiggjort det, hun har arbejdet på i 25 år. Uden indsigten vil hun aldrig forandre verden. Uden indsigten ville hun måske kunne få et liv med andre mennesker.

Beskeden fra Martin får en god del af brikerne til at falde på plads. Han har ret. Der er noget helt galt, og I bliver nødt til at tage tilbage og finde ud af, hvad det er.

Mailen fra Martin

Hej Alice – længe siden

Jeg ved ikke, hvordan du har det, men jeg har en fornemmelse af, at du måske har det ligesom mig. Hvis nu det jeg skriver, bare lyder som det mest vanvittige, du nogensinde har læst, så kan du bare ignorere det. Jeg tror ikke, det forholder sig sådan, for jeg har læst om din forskning og om dine visioner om skabe kunstigt liv. Det lyder sygt. Jeg ved godt, at psykologerne og vores forældre har forbudt os at se hinanden, men hey – det er længe siden, vi var børn.

Der er noget galt, Alice. Jeg ved ikke hvad. Altså ud over, at der er noget helt galt, og at jeg har vidst det lige siden, vi gik ned i den kælder – men der er noget forandret. Ja, forandret er det rette ord, og jeg kan ikke lide den slags forandringer. Det er som om, at jeg har mistet noget af mig selv, og jeg er bekymret for Trisha. I morgen tager jeg tilbage, og jeg vil gerne have dig, Louise og Peter med. Vil du med, Alice?

P.S. Jeg er ked af, at jeg ikke har skrevet før. Jeg må sgu nok indrømme, at jeg lidt har fortrængt det hele, selv om jeg ikke har glemt jer. Sorry – jeg ved godt, det ikke giver mening. Jeg har svært ved at skrive og formulere mig på skrift for tiden.

HVAD ALICE VED OM SINE FÆTRE OG SIN KUSINE

STIKORD TIL AT SPILLE ALICE

- **Analytisk** – kan læse sine omgivelser hurtigt uden at lade følelser distrahere eller influere.
- **Kynisk** – erkender, at hun selv er skyld i sit ensomme liv.
- **Selvhadende** – er klar over, hvor meget ondt hun har forvoldt.
- **Fatalistisk** – ser sig selv og alle andre som værende fortabte, og frygter derfor ikke døden.
- **Ensom**: Har (stadig) ingen andre rigtige venner end sine fætre og kusiner som hun ikke har set i 30 år. Har aldrig været sammen med nogen.

Louise

Hun var lige dét år ældre end dig. Du ved ikke, om du var forelsket i hende ... eller – måske var du forelsket i dem alle tre. Sommetider googler du Louise og finder billeder af hende. Hun hedder Lulu nu, og hun er maler. Du har set nogle af hendes malerier. Sommetider så du de samme motiver, når du injicerede en abe med et serum, fyldt med maskiner på størrelse med støvkorn, og du så dyrets overraskede udtryk, når det gik op for det, at det på ingen måde mere var alene i sin krop. Alene – som om nogen nogensinde er alene i et univers fyldt med myriader af liv uden mening.

Da I var børn, var du lidt jaloux på Louise – især når Trishas kæreste Jacob kiggede på hende i stedet for at kigge på dig.

Martin

Der var et særligt sammenhold mellem jer – en forståelse måske. Louise og Peter var de store – anførererne. Du ved, at Martin er blevet forfatter, og du ved, at han er blevet en kendt gyserskriver. En af dine ansatte sad i kantinen med en bog. "Ritual of Time", og du så Martins ansigt bag på bogen. Engang i en lufthavn så du en af hans andre bøger, som du købte. Du læste i den, og den var syg. Den handlede om en mand, der havde sex med døde – eller måske var det noget, der foregik oppe i hans hoved. Du mærkede en meget

sjælden ophidselse og gik ud på toiletet i flyet for at tisse, men endte med at masturbere, indtil du bed dig så hårdt i armen, at blodet dryppede ned i toiletkummen i samme takt som dine tårer.

Peter

Peter var typen, der kunne finde på at drille. Engang for tusinde år siden betød det noget for dig, at du havde ret. Det var vigtigt for dig, at fortælle at andre tog fejl, og Peter brød sig ikke om det. Men du elskede ham alligevel, for du kunne mærke, at han i den grad accepterede dig som en del af jeres lille gruppe. Og det var ikke fordi, I bare var familie. Du var med.

Det var et tilfælde, at du hørte Peters musik. Normalt var der ingen andre lyde i laboratoriet end klikkende lyde fra maskiner og den svage summen fra elektronik. Måske en lavmælt samtale. Men en dag tændte en nyansat laboratorietechniker for sin musikafspiller, og den gik på de trådløse højtalere. Normalt ville du hurtigt – uden ophidselse – have sørget for, at musikken blev stoppet, men ikke denne gang. Denne gang bemærkede du derimod, at musikken blev stoppet efter måske 45 sekunder, og det var det, at den stoppede, der forstyrrede dig. Du forsker. Louise maler. Martin skriver. Peter komponerer. Inspirationen kommer samme sted fra.

