

Hinsides det grå



Indholdsfortegnelse

Input fra Viking Con 2017	3
Introduktion.....	4
Intro til spilleleder	5
1. Scene - Introduktion.....	10
2. Scene - En hjælpende hånd	11
3. Scene - Akademiet	13
4. Scene - Klosterkirken.....	16
5. Scene - Flugten.....	18
Efterspil	19
Spilpersonerne.....	20
Mads Lauersen	21
Gitte Eilersen	21
Dennis Sieversen.....	21
Karin Madsen	22
Viktor Andreasen	22
Fortrængte minder	23
Spiller handout - en introduktion til Sorø	31
Spiller handout – Placering af kort og evner	33

Input fra Viking Con 2017

Dette scenarie blev kørt for tre forskellige grupper ved dette års Viking Con, og deres feedback og kommentarer har resulteret i nedenstående rettelser/tilføjelser, der kan være med til at gøre scenariet bedre og mere sammenhængende oplevelse.

En af de ting, der stod klar efter gennemspilningen var, at de fortrængte minder skulle i spil meget før, så de kunne have en indvirkning på hvordan spillerne spiller deres karakterer. Spillerne mente også, det ville tilføre scenariet ekstra, hvis der overfor spillerne blev afsløret lidt af indholdet i afsnittet "Hvad er spillerne?".

Spillernes møde med heksen er deres første møde med det grå, og det gør at de er meget på vagt i deres interaktion med heksen. De færreste spillere vil tro på, at hun overhovedet vil dem det godt. Det er vigtigt, at få etableret et behov/ønske hos spillerne. Til det kan Mark anvendes. I stedet for kun, at kunne trække lidt brugbart ude af ham, kan han med snøvlende stemme og med en hel del ansporing fra spillerne afsløre lidt af indholdet i afsnittet "Hvad er spillerne?".

Udleverer minde nr. 9 til alle spillere når de første gang ser Sorø sø efter de er blevet vogtere, at de er så tæt på en overgang til det grå udløser et fortrængt minde.

Når spillerne er på vej hjem fra heksen bliver de angrebet af zombieerne. Lucius har øjnet en mulighed for, at få gjort det af med vogterne før end de kan nå at blive en reel trussel mod ham og Conrad. At angrebet fra zombieerne foregår på en smal sti i en uhyggelig skov, gør horror-elementet reelt.

Når spillerne går i gang med 3. scene, så siler det ned og sorte skyer holder solen ude, det handler om at holde den trykkede stemning ved lige, og bygge videre på de fortrængte minder som mødet med zombieerne har sat fri.

Tilbage melding fra Viking Con var klar, at solen pludselig skinnede gjorde, at den uhygge der var opbygget i 2. scene fordampede, og det var efterfølgende svært at genfinde den.

Den sidste scene på skolen skal droppes. En spiller træk en parallel til Benny Hill, og det er på ingen måde befordrende for et horror/investigation scenarie. Den sidste scene bliver i stedet for Klosterkirken, hvor spillerne bliver konfronteret med både Lucius og Conrad. Lad dem gemme sig i kirken og håne spillerne og deres manglende evner. Hvis enten Lucius eller Conrad dør, mens den anden stadig er i 'live' vil han forsøge at overtale spillerne til at lade ham gå. Hverken Lucius eller Conrad er interesseret i at miste deres bånd til vores verden.

Når én af DEM dør forsvinder deres lig langsomt fra vores verden. Det bliver langsomt udvisket og det sidste forsvinder ligesom ved et usynligt vindpust. På den måde står spillerne ikke tilbage med evt. forklaringsproblemer og mulige mordanklager.

Det sidste 'spiller handout' til scenariet er de aspekter der materialiserer sig bag spillerne når de bruger deres kræfter. Da de blev udleveret under Viking Con, blev det lidt kliche agtigt. At det er en materialisering af de første vogtere, hvis kræfter det er, som spillerne har overtaget, kan måske listes ud af Mark.

Introduktion

Mads vågnede med et halvkvalt skrig, helt badet i sved. Satans, det var fjerde dag i træk. Mads kiggede på uret, pis pis pis - den var tre om natten. To timer til han skulle ud af sengen, så han kunne nå frem til pladsen i god tid. Han svingede benene ud over kanten på sengen og rakte ud efter pakke med smøger, der lå på natbordet ved siden af sengen. Han tændte en smøg og tog et ordentligt hvæs. Han måtte til at indse det - lige meget hvor meget det pinte ham, virkede de nye piller ikke virke længere. Det var det samme mareridt, der rev ham ud af sengen hver nat. Han var seks år og lå i sin seng. Det var mørkt udenfor. Hvorfor han var vågnet vidste han ikke. Ovre fra døren kunne han høre sin fars stemme: "Sover du ikke Mads?" "Nej, far." En kort pause. "Det var højst beklageligt", lød det ovre fra døren med en stemme, der ikke var hans fars. "Så kommer det her ikke til at blive rart..." Stemmen var hæs og truende. Døren blev langsomt skubbet op, og ovre i døråbningen i lyset fra gangen kunne Mads se en krumbøjet skikkelse med uvirkeligt lange arme, der endte i krogede hænder. Der bredte sig en isnende kulde fra skikkelsen. En kulde, der gik gennem marv og ben. Mads var stivnet af skræk, han havde lyst til at skrig, flygte og græde. Men han kunne kun ligge stille, mens skikkelsen med slæbende skridt nærmede sig sengen. Og det var altid her han vågnede...

Velkommen til en verden, der er meget lig vores. Men hvor grænserne mellem det virkelige og det okkulte og overnaturlige er udviskede i en sådan grad, at ting fra vores mareridt, eventyr og fabler bevæger sig blandt os mennesker.

Spillerne spiller nedbrudte karakterer, der har rigeligt af indre og ydre dæmoner at slås med og som pludselig skal forlige sig med, at de har evner, der kan være med til at afværge en nært forestående voldsom hændelse i deres hjemby, Sorø.

Intro til spilleleder

Scenariet er sat til at tage ca. 4 timer og strækker sig over 5 scener af varierende længde, og varer i 'rollespils-tid' ca. halvandet døgn. Nedenstående tabel kan være behjælpelig for at have en rettesnor for tidsplanen. Husk, at der er tale om ca. angivelser af tiden. Hvis spillerne er engagerede i en scene, er der ingen grund til at lukke ned, selvom det går over tiden. Men det er dig som spilleleder, der skal sørge for fremdrift, og at de får spillet scenariet til ende.

Ca. 10 minutter	Velkomst og introduktionsrunde. Hvad kan spillerne regne med at 'blive udsat for' og hvem er vi hver især. Spørgsmål som spillerne gerne må svare på: - Navn - Hvor mange års erfaring med <u>rollespil</u>
Ca. 10 minutter	Uddeling og gennemlæsning af karakterer, herunder en kort gennemgang af regler.
Ca. 40 minutter	1. Scene: Introduktion Spillerne bliver brat revet ud af deres trykke virkelighed og kastes ud i det grå.
Ca. 30 minutter	2. Scene: En hjælpende hånd... For at få hjælp opsøger spillerne heksen ved søen.
Ca. 40 minutter	3. Scene: Akademiet For at komme til bundt i, hvad der foregår må eventyrerne undersøge, udforske og udspørge de studerende på Sorø Akademi.
Ca. 50 minutter	4. Scene: Klosterkirken Her bliver spillerne for første gang konfronteret med deres fjende, og de kommer i deres første kamp.
Ca. 50 minutter	5. Scene: Flugten Jagten går over stok og sten ned gennem Storegade i Sorø mod klimaks og spillernes endelige møde med hjernen bag det hele.
Ca. 10 minutter	Afslutning og tilbagemelding fra spillerne, hvad var godt/skidt og hvad virkede/virkede ikke?

Velkomst

Fremhæv overfor spillerne, at fokus i dette scenarie vil være historien og spillernes interaktion med hinanden og ikke-spilpersonerne. Kamp og konfrontation er bestemt ikke det primære: Det er en måde på lige linje med rollespil til at få historien til at bevæge sig fremad.

Uddeling af karakterer

Med udgangspunkt i den korte introduktionsrunde skal karaktererne deles ud. Gitte og Mads skal helst spilles af spilpersoner, der har lidt mere rollespils-erfaring med sig i rygsækken, da disse karakterer har et indgående kendskab til den primære og sekundære skurk i scenariet.

Inden karaktererne uddeles introduceres de kort over for spillerne, så de ved lidt om de enkelte karakterer, som indgår i scenariet.

Hver spiller modtager en kort beskrivelse af deres karakter, der indeholder en række beskrivende tillægsord og ud fra dette står det ellers spillerne frit for at fortolke og spille deres spilperson, som de synes bedst.

Regler

Reglerne er hjemmegjorte og designet specielt til dette scenarie. Reglerne er få og simple og tjener to formål - de gør det muligt at overkomme udfordringer (en modstander eller en anden type forhindring), herudover er de en katalysator til rollespil og historie. Hver spiller modtager 13 spillekort i én kulør. Disse kort repræsenterer både ens "liv" og styrken af de evner man kan anvende for at overkomme en udfordring. Spillerne ved bare ikke, hvilken sum udfordringen kræver. Jo højere spillekort man spiller, desto større evne. Aktivering af evner vækker begravede/fortrængte minder og forårsager stærke følelser hos den enkelte spiller.

De første seks kort er spillernes liv. Får man over 6 i skade så er man ukampdygtig/bevidstløs, men kan reddes af en af de andre spillere. Bed spillerne om at lægge de seks kort i en bunke foran dem, med billedsiden opad og de højeste kort øverst (6, 5, 4, 3, 2 og 1). Efterhånden som man får skade, vender man det øverste kort, og lægger det med billedsiden nedad ved siden af bunken.

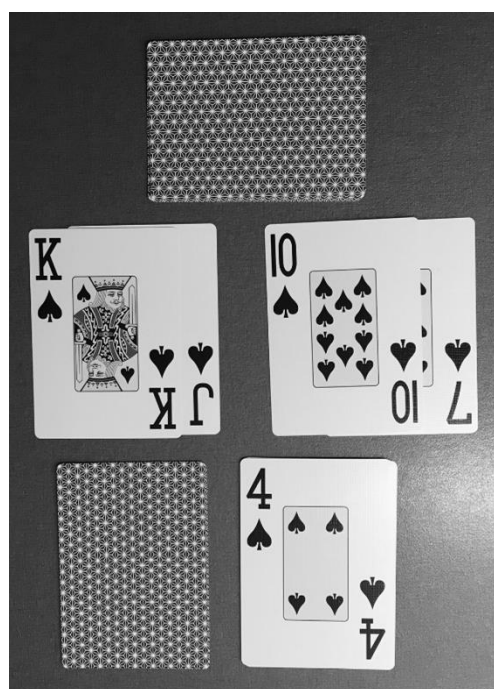
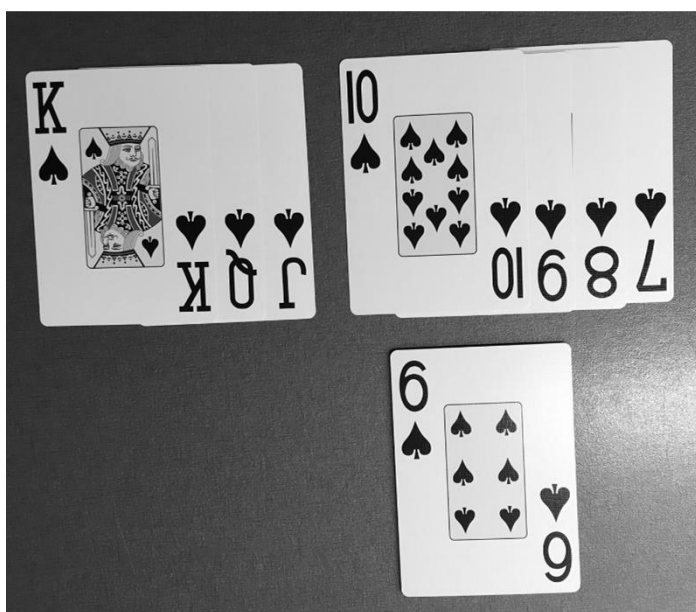
De syv andre spillekort repræsenterer styrken af spillernes forskellige evner. Kortene samles i to bunker (7-10 | 11-13), hvor kortene lægger forskudt, så det er muligt at se de forskellige værdier. Efterhånden som kortene bruges, lægges de i en bunke med billedsiden nedad. For at aktivere en evne siger spillerne, hvilken evne de ønsker at bruge, og derefter spilles et kort. Værdien på kortet angiver styrken af den evne, der anvendes - den mængde Essens der bruges (se nedenfor). For at få succes med en evne skal man opnå en given værdi. Denne værdi er enten kendt af spillerne eller hemmelig. Hvis det er en prøvelse, vil værdien være kendt af spillerne, og de vil vide, hvilken værdi de skal opnå for at få succes. Er spillerne derimod i kamp, vil værdien for at besejre en modstander være skjult.

For at bruge sine evner skal spillerne beskrive, hvad og hvordan det sker, samt rollespil sekvensen. Når spillerne bruger de højere kort til at aktivere deres evner, bliver de ramt af et fortrængt minde, efter at have beskrevet og rollespillet sekvensen. Tanken bag denne spil-mekanik er at lægge op til mere rollespil og fordybelse i sin karakter. Samtidig er det tænkt som en sikkerhedsventil, der skal sikre at spillerne ikke bruger deres evner for hurtigt eller skødesløst.

Der er ingen grund til at tegne en 'kampplads op' eller repræsentere spillerne ved hjælp af figurer eller terninger. Kamphandlinger foregår ved, at spillerne beskriver og rollespiller deres handlinger. Heri må de gerne inddrage, hvordan deres modstander reagerer på angrebet, hvis det giver mening rent fortællermæssigt, fx "Mads står med benene solidt plantet i jorden og i hans højre hånd materialiserer der sig et sværd formet af rent og klart lys, og bag ham efterligner aspektet hans bevægelser. Med et hurtigt udfald og et snit, der går nedefra og op, skader han zombien og tvinger den bagud og i knæ med styrken fra sit hug."

En kamprunde starter med, at alle spillere angiver hvad de ønsker at gøre, og hvilken værdi de ønsker at bruge på deres evne i denne runde. Inden de angiver, hvad de gør, må spillerne godt kort konferere indbyrdes, hvad de har tænkt sig at gøre. Herefter starter spilleren til venstre for spillederen med at forklare sin handling i denne tur. Når han er færdig, forsætter spillerne bordet rundt med uret at forklare deres handling. Næste tur starter spilleren en plads til højre for spillederen og så fremdeles til alle har prøvet at starte. Når spillerne har ageret handler monstrene, og spilleder beskriver, hvad de foretager sig. Hvis spillerne ikke har gjort brug af deres evne "Gråt skjold" til at beskytte sig, tager de skade pr. succesfuldt angreb. Umiddelbart vil kamp ikke tage mange runder. I stedet vil beskrivelsen og rollespillet af spillerens handling tage tid.

Hvis den akkumulerede kortværdi overstiger den værdi, der er angivet ud for modstanderen, er denne besejret/nedkæmpet. Fx skal der 11+ til at besejre en zombie. Her skal den samlede kortværdi altså ramme eller overstige 11.



Evner:

- Høre til. Lige meget hvor spillerne befinder sig er der ingen, der stiller spørgsmål til hvorfor det er der er der. **Altid aktiv.**
- Se det grå. Spillerne kan se det grå i vores virkelighed. Det betyder også, at de ser DEM i deres sande skikkelse og ikke i den forklædning som DE bærer. **Altid aktiv.**
- Lyskile. Angreb. Lyskilen former sig som et våben, som spilleren kan svinge mod modstanderen og derved skade DEM. Skaden fra lyskilen er lig med spilkortets værdi, og er kumulativ.
- Gråt skjold. Forsvar af op til tre andre spillere, men ikke sig selv. Den spillekort værdi der anvendes til at aktiverer evnen med fordobles, og det er den samlede angrebsværdi som skjoldet kan klare før end det brydes. Hvis en spiller fx har brugt en 10'er til at aktivere skjoldet, så kan det klare en samlede angrebsværdi på 20, eller angrebne fra to zombier.
- Kaste lys. Bortmane/tvinge modstandere på flugt. Fungerer på samme måde som lyskile.

- Lad lyset tale. Få ikke-spilpersoner til at fortælle sandheden, eller få skjulte ting til at træde frem. Spillerne får at vide, hvilken værdi de skal ramme for at få sandheden frem. Flere spillere kan hjælpe hinanden med at ramme den givne værdi.

Spillekort værdi	7-8	9-11	12-13
Ukampdygtig i antal runder	-	-	1
Fortrængt minde	Nej	Ja	Ja

De fortrængte minder

Når spillerne bruger et af deres spillekort med en højere værdi, låser de op for et fortrængt minde. En begivenhed de har gemt dybt i deres bevidsthed, fordi den er så brutal og krænkende, at det ikke er noget de har lyst til at huske. Men når de bruger deres evner, trækker lyset det frem fra glemslens tåger. Der er tale om nogle ret barske og brutale minder, der egner sig til en voksen modtagergruppe. Det er derfor vigtigt, at det er voksne, der spiller med i dette scenarie, da det er nogle ret barske temaer, der bliver taget hul på.

Hvordan skal de enkelte ikke-spilpersoner spilles?

Der er meget lidt forberedt tekst og dialog, som spillederen skal og kan læse på for spillerne. De steder, hvor der er tekst, der kan læses højt for spillerne, er det markeret med mørkegrå kursiv skrift. Tanken og idéen med de forskellige scener er at lægge grundstenene til den scene, som både spillere og spilleder skal spille på. Der vil således kræves en del improvisation fra spillederens side for at få historien til at fungere og skride fremad. Alle vigtige ikke-spilpersoner er beskrevet, så de bør være mulige at rollespille. Der er få, men vigtige karakterer som spillederen skal vække til live.

Det grå og DEM

Spillerne kan se det grå, altså den skyggeverden der ligger parallelt med vores egen verden. I det grå lever DE, men det er DE bestemt ikke tilfredse med. For i det grå er der ikke mulighed for at vokse sig stærk og mægtig - den største drivkraft hos DEM. I vores verden kan DE tilrane sig den magt og styrke som DE længes og sulter efter. DE lever af frygt, splid, krig, vold og død! Men DE skal have været årsag til det, enten indirekte eller direkte for at drage styrke og magt ud af det.

Nogle steder i vores verden er grænserne mellem det grå og vores virkelighed udvisket, og det er de steder, som DE bruger til at krydse grænserne mellem deres verden og vores. Sorø er et sådan sted. Hvorfor vides ikke med sikkerhed, men nogen mener det kan hænge sammen med tidligere tiders voldsomme og blodige hændelser - krige, heksebrændinger, m.m. Store stillestående vandområder såsom søer og moser, hvor det ikke er muligt at se bunden på grund af planter, tang og andet, menes ligeledes at kunne udviske grænserne mellem vores virkelighed og det grå, og gøre det muligt for DEM at krydse over.

Hvad er spillerne?

Spillerne er vogtere, mennesker der kan se det grå, og har evner til at bekæmpe DEM, fordi lyset brænder klart i dem. I tidligere tider blev vogterne "fundet" som børn og trænet af ordenen, der har været kendt under mange forskellige navne gennem tiden - heksejægere, tempelriddere og eksorcister, for blot at nævne nogle få. Med industrialiseringens fremmarch blev tidligere tiders overtro og praksis sværere og sværere at holde i hævd, og det udnyttede DE til at splitte de gamle ordener, der altid havde bekæmpet og holdt DEM i skak.

De børn, der bliver født med lyset brændende i sig, bliver fortsat opsøgt, men det er af en eller flere af DEM. DE fandt hurtigt ud af, at det ikke nyttede noget at slå børnene ihjel, da nye børn hurtigt efter blev født med evnerne. DE opdagede, at lyset altid brændte klart i et bestemt antal unge og gamle. Så i stedet for at slå børnene ihjel, fandt DE frem til en meget mere effektiv måde at bekæmpe lyset på. Ved at udsætte børnene for mentale og fysiske traumer, blev lyset fortrængt og begravet sammen med de smertefulde minder og oplevelser.

Det lykkedes ikke altid for DEM at finde frem til de børn, hvor lyset brænder stærkt. Det er desværre bare ikke tilfældet for vores spilpersoner...

Selv om DE har forsøgt at begrave og kvæle lyset, er det ikke lykkedes fuldstændigt for DEM.

Voldsomme hændelser, hvor vogterne bliver udsat for eller overværer det grå på nærmeste hånd, er med til at vække lyset til live igen.

Essens

I hver spiller ulmer essensen - det der gør dem i stand til at se det grå og udføre deres evner. Men de har kun en vis mængde essens i sig - når de har opbrugt al deres essens, brænder de ud fysisk og psykisk. De fortrængte minder overmander dem og fuldstændigt, og det er ikke længere muligt at leve et 'normalt liv' - der er simpelthen ikke mere tilbage. Dette er en løgn fortalt igen og igen af DEM for at holde vogterne tilbage fra at nå deres fulde potentiale. Når alle de fortrængte traumer er kommet ud i lyset og 'accepteret' af spillerne, vil essensen brænde stærkere i dem end nogensinde, og deres sind vil blive helbredt af lyset, så det ikke længere vil tynge spillerne, men i stedet gøre dem mere målrettede i deres jagt på DEM. Det er flere årtier siden, der sidst var en vogter for hvem det skete, og det kommer ikke til at ske for spillerne i dette scenarie.

1. Scene - Introduktion

Det er en helt almindelig kold aften med støvregn i april. Klokkeren er lidt over seks, og I er på vej hjem ad Storegade. Mads går med en smøg i munden og træningstasken over skulderen. Gitte har lige afsluttet en 10 timers vagt i Netto og går og nynner en melodi. Karin er på vej mod stationen og en aftenvagt på Slagelse sygehus. Viktor krammer sin klirrende Netto-pose og styrer målrettet mod gården bag Postgårdens hotel, hvor han har en aftale om at måtte sove i redskabsskuret. Dennis er på vej ud af Kebab House med en pose fyldt med en rulle, fritter og en Cola. Nu skal han bare hjem foran flimmeren og slappe af.

Jeres almindelige aften får brat en ende, da alt om jer pludselig får en grålig udvisket kulør. Mennesker på gaden står som frosne på stedet midt i deres gøremål. I er de eneste, der kan bevæge jer, og I lægger straks mærke til hinanden. Men I er ikke de eneste, der kan bevæge jer. Midt på gaden står en teenagepige frosset i færd med at sende en SMS fra sin smartphone. En mand, der har stået lænet op ad en husmur, retter sig op, og ser nærmest ud til at kaste sin menneske-skikkelse af sig som en overfrakke. Hvor der før stod en almindelig udseende mand, står der nu en krumbøjet sygelig bleg skikkelse med uvirkeligt lange arme, der ender i krogede hænder. Han åbner sin mund unaturligt meget og blotter sylespidse tænder og udstøder et langtrukket isnende hyl. Med langsomme skridt nærmer han sig pigen, og lader en lang tunge smage på luften. Kort før pigen bliver han stoppet af et blændende skarpt lys og en kommanderende stemme: "Vig bort og forsvind fra dette sted, ligæder! Hun bliver ikke din - ikke i dag, ikke nogensinde!" Skikkelsen hvæser, tramper i jorden i ren afmagt og ser ud til at forsvinde i sin egen skygge, men inden den forsvinder helt, lyder det med dyb foragt i en hæs stemme: "Kun denne gang Mark, sølle vogter..." På den anden side af gaden står en rank hærdebred viking i dyreskind med et stort flammende rødt fuldskæg med fremstrakt hånd, hvorfra det skarpe lys kommer.

Med et bliver alt pludseligt normalt. Teenagepigen falder om på jorden uden en lyd, og folk omkring hende stimler sammen for at hjælpe hende. Hvor vikingen stod for et øjeblik siden, står nu en ranglet mand i slidte jeans, en hullet sweater, langt filtret hår og et uglet skæg. Hans ben ryster, og han falder om på jorden med et halvkvalt skrig og tager sig til hovedet, mens han ligger i fosterstilling på jorden og hulker og klynker.

Sådan starter scenariet. Spillerne står nu overfor en række valg. Vil de ile manden til undsætning, se hvad der sker med pigen, forsigtigt spørge ind til at tale indbyrdes med hinanden om, hvad der er sket og hvorfor det er sket for dem? Og måske vigtigst af alt, hvorfor føler spillerne en samhørighed med hinanden, i en grad som de aldrig før har følt. Selvom de aldrig har mødt hinanden, føler de sig forbundet. Sig det sidste til dem, kort efter du har låst ovenstående introduktion.

Formålet med denne scene er, at spillerne får en forsmag på det grå. De introduceres til scenariets sekundære skurk, og så møder de deres guide og mentor til denne nye verden, der pludselig har åbnet sig for dem.

Mark, den hulkende og klynkende mand, er bestemt ikke hvad man som spiller kan ønske sig af en guide. Men det er ham, som spillerne har. Mark er en dranker, der har fundet trøst på bunden af en flaske. Han er blevet konfronteret med for mange fortrængte og smertefulde minder og er tæt på at være 'brændt ud'. At bortmane Lucius var en kraftanstrengelse, det har taget hårdt på ham. Han har længe vidst, at han skulle agere guide og mentor for et nyt hold vogtere, for han har længe følt, at der

har været en større ondskab under opsejling. Denne viden har desværre ikke holdt ham væk fra flasken. Og hans vikinge-aspekt er for det meste et fjernt minde. Da spillerne endelig får ham på benene, leder han dem til en klubværelse, der bærer tydelig tegn af et liv, hvor det eneste der betyder noget, er den næste flaske og forglemmelsen i brandertens tåger. Det første Mark gør, når han har sikret sig, at døren er lukket, er at åbne køleskabet og tage et langt drag af en billig vodka. Mark kan og vil ikke hjælpe spillerne, men det vil lykkes dem efter lidt pres at få ham til at pege på én, der vil kunne hjælpe dem - heksen, Gyrithe. Han vil på intet tidspunkt nævne, at hun er en heks. Det falder ham simpelthen ikke ind, at spillerne ikke ved noget om den nye verden, som de er blevet kastet ud i. Har spillerne ikke presset nok på, ender det med, at Mark til sidst får nok af spillerne, og genner dem ud af lejligheden med ukoordinerede bevægelser og sløret stemme: "Gyrithe... Ja, hun kan hjælpe jer. Ude ved Sorø sø... I skal nok finde det... Lad mig være i fred, jeg har ikke brug for mere... Vil beholde min sidste essens...."

Teenagepigen, Trine Lilholdt, er besvimet og kommer først lidt til sig selv, da ambulancefolkene triller båren ind i ambulancen. Det er ikke muligt for spillerne, at få hende i tale eller få noget som helst ud af hende. Hun er en køn pige, der går klædt i helt almindeligt mainstream og moderne tøj. Umiddelbart tilhører hun ikke nogen 'gruppering' - nørd, goth, emo eller andet. Indtil videre er Trine en dead-end.

Hvis den spiller, der spiller Karin, nævner hendes vagt på hospitalet, kan du sige, at hun har ringet og meldt afbud. Hun ville alligevel ikke være i stand til at udføre sit arbejde.

Spillerne føler en samhørighed med hinanden i en grad, der nærmest er skræmmende. De føler, at de har kendt hinanden længe. Lyset har bundet et bånd mellem dem for at styrke lyset i hver enkelt og gruppen. Og de føler en stærk trang til at finde den skikkelse, der overfaldt pigen og uskadeliggøre den. Lad derfor også spillerne få lov til at rollespille dette og blive fortrolig med deres karakter.

2. Scene - En hjælpende hånd

Jo tættere I kommer på søen, desto mindre kan I kende den. Hvis I ikke vidste bedre, ville I tro, at I befandt jer ved en helt anden sø. Der lægger en tæt tåge ud over hele søen, og flere af de stier I kender så godt, henstår i grå udvaskede nuancer. Lyset fra de lygter, der står ned til søen, ser ikke ud til, at give noget lys...

Jo tættere I kommer på vandet, kan I alle sammen høre en sagte hvirvel, der, selv om man stopper op og spidser ører, ikke kan høres nøjagtigt. Vandets skvulp laver ekkoer, der fortsætter i mærkelig lang tid. Ude på midten af søen synes i nogle gange, at I kan se skikkelser, der bevæger sig oven på vandet, men de forsvinder hurtigt igen.

Sorø sø er, som tidligere nævnt, et af de steder i vores verden hvor grænserne mellem det grå og vores virkelighed er udvasket. Spillerne har ikke så meget at gå efter, men hvis de bruger lidt tid på at bevæge sig rundt nede ved søen, kan de på et tidspunkt skimte lyset fra et bål fra den anden bred. Spillerne finder hurtigt over til



Slagelsevej, hvor de kan krydse over til den anden bred, men det er en yderst ubehagelig oplevelse at bevæge sig over vejen. På den ene side er det lige som om den er en del af vandet, og på den anden er den en helt almindelig vej.

Da spillerne kommer over på den anden side af søen, finder de hurtigt frem til bålet. I en rydning neden ved vandet brænder et større bål af forvredne brændeknuder. I træerne rundt om lysningen hænger dyrekogler fra fugle og små gnavere – nogen pillet helt rene, mens andre stadig har kød på sig. Rundt om bålet er hvide sten langt ud i spiralmønstre, der fanger øjnene og får en til at føle sig svimmel, desorienteret og skidt tilpas. Ved bålet sidder en spinkel kvinde på sine knæ, med en død opsprættet ravn foran sig, som hun sidder og roder i med hænderne. Hun er klædt i en laset grøn tætsiddende kjole, der fremhæver hendes former, der trods hendes spinkle krop er fyldige. Hendes ansigt er skjult af et sort sjal. Hendes stemme er silkeblød og lokkende, da hun vender sig mod jer og sagte siger:

"Velkommen vogtere, træd blot nærmere. Inden for min beskyttende cirkel er I i sikkerhed. Hvad kan jeg mon gøre for jer, noget som Mark måske ikke var i stand til?"

Da spillerne har forklaret, hvorfor de har opsøgt hende, retter hun sit ansigt mod dem og siger: *"I tilhører en ældgammel orden af vogtere, der gennem tiderne har bekæmpet DEM og bandlyst dem til det grå, den skyggeverden der ligger parallelt med jeres verden. Vogtere vokser ikke op med viden om, hvad de er og hvad de kan. Deres evner lægger passivt og skjult i jer, indtil det aktiveres. Normalt vil en guide hjælpe jer gennem den første tid. Men det ser desværre ikke ud til, at Mark er til megen hjælp. Jeg vil gerne hjælpe jer, men det bliver ikke gratis. Jeg har brug for lidt Essens - den energi der giver jeres evner kraft. Jo mere Essens I brænder, desto stærkere bliver jeres evner, men det kommer med en pris..."*

Spillerne får ikke mere ud af Gyrithe før de har overgivet 22 point af deres essens til hende. De må selv afgøre, hvordan de opnår de 22 point, der er forskellige kombinationsmuligheder (7+7+8 | 9+13 | 10+12 | 11+11). Hvis spillerne bruger én af deres høje værdier, kan det være, at de bliver ramt af et fortrængt minde. Da spillerne er kommet til enighed, går Gyrithe tæt hen til hver enkelt og trækker vejret dybt ind, og de kan tydeligt mærke, at energi forlader dem. Lige meget hvor tæt på Gyrithe kommer, vil hendes ansigt fortsat være skjult, enten af hendes sjal eller i skygger fra bålet. *"Ahh, dejligt"* udstøder Gyrithe, mens hun fører hænder langsomt hen over sin krop og svajer og vugger fra side til side. *"I har bestemt gjort jer fortjent til at få at vide, hvad I kan, og hvad I er oppe i mod. I står overfor DEM, væsner fra jeres værste mareridt og fra gammel overtro - zombier, ligædere, spøgelses, varulve og mange andre. For at bekæmpe dem har I en række evner som I kan benytte jer af. Når DE træder ind i jeres virkelighed, gør DE det altid forklædt som helt almindelige mennesker. Men DE er ikke alle lige gode. Blandt DEM er der en hakkeorden, og de nederste i rækkerne er ikke så magtfulde, at de kan iklæde sig en skikkelse, der kan narre mennesker - zombier er et godt eksempel på dette. De nederste i rækkerne bruges som soldater af DEM, der er højere oppe, og vil oftest ikke blive sluppet ud blandt mennesker. Ud over at antage menneskelig skikkelse besidder DE også flere evner, alt efter hvor magtfulde DE er. DE kan bevæge sig hurtigere end almindelige mennesker kan nå at opfatte DEM, basalt set sætte tiden i "stå". DE kan skabe frygt i mennesker, og tvinge dem til at flygte eller lamme dem af bar skræk. Nogle af DEM kan bruge en isnende kulde til at gøre skade i nærkamp. Nogle formår også at skjule sig for dem der har synet, altså jer vogtere. Flere evner kender jeg desværre ikke til."* Udlevér oversigten over evner til spillerne, og indskærp over for dem, at det er vigtigt, at de beskriver og rollespiller, når de bruger deres evner.

"Når I bruger jeres evner, træder jeres aspekt frem, altså den spirituelle legemliggørelse af den kræft, som I besidder som vogtere. Det har ikke været muligt at finde frem hvorfor dette sker, når I bruger jeres evner - det gør det bare." Gyrithe taler sandt. Der er ingen, der mere ved hvad og hvorfor aspektet

toner frem, mens vogterne bruger deres evner. Årsagen til, at der altid er et givent antal vogtere er, at alle vogtere er arvtagere efter de første, der tog kampen op mod DEM, og som vogter fører man denne arv videre. Når en vogter dør, indlemmes hans minder og erfaringer i aspektet. Det er først, når en vogter opnår sit fulde potentiale, at det er muligt at trække på minderne og erfaringer, der bor i aspektet. Desværre kommer det, som allerede nævnt, ikke til at ske i dette scenarie.

Gyrithe vil for alt i verden sørge for at holde sit ansigt skjult i skyggerne bag sjalet. Hendes ansigt er meget langt fra hendes ungdommelige smukke ydre. Den blege hud ser ud til at være trukket stramt ud over et kranium uden fylde i kinderne. Øjnene er helt sorte, helt uden hvidt eller farve. Hun har ingen ører, men bare to huller. På hendes isse klynger lange fine hvide hår sig i små klynger på den ellers skaldede isse. Hun har ingen læber, så hendes sylespidse gule tænder er konstant synlige.

Efter hun har fortalt spillerne alt hvad hun ved om deres evner, forholder hun sig afventende, og sætter sig efter et stykke tid ned foran bålet, hvor hun forsætter sit forehavende med den døde ravn. Langsomt tager hun alle organerne ud, og plukker den derefter for alle sine fjer. Hvis spillerne spørger ind til, hvad de nu skal, forholder hun sig tavst til at starte med. Men hvis de fortsætter, giver hun sig og genner dem tættere på bålet. Hvis spillerne er på vej væk, uden at de spørger, vil hun, når de næsten har forladt cirklen, kalde dem over til sig. Når alle har sat sig rundt om bålet, læner hun sig frem mod bålet og spytter ind i gløderne, samtidig med at hun trækker en kniv ud af sin kjole og skærer sig i hånden. Når hun kaster det sort-røde blod fra sin hånd ind i gløderne, blusser bålet op i klare hvide flammer over gløderne. *"Læn jer tættere på bålet og se ind i flammerne. Foran jer kan I i langsom gengivelse se overfaldet på teenagepige på Storegade i grå nuancer. Når I nu ser det hele udspillet i langsom gengivelse, vil I tydeligt lægge mærke til, at pigen bærer et tørklæde i Akademiets farver samt et badge på sin rygsæk, hvor der står Sorø Akademi. Om hendes hals hænger et lille sort pentagram i en tynd sølv kæde. Pigens navn, Trine Lilholdt, står klart i jeres hukommelse, som om I altid havde kendt det."* Ud over disse ekstra detaljer får spillerne ikke yderligere viden.

Det er nu ved at blive sent. Og det er ikke muligt at nå mere i aften. Spillerne aftaler at mødes dagen efter, for at finde ud af, hvad det er der sker, og går til sidst hver til sit for at sunde sig.

Sørg for at spile på uhygge, mens spillerne befinder sig ved Sorø sø. Det er meget nervepirrende og foruroligende at befinde sig så tæt på grænsen mellem det grå og vores verden.

3. Scene - Akademiet

Det er en ny dag. Spillerne har alle haft svært ved at finde ro. De har vendt og drejet sig i sengen - kun sovet i korte perioder og er vågnet pludseligt med minder om en drøm, der hurtigt forsvinder før end det rigtig, når at sætte sig fast. Efter deres snak med Gyrithe (heksen) i går, ved spillerne godt, at næste skridt er akademiet. Alt efter hvordan spillerne har afsluttet scenen med Borghild, kan det være, at de skal føres videre til denne scene, hvis de ikke selv har taget initiativ til det: *"Inden I bryder op og går hver til sit, aftaler I at mødes kl. 10:00 foran klosterporten, for at se, om I ikke kan afdække, hvad der sker på gymnasiet."*

Spillerne har, hvor det er nødvendigt, kontaktet deres respektive arbejdspladser og enten meldt sig syg eller taget en fridag. Arbejde er med rette ikke det, der vægter tungest i deres hoved.

En af de evner som spillerne besidder er, at de ser ud til at 'høre til'. Ikke-spilpersoner, som de interagerer med, stiller ikke spørgsmål til, hvorfor spillerne tropper op og stiller spørgsmål, og om de overhovedet har ret og lov til det, uanset spillernes personlige fremtræden. Ikke-spilpersonerne kan sagtens være afvisende, snobbede, aggressive eller andet. At spillerne 'hører til', gør ikke at informationer bare kommer dumpende.

Trine Lilholdt er fortsat indlagt på Slagelse sygehus. Hvad det end var, der fik hende til at falde sammen på jorden uden en lyd, har ikke sluppet sit tag i hende, og hun er fortsat ikke vågnet endnu. Denne information kan du oplyse. Hvis Karin spørger ind til det, har en af hendes kollegaer fortalt hende det.

Scenen på Akademiet er investigation-delen af scenatiet, og det er her spillerne ved hjælp af rollespil skal komme frem til, hvad det er der sker, hvem der er involveret og hvem der står bag. Men sørg for at holde en stram snor i tiden. Der er afsat ca. en time til denne del af scenariet, og det skal gerne være muligt at runde af og lave en glidende overgang til næste scene.

Conrad har sammen med Lucius i mange år brugt Akademiet som deres eget lille spisekammer. De lever begge af ensomhed, usikkerhed, splid, fortabelse, tab af uskyld og frygt. Og de er der meget af på en kostskole med usikre teenagere, langt fra deres familie, venner og faste rammer. Desværre er det ikke noget, der varer ved, da teenagerne hurtigt knytter venskaber og begynder at trives. De har gennem en lang årrække ageret alt fra undervisere til medstuderende, pedel og forstander. For hele tiden at have noget at leve af begyndte de at opfordre få letpåvirkelige studerende til at danne "læsegrupper", der gennem tiden på Akademiet langsomt går fra at være uskyldige læsegrupper til at ende med at blive små okkulte sammenslutninger, der udøver alt fra messende ritualer, indtagelse af euforiserende stoffer, rituel gruppesex til blodofringer. Conrad og Lucius forholder sig ikke passive i ritualerne, men deltager også og bruger deres evner til at skabe den usikkerhed, fortabelse og frygt som giver dem næring. I øjeblikket spiller Lucius ikke en rolle på Akademiet. Det har han overladt til Conrad, der, under navnet Conrad Willars, agerer underviser i historie og religion.



Når de kommer frem til Akademiet passer det sammen med, at de studerende lige har fået pause. Mange af de studerende står ude foran Akademiet og nyder den første varme forårsdag. Solen skinner, og hvis man står i læ, kan man godt være ude bare i T-shirt. Nu er det så bare at gå i gang, og spørge de studerende om de kender Trine, og om hvorfor hun mon er blevet overfaldet. Hvis spillerne lurepasser lidt, vil de hurtigt opfange brudstykker fra en samtale om Trine.

Spørgsmålet er nu, hvad får de at vide af dem de taler med? Skræmmende nok er de fleste af de rygter spillerne hører sande, selvom det ikke umiddelbart er sikkert, at spillerne tror på det hele. For det lyder meget vildt.

- Trine er en pæn pige, der holder sig for sig selv - SANDT. Det med en pæn pige er desværre blevet lidt udvisket efter Conrad og Lucius' indblanding.
- Før Trine startede på akademiet var hun med i en pigebande - FALSK
- Jeg talte meget med Trine før, men nu er hun blevet tilbagetrukket, og ville ikke tale med mig - SANDT

- Trine har en læse-gruppe sammen med tre andre - SANDT
- Trine og hendes læsegruppe tager stoffer - SANDT
- Trine og hendes venner er begyndt at opføre sig vildt, smadre ting og sige underviserne imod - FALSK, da de er ikke interesseret i at tiltrække sig unødigt opmærksomhed.
- Jeg har hørt at de dyrker gruppesex - SANDT
- Trine er involveret med en af underviserne - FALSK, det er Maria...

De tre andre i Trines lille "læsegruppe" er:

Søren Frederiksen. En høj, ranglet og bleg teenager med langt mørkt hår, hullede jeans og oftest iført en eller anden Kurt Cobain eller Nirvana T-shirt. Hans markante sorte briller fuldender looket. Søren er bestemt ikke lederen af gruppen, men han nyder at have fået et tilholdssted, og vil for alt i verden beskytte det. Han er en klog, men også bedrevidende ung mand, der er akavet i sociale interaktioner.

Andreas Ziegler har spillet fodbold hele sin barndom, og var udtaget til U21 landsholdet, men en slem knæskade satte en stopper for det hele. Hans mor tvang ham nærmest afsted til Sorø - for han ville have godt af at tænke på noget andet og få nogle nye venner. Andreas er depressiv og går også med selvmordstanker. Han er med i gruppen, for her er der en mulighed for at fortabe sig og komme farligt tæt på enden. Andreas er en pæn og muskuløs fyr, med kort klippet hår og gennemborende, men sørgmodige grå-blå øjne. Han går i tætsiddende jeans og skjorter med opsmøgede ærmer.

Maria Vinter er lederen af gruppen. Det er hende der tager føringen og skubber på for, at de skal eksperimentere mere og mere. Hun er forgabt og håbløst forelsket i Lucius, der flere gange har udnyttet og ydmyget hende under gruppens ritualer. Maria er buttet med langt, krøllet og mørkeblondt hår. Hun går oftest rundt i lange kjoler i den nyeste mode og snit. Hendes forældre er rige, og det bærer hendes garderobe, smykker og telefon tydeligt præg af.

Ved at spørge rundt, kan spillerne godt finde frem til gruppen. De står i en sluttet kreds nede ved vandet, og kigger ud over søen, mens de taler sagte sammen. Det er svært at få meget ud af Søren, Andreas og Maria. Det er tydeligt, at de er berørte over, at Maria er blevet overfaldet, og kan slet ikke lide, at Trine fortsat ligger i koma. De er lidt usikre på, hvorfor et overfald kan afstedkomme det, og hvad det betyder. Efter at have stillet de første par spørgsmål er det tydeligt, at de har at gøre med en gruppe unge mennesker, der ikke er interesseret i at fortælle spillerne noget. Spillerne kan forsøge at skubbe på med rollespil, og alt efter hvordan det går, kan du godt lade en af de unge tale over sig og afsløre mere end godt er.

Spillerne kan vælge at bruge deres evne "Lad lyset tale" til at få læsegruppen til at afsløre mere - de skal afgive 18 point af deres essens for at få en af dem til at tale. De må selv afgøre, hvordan de opnår de 18 point - der er forskellige kombinationsmuligheder (7+11 | 8+10 | 9+9). Hvis spillerne bruger én af deres høje værdier, kan det være at de bliver ramt af et fortrængt minde. Alt efter hvor meget essens spillerne vælger at anvende, kan de få gruppen til at afsløre, hvad de går og laver.

"Det startede med at Conrad, vores historie- og religionsunderviser foreslog, at vi fire oprettede en læsegruppe, for han kunne se at vi var de dygtigste i klassen og ville have glæde af at læse sammen. Conrad var altid til stede, når vi mødtes, og guidede os gennem stoffet. Efter et stykke tid introducerede han os for sin ven Lucius. Conrad og Lucius er ikke som andre voksne. De forstår os og de problemer, vi går og tumler med, og har faktisk løsningerne. Sammen med dem har vi fået afløb for vores følelser og frustrationer. Vi har ved hjælp af svampe set ind i de mørkeste afkroge af os selv og hinanden, og herigennem blev vi mere sikre og fortrolige med os selv og vores kroppe. Conrad og Lucius har vist os glæden og den følelsesmæssige og fysiske forløsning som sex, med hinanden og selvfølgelig med dem,

bærer med sig. Vi har følt den berusende begejstring og magt over et andet væsen og nydt at se rædslen i dets øjne, mens vi langsomt stak kniven i dets hjerte og så livsgløden blive slukket i dets øjne."

Alt imens enten Søren, Andreas eller Maria tydeligt mod deres vilje fortæller om, hvad det er de laver i deres læsegruppe, står de andre tilbage og kigger forfærdet til, mens deres dybeste hemmeligheder bliver afsløret overfor fremmede de aldrig har mødt før. Efter alt er blevet fortalt, står gruppen helt lammet tilbage, og det er tydeligt, at de ikke får mere ud af dem.

Hvis spillerne forsøger at finde frem til Conrad, får de at vide, at han er taget afsted samme morgen. Der har været et pludseligt dødsfald i hans nærmeste familie, og skolen regner først med at se ham i overmorgen. På et tidspunkt bliver spillerne bedt om at forlade akademiet, da deres tilstedeværelse forstyrrer Akademiets rutiner.

Da spillerne forlader Akademiet, er de kun blevet lidt klogere på, hvad det er der foregår på Akademiet, og hvordan det har relevans for spillerne og deres evner. For hvad er det meningen, at de skal? De skal bekæmpe DEM, men hvordan griber de det an, hvis de ikke kan finde frem til DEM? Spillerne ender med at aftale at gå hver til sit og at mødes næste morgen for at se, hvad de kan finde ud af. Det gør ikke noget, at denne scene føles lidt som at have ramt muren og efterlader spillerne frustreret og forvirrede om næste skridt. For det lægger fint op til næste scene, hvor der bliver skruet op for handling og action.

4. Scene - Klosterkirken

Da Conrad bliver opmærksom på, at spillerne har fundet frem til deres evner, og hvad han har bedrevet sammen med Lucius, ved han, at han bliver nødt til at handle. I lang tid har de kun haft Mark at bekymre sig om, og han har været så langt væk i sin egen selvmedlidenhed til reelt at være et problem for dem. Hvis de har ladet ham være, har han reelt gjort ligeså. Men nu har det ændret sig - fem nye vogtere med deres fulde essens intakt er et stort problem, og det kræver handling. Mens han gør sig klar til at modtage og gøre det af med vogterne, sender han Lucius ud for at sinke og udmatte spillerne, så de bliver lettere at håndtere, når det kommer dertil. Sammen med Lucius sender han fire zombier, som det er lykkedes ham at få trukket med over fra det Grå.

"I har uden held forsøgt at få styr på jeres tanker efter jeres besøg på Akademiet. Og mens I sidder og kigger tomt ud i luften, bliver I brat revet ud af jeres tanker af et øresønderrivende skrig! Du ved instinktivt, at skriget kommer oppe fra Klosterkirken. Og hvem det end var, der skreg, føler du tydeligt, at du ikke kan sidde det overhørig. Der er én, der har brug for hjælp. Og du kan hjælpe!"

Klokken er 9 om aftenen, da spillerne træder ud af døren og begynder at løbe op mod Klosterkirken, udenfor støvregner det, og månen lyser med sit blege lys fra en stjerneklar himmel. På vejen op mod kirken møder de hurtigt hinanden, og de konstaterer også, at der åbenbart ikke er andre, der har hørt skriget, for de er de eneste der er ude og på vej op mod Klosterkirken. Da de nærmer sig kirken, begynder grænserne mellem vores virkelighed og det grå at lappe over hinanden. Omridset af træer, buske og bygninger bliver udvisket, og aftenen får et gråligt skær. Lyde hænger længere i luften end de plejer, og gør, at man føler, at der er nogen, der løber bag én. Klosterkirken ligger inde på akademiets område, og nede fra søen har der bredt sig en tågedis, der lægger nede ved jorden i knæhøjde og gør det svært at se, hvor man træder.

Døren ind til kirken står åben på vid gab. Inde i kirken er stearinlysene i de store kandelabre oppe ved altret tændt, og det flakkende lys fra dem skinner ud fra døren. Det er det eneste lys i kirken.

Inde i kirken bliver spillerne mødt af i skrækkeligt syn. På korset over altret er Søren Frederiksen naglet fast med søm til korset. Han er stadig i live, men ikke ved bevidsthed. Oppe i døbefonten lægger Andreas Zieglers afhuggede hoved i pøl af hans eget blod. På gulvet neden for døbefonten lægger resten af Andreas. Og blodet fra hans hovedløse krop er løbet ned af de to trin op til fonten.

Oven på alteret sidder en krumbøjet skikkelse, med uvirkeligt lange arme, der ender i krogede hænder, på hug. Han er klædt i en slidt, lang, løsthængende og sort robe, der er savtakket i enderne. Hans kolde grå indsunkne øjne følger alle jeres bevægelser. Hans bleg-hvide tynde hoved er helt skaldet og bag de fyldige røde læber er hans sygelige spidse tænder synlige, når han hånligt smiler ned til mod spillerne.

"Velkommen vogtere. Desværre bliver vores bekendtskab kort." Griner raspende. "Men sådan må det være. Vi kan ikke alle have så langt og smukt venskab som vores Mads. Har du fortalt dine nye venner om mig? En af de ældste og mest dyrebare venner?" Mads, du kender ham, hvorfra ved du ikke, men med den indsigt kommer en følelse af skræk, ubehag og frygt. Du ryster uvilkårligt. "Min mester har bedt mig tage godt imod jer. Hvad syntes I om min velkomst? Er det smukt? Jeg håber især du synes om det, Mads, for jeg havde dig i tankerne, da jeg fandt på det..." Alt imens han taler og gestikulerer med hænderne mod Søren og Andreas, er hans blikket fæstnet mod dig, Mads."

Når spillerne nærmer sig midten af kirkerummet, træder fire skikkelser frem, efter tegn fra Lucius. De har stået og ventet bag søjlerne. Det er de fire zombier, som Conrad har sendt med Lucius. Det er fire mænd i forskellige stadier af råddenskab. Deres tøj hænger i laser, og to af dem er barfodede. De bevæger sig ikke vaklende og langsomt med slæbende fødder, men med nøje afmålte skridt og en målrettethed, der får det til at løbe én koldt ned af ryggen. De har et mål for øje, og det er at dræbe spillerne. De er helt tavse og taler ikke, og de udstøder heller ingen lyde når de angriber eller bliver angrebet.

Zombie (4) - 11+ for at besejre/bortmane

Angrebsstyrke: 10, 1 i skade pr. succesfuldt angreb

Lucius bliver siddende oppe ved altret, alt imens spillerne slås med zombierne. Han bevæger sig ikke, og sidder blot og følger med i, hvordan det går hans zombier. Han tror ikke spillerne er stærke nok til at være en reel trussel og regner med, at zombierne vil uskadeliggøre spillerne. Alt imens spillerne kæmper imod zombierne, vil han prøve at skabe frygt og armod hos spillerne.

- *"De sidste vogtere besejrede vi også uden problemer."*
- *"I er ikke andet end børn i forhold til mig. Jeg har oplevet solen stå op i mere end 100 år på denne jord - hvordan tror I, at I skulle kunne måle jer med mig?"*
- *"Mads, selv som barn var du ynkelig og svagelig, og det er du forsat! Giv op, flygt!"*
- *"I er ikke andet end svage og ynkelige myrer, der vil blive mast under vores fødder."*
- *"Det er ikke for sent, opgiv jeres forehavende og flygt!"*



Når spillerne har nedkæmpet zombierne, rejser han sig langsomt og flygter ud af bagindgangen til kirken. Han løber langsomt nok til, at spillerne ikke taber ham af syne men hurtigt nok til, at han hele tiden er foran dem. Lad det være tydeligt for spillerne.

5. Scene - Flugten

Jagten på Lucius går over akademigrunden og hen til en kældernedgang. Gør spillerne opmærksom på, at grænserne mellem vores virkelighed og det grå fortsat lapper over hinanden. Omridset af træer, buske og bygninger er udvisket, og aftenen har et gråligt skær. Lyde hænger længere i luften end de plejer, og gør at man føler, at der er nogen, der løber bag én. Nede fra søen har der bredt sig en tågedis nede ved jorden i knæhøjde, og gør det svært at se, hvor man træder.

Mens Lucius har opholdt spillerne, har Conrad forberedt sig på sit møde med spillerne. Lucius leder spillerne ned til det lokale, som læsegruppe har gjort brug af. Det er et lokale, som Conrad og Lucius har brugt i mange år. Gennem tiden har de udgravet et ekstra skjult kammer til lokalet, og det er det, som Conrad har forberedt og rigget til, så han kan dele spillerne i mindre grupper, og på den måde let gøre det af med dem.

Da Lucius løber ned i kælderen, mister spillerne ham af syne. De kan høre hans skridt fortabe sig ned ad en lang gang. Da de tænder lyset, bliver det lige som alt andet forvrænget af det grå, og lyser kun meget lidt op. Der er stadig meget, der lægger i skyggerne. Længere fremme i kælderen kan de se en åben dør.

Døren leder ind til det rum, hvor læsegruppen har mødtes. Væggene er sværtet helt sorte, og flere steder er der hængt mørke tæpper op på væggen med nogle af de samme spiralmønstre, som spillerne først så ude ved heksen. Inde midt i rummet er der med hvid maling tegnet et pentagram på gulvet, og ved hver af stjernens fem spidser, brænder sorte lys med en klar rød flamme. Rundt om pentagrammet er der med sirlig hånd malet mange af de samme spiralmønstre, som der er at finde på tæpperne. Malingen, der er brugt til spiralmønstret er en grålig farve, og når man kigger for meget på mønstrene, føler man sig trukket ind i en nedadgående spiral, hvor man let vil kunne fortabe sig, hvis man ikke passer på. Rummet er næsten kvadratisk og måler seks gange seks meter. Overfor indgangsdøren og på væggen til hver side af døren hænger et tæppe. Bag tæpperne, der hænger på de tre vægge, er der en åbning, der hver især fører ind i en hesteskoformet hule, der ikke er oplyst. At den ikke er oplyst, er ikke et problem for hverken Conrad eller Lucius.

Hvert tæppe er en portal, som Conrad eller Lucius kan åbne og lukke hver runde. Når de træder igennem portalerne, kan de vælge at lade dem være åbne eller lukkede. På den måde kan de skille spillerne ad, og lettere gøre det af med dem. Her kan du blive nødt til at illustrere rummet på en tavle eller et stykke papir, for at holde styr på hvem der er hvor.

For at spillerne kan gå gennem en portal, skal de brænde essens af, hvilket kræver en værdi på 8 for at træde gennem portalen.

Conrad og Lucius er ikke dumme, men vil dog til at starte med undervurdere spillerne. For de er kun nyligt udklækkede vogtere.

Hvis Conrad får mulighed for det, vil han tale direkte til Gitte og huske hende på alle de stunder, de har delt sammen. Lad ham gerne tale direkte til Gitte, selvom han kæmper mod en af de andre spillere.

Han kan sagtens klare at dele sin opmærksomhed på flere ting.

Lucius (Ligæder) - 20+ for at besejre/bortmane
Angrebsstyrke: 20, 2 i skade pr. succesfuldt angreb

Conrad (Wraith) 25+ for at besejre/bortmane
Angrebsstyrke: 20, 2 i skade pr. succesfuldt angreb

Gør det svært for spillerne at klare udfordringen, og slå gerne en flere af dem i gulvet, men gør det ikke umuligt at klare.

Efterspil

Der er ikke meget forløsning i at have besejret Conrad og Lucius. For tilbage står spillerne med alle deres fortrængte minder blotlagte. De er nedbrudte helte, der måske ligesom Mark vil kunne finde trøst i bunden af en flaske.

Der er dog en glædelig nyhed - Trine vågner af sit koma. Og kan måske vende tilbage til sig liv. Men hvem ved, om hun igen vil opsøge det okkulte og DEM, nu hvor hun har fået smag for det? Skulle én af dem have brugt alle deres spillekort, kan du forklare dem, hvad der sker. De vil meget muligt indvarsle en ny tid for vogterne.



Spilpersonerne

Scenariet er skrevet til fem spillere, men kan godt spilles af fire spillere, hvis det ikke er muligt at samle nok spillere sammen. Anbefalingen er, at der som minimum er fire spilpersoner og en spilleleder. Hvis der kun er fire spillere, vil Viktor Andreasen 'sidde over'. På de næste sider præsenteres spilpersonerne – de er lavet som hand-outs til uddeling til spillerne. Nedenfor står de ting, som det for dig som spilleleder er vigtigt at vide om de fem spilpersoner.

Mads Lauersen

Da Mads var barn, blev han mishandlet både psykisk og fysisk af Lucius. Hvad der helt specifikt er sket med ham kan læses i de fortrængte minder. Hvad Mads har været ude for er der allerede løfte sløret lidt for i indledningen til scenariet.

Gitte Eilersen

Da Conrad først fandt frem til Gitte, var hun lige blevet 10 år, og hendes mor havde lige fået en baby sammen med sin nye mand. Gitte elskede og elsker stadig sin lillesøster, og det udnyttede Conrad til at nedbryde Gitte med – hvis hun ikke skar i sig selv, ville han gøre hendes søster ondt. Hvad der helt specifikt er sket med hende kan læses i de fortrængte minder.

Dennis Sieversen

Da Dennis var teenager, begyndte det. Når han kiggede sig selv i spejlet, kiggede hans spejlbillede den anden vej. Og hvis det ikke kiggede den anden vej, var det ikke Dennis, der kiggede tilbage, men noget fra ens værste mareridt.

Hvad der helt specifikt er sket med ham kan læses i de fortrængte minder.

Karin Madsen

Karin er i sine teenageår flere gange blevet besat af en varulv, der har brugt hende i sine natlige jagttogter. Først var varulvens kontrol ikke stærk nok til andet end at dræbe en kat eller en hund, men langsomt og sikkert bemægtigede varulven sig kontrollen, og en hjemløs blev offer for et af de natlige togter.

Hvad der helt specifikt er sket med hende kan læses i de fortrængte minder.

Viktor Andreasen

Viktor lider ikke af PTSD, men det er det minderne er blevet fortrængt som. I Afghanistan på hold 1 var han vidne til noget, der rystede ham i hans grundvold.

Hvad der helt specifikt er sket med ham kan læses i de fortrængte minder.

Mads Lauersen



Mads er i voksenlære som maler. Han er tidligere straffet og har været inde og sidde i fem år for en række grove voldsdomme. Han er tatoveret på halsen, hænderne og store dele af kroppen. Mads er født og opvokset i Sorø. Han er storryger og har altid en pakke Prince og sin Zippo-lighter i lommen på hættetrøjen. Han er høj, bredskuldret og muskuløs. Han er barberet skaldet, og står hver morgen med en smøg i kæften og skraber i hånden og klarer barberingen.

Gitte Eilersen



Gitte arbejder på tiende år som kassedame i den lokale Netto. Hun er buttet med runde briller og en fin page klip. Hun taler meget med de kunder, som hun kender, og hun følger med i deres liv. Hun går altid rundt i langærmede bluser eller skjorter i mørke farver. Begge hendes arme og store dele af hendes torso er fyldt med gamle ar – hun var cutter i en stor del af sine tidlige teenageår.

Dennis Sieversen



Dennis har i de sidste fem måneder arbejdet som G4S vagt. Før det har han lavet en masse forskelligt ufaglært arbejde, og er aldrig blevet det samme sted i lang tid ad gangen. Dennis er småfed, usoigneret med begyndende måne. Han er ligeglad med sit udseende og der er ikke noget spejl i hans lejlighed. Han syntes det er spild af tid og tegn på forfængelighed at gå op i sig selv og sit udseende.

Karin Madsen



Karin er sygeplejerske på akutmodtagelsen på Slagelse sygehus. Hun træner meget og går op i hvad hun spiser. Selvkontrol og -beherskelse er meget vigtigt for hende, for det er ikke rart lige pludselig at miste kontrollen og føle sig hjælpeløs.

Viktor Andreassen



Viktor er hjemløs og overnatter rundt omkring i Sorø. Han har været udsendt flere gange til brændpunkter med Bornholms spejdereskadron. Han har en PTSD-diagnose, som han kæmper med. Han har langt fedtet gråsprængt hår og vildt utæmmet skæg. Han er tynd og underernæret med rødsprængte øjne og spritånde.

Fortrængte minder

Dennis

9 - Dennis

Du er tretten år og står på badeværelset i dine forældres hus. Du står og kigger dig i spejlet, men der er noget galt. I stedet for at kigge på dit ansigt, kigger du på dit baghoved. Hvis du drejer hoved helt til siden, kan du ud af øjenkrogen skimte et rødt øje, der kigger på dig...

10 - Dennis

Lige meget hvilket spejl du kigger ind i i skolen og hos venner, ser du dit baghoved i stedet for dit ansigt. Ingen andre ser ud til at bemærke det, men du gør, og det er rigtigt - når du går forbi spejlene, kan du i dit perifere syn se, at der er noget, der stirrer på dig. Et rødt øje. Men det er væk, når du retter blikket mod spejlet.

11 - Dennis

Du vågner badet i sved. Du ligger i din seng på dit teenageværelse. I drømmen var det ikke længere dit baghoved, du så i spejlet, men et skaldet blegt hoved uden læber, så de sorte tænder træder tydeligt frem. Øjnene stirrer røde og fulde af had på dig. Og munden former ord du ikke kan høre...

12 - Dennis

Når du løber forbi et spejl, for du går ikke længere, er det hans spejlbillede, der kigger på dig. Det blege skaldede hoved med de sorte tænder inde bag den læbe-løse mund. Hans kolde røde øjne stirrer fulde af had på dig. Du vågner hver nat badet i sved. Han er på vej ud af spejlet og ud til dig. Du er, hvor han skal være. Du tænker ikke på, at du snart har 14 års fødselsdag. Det eneste, der fylder i dit hoved, er ham.

13 - Dennis

Da dagen for din 14 års fødselsdag oprinder, hænger du næsten ikke sammen psykisk. Dine forældre har bestilt tid hos psykologen. Du dækker alle spejle til, og farer sammen og skriger, hvis du går forbi et spejl, der er utildækket. Om natten vågner du igen badet af sved og vakler ud på toilettet for at tisse. For sent opdager du, at spejlet ikke er tildækket. Og du når ikke at reagere før end han har fast greb i dig, og er ved at trække dig ind i spejlet, mens han med en høj skinger stemme udbryder "Endelig er jeg fri!"

Gitte

9 - Gitte

"Nej, du må ikke gøre hende ondt. Jeg skal nok gøre hvad du vil ha" Din lille barnehånd griber om køkkenkniven, og du løfter det skarpe blad over på din venstre forarm. "Gør det nu, ellers må din lillesøster bøde i stedet for!" Med tårer i øjnene trækker du kniven over huden og blodet pibler frem...

10 - Gitte

Du bliver vækket af din lillesøsters gråd, og skynder dig hurtigt ind til hende. Inde ved hendes seng står han og venter. "Nu er det tid igen, lille Gitte, kom." Du tager modvilligt fat i hans kolde blege hånd. Hans lange sorte negle borer sig ind i din lille hånd. Ude i køkkenet styrer han dig hen imod knivblokken og den skarpe køkkenkniv...

11 - Gitte

Han løfter dig op på køkkenbordet og kigger forventningsfuldt på dig. "Så Gitte, tag nu køkkenkniven og begynd. Du ved godt, at jeg tager din lillesøster med mig, hvis du ikke gør, hvad jeg siger." Du ved han ikke lyver. Du har prøvet at stritte imod, og da tog han hende med sig. Hun var tilbage i sin lille seng næste morgen, men var syg og havde høj feber i en uge efter. Dine mor og stedfar vidste ikke, hvad de skulle gøre, og var rigtig bange. Du tager med rystende hånd fat om det store køkkenkniv - den er så stor i din lille barnehånd.

12 - Gitte

Du ligger den skarpe knivsæg mod din lille barnearm, hvor der allerede er seks nyligt helede rifter. Du bider tænderne sammen og trækker kniven hen over armen, så blodet pibler frem. "God pige, Gitte, åbn nu de gamle rifter igen og kom herhen med din arm." Han stemme er altid afmålt og rolig og overstiger aldrig en hvisken. Du kommer hen til ham og rækker din arm frem til ham. Han slikker al blodet af din arm med sin lange sorte tunge, alt imens han udstøder små glædesklynk.

13 - Gitte

Din mor kigger på dig med sørgmodige øjne. Hun forstår ikke, hvorfor du gang på gang skader dig selv. Du har fået at vide, at du aldrig må fortælle dine mor hvorfor, for så bliver det værst for din lillesøster. Du et gået fra, at være en glad og tillidsfuld lille pige, til at blive indesluttet og mut. Din mor og stedfar forstår ikke, hvorfor denne ændring er sket. Men de ved, at de er nødt til at gøre noget. For du kan ikke få lov til at blive ved med, at skade dig selv. Du ender med skrigende at blive indlagt på børnepsykiatrisk afdeling. Men heller ikke her er du i fred fra ham, han er der hver aften...

Mads

9 - Mads

Døren til dit værelse går langsomt op. Og du hører din fars stemme spørge: "Sover du Mads?" Nej, svarer du. Stemmen ændrer sig, og lyder ikke længere som din far: "Det var ærgerligt at høre, så kommer det nok til at gøre ondt." Døren bliver åbnet helt, og ovre i døråbningen står en krumrygget skikkelse med uvirkeligt lange arme. "Det her, skal nok blive rigtig godt, vent du bare at se Mads..."

10 - Mads

Du ligger som paralyseret i din seng og kan ikke bevæge dig. Han bevæger sig langsomt over til din seng og sætter sig i fodenden. "Nå Mads, hvad skal det være i dag? Hvordan skal jeg more mig med din krop i nat?" I Nat? Hvad mener han. Pludseligt står det klart i erindring - det er ikke første gang han har besøgt dig om natten. Du mærker, hvordan hårene rejser sig på hele din krop, for du ved godt hvad det er han vil med dig...

11 - Mads

Nogle gange sidder han bare på sengekanten og taler med dig, og fortæller hvordan han kunne tænke sig at udnytte din krop. Og andre gange er han meget mere