MARTIN - 43 ÅR



MARTIN – KORT FORTALT

Martin er forfatter, og han har skrevet succesfulde horror-bøger, som er blevet oversat til flere sprog. Han skriver på en inspiration og indsigt, han fik, da han som 13-årig så sin tante i et sexritual med et mærkeligt væsen. Det var første gang Martin var i nærkontakt med sex, og oplevelsen har betydet, at han tiltrækkes seksuelt af døden. Han har for nylig mistet sin inspiration, og har for første gang nogensinde en skriveblokering.

“Altså, jeg synes, at det på alle mulige måder er helt i orden, at du har den her slags lyster, men du skal altså bare lige vide, at det er ret creepy for mig.”

“Det forstår jeg godt. Hvis der er noget, jeg kan gøre for at få dig til at føle dig mere tryk, så sig til. Du skal forstå, at det på ingen måde handler om, at jeg har lyst til, at du var død. Eller at jeg har lyst til at gøre nogen noget ondt ... jeg ... ja, jeg tænder altså bare kun på døde kvinder. Jeg synes sgu da også selv, at det er ret sygt,” sagde Martin og forsøger at grine lidt.

Kvinden foran ham nikker og smiler så.

“Okay, okay, jeg prøver at være helt ‘død’ i det. Jeg er bare så vant til, at jeg skal lade, som om, jeg synes, at det er helt fantastisk,” siger hun.

Hun tager den dryppende isdildo ud at sin skede, og lægger sig på maven halvt ind over sengen. Så så bliver hun helt slap, og lader armene falde ud til siden.

“Er du klar?” spørger Martin, men der er ikke noget svar fra den livløse skikkelse, og han mærker, hvordan hans pik fyldes pludseligt og voldsomt.

“ER DU KLAR?”, spørger han højere, men der er ikke noget svar fra kroppen. Han går hen imod den.

Martin er godt klar over, at mange nok ville føle en eller anden form for skam, men som han sidder foran computeren i det svage lys, føler han ikke skam. Kun frustration og ærgrelse.

Det tog dig ret mange år ind og ud af åbne og lukkede institutioner, før du fattede, hvad det var, der drev dig til at skrive. At det at skrive gav dig en form for kontrol over de vanvittige ting, der skrider i dit hoved.

Ufuldbyrdede lyster var med til at drive dig, da du var ung og vild. Og det blev til vilde skrivelser, hvor du på papiret afsøgte alle mulige grænser, og til sidst opdagede du, at dit begær vendte sig mod døden.

Martin var i starten af sit forfatterskab kendt for sine ekstreme horror-bøger. “My Dying Blood”,

sneg sig ind på top 10-listerne i flere lande. Hans bøger har altid været avant garde i deres tilgang til sex, kannibalisme, dyr og kropsvæsker. Men han gik dog fra at have en mere tilgængelig stil, til at skrive bøger, som havde et langt mindre, men samtidig også mere dedikeret og eklektisk publikum. ‘Zombie-porn’ blev genren døbt, og selv om Martin har mistet sit publikum i USA, har han fået en ny og hastigt voksende fanskare i Japan og Tyskland af alle steder.

Sommetider, når Martin er lige ved at falde i søvn og forsvinde, ser han en mørk krop for sig. Mørke bryster med hud som læder. Kold, tør hud, der lever under hans bløde hænder. Han drikker en besk væske fra hårde brystvorter og mærker, hvordan han gør klar til at forenes med noget gammelt og smukt. Hvis han falder i søvn eller vågner op, forsvinder billederne lige så hurtigt som hans erektion, og han kan ikke genskabe nogen af dem.

Martin er klar over, at hans inspiration hænger sammen med de ting, de oplevede i kælderens for længe siden. Han er også klar over, at det er på grund af de ting, han så og oplevede dengang, at han aldrig har fået et normalt liv – eller et normalt forhold for den sags skyld. Han ville på sin vis ønske, at han bare kunne slippe det og blive normal, men det er som et glas whisky for en alkoholiker. Han kan ikke lade det være. Det er en del af ham. Han har gået længe og forsøgt at tage sig sammen til at tage op til sin tante Trisha. Holdt øje med, hvad der skete i lokalområdet. Kigget på huset på Google Maps og nærmest følt sig som en lurker.

Lige nu er Martin ikke bare frustreret, men fortvivlet. Siden han var 13 år, har der været en uro, et skrigeri, et inferno oppe i hans hoved, som han kun har kunnet bekæmpe ved at skrive. Men nu er der ingenting. I flere år tiggede og bad han om at få ro oppe i hjernen og nu, hvor han har fået det, er det

OM FORFATTEREN MARTIN

Skriveblokering: Martin er en forfatter med en alvorlig skriveblokering. Han så som barn nogle forfærdelige, ubegribelige og fantastiske ting i Trishas kælder, og han har indtil for nylig kunnet trække på inspirationen derfra, men hans forbindelse til barndommens indsigt er forsvundet.

Seksuel appetit: Det han så dengang, har også gjort, at han tænder på døde mennesker. Martin har aldrig haft lyst til at slå et menneske ihjel for at have sex med liget. Han har leget med tanken om, at bryde ind i et kapel og have sex med et lig, men Martin frastødes samtidig voldsomt af tanken om voldtægt. Og han har endnu ikke fundet ud af, hvordan det kan blive andet.

STIKORD TIL AT SPILLE MARTIN

- **Målrettet** – forfølger sit mål, når han har sat sig et mål, og er villig til at gå langt
- **Afklaret** – er klar over, at han ikke passer ind blandt almindelige mennesker og har accepteret, at hans lyster er meget anderledes - og skammer sig ikke over at være anderledes
- **Handlende** – gør noget aktivt ved problemer, han støder på
- **Empatisk** – bemærker andres behov, men handler nødvendigvis ikke på det

helt forkert. Han kan ikke skrive. Og forleden så han på en ung kvinde og fik seksuelle tanker, som han aldrig før har haft om nogen, der så så levende og varme ud. .

Der er noget helt galt. Der er sket noget. Enten med Trisha. Eller med det i hulen. Eller med begge ting. Lige meget hvad bliver Martin nødt til at gøre noget, for han ved ikke, hvad han skal gøre, hvis inspirationen – indsigten

– ikke vender tilbage. Han må tage op til Trisha og se i øjnene, hvad han har forsøgt at fortrænge i så mange år. Og han må have Alice, Louise og Peter med sig. Igen.

Martin har skrevet til de øvrige tre og opfordret dem til, at I sammen tager op til Trishas hus og finder ud af, hvorfor I har mistet forbindelse til det ubeskrivelige.

HVAD MARTIN VED OM SINE FÆTTER OG SINE KUSINER

Alice

Alice var i lang tid forsvundet fra din radar, indtil du en dag for ikke så længe siden på et lukket diskussionsforum gemt langt væk i krypteret data, stødte på et billede af hende. En lille gruppe fanatikere, der ikke deler din fascination af døden, men i stedet ønsker at tilfredsstille sig med kunstigt liv, betragtede hende som en genfundne dronning. De beskrev hende som den, der nogensinde er kommet tættest på rent faktisk at skabe kunstigt liv i form af en kombination af levende væv og mekanik og kunstig intelligens.

Du havde engang for længe siden et særligt bånd til Alice. I var 'de små', fordi I var et år yngre end Peter og Louise. Du fandt yderligere læsning om hende. Og billeder. Du opdagede til din store overraskelse – og næsten rædsel – at de livløse øjne, det følelsetomme ansigt, den glatte hud og det hvide hår ophidsede dig, som når du så eller forestillede dig døde kroppe. Engang havde du trang til at omfavne lille Alice og passe på hende. Nu havde du pludselig lyst til at omfavne hende og hviske, at hun bare skulle ligge helt stille og ikke sige en lyd.

Louise

Det har været svært ikke at følge med i Louises liv, som er blevet beskrevet indgående i sladderpressen og mere overfladisk i seriøse medier. Louise – eller Lulu, som hun hedder nu, blev i en meget ung alder udråbt til at

være dansk billedkunsts nye håb. Hendes grænseoverskridende opførsel og billeder, der formåede at chokere både anmeldere, købere og publikum, gjorde hende til en offentlig person. Et landskab går igen i mange af hendes malerier. Et landskab, som du første gang så malet på væggen i Trishas soveværelse. Et landskab fra en fremmed verden.

Louise virker ekstrem, men var hun egentlig ikke også det, dengang I var børn? Du har flere gange været ved at opsøge Louise – bare fordi, det så ud til at være en fest. Men du havde fået at vide af mange behandlere, at du skulle holde dig væk fra dine barndomsvenner.

Peter

Engang for længe siden var du i gang med at skrive din første bog. Du var ikke gået i stå, men historien stak i flere retninger, og du var ikke skolet. Så var det, at du fik øje på et pladecover med et enormt bjerg i horisonten af en mærkelig slette. Musikken var af bandet The Kindred, og albummet hed Within Me, og på en eller anden måde fik musikken din historie på rette spor. Endnu mere mærkeligt var det, at det først var år senere, at du opdagede, at bandets forsanger var din fætter Peter. Du har set ham i flere musikmagasiner. Han ligner en rockstjerne. Du savner Peter, og kan godt lide at tænke på, at han står et sted og spiller guitar og synger om ting, han ikke forstår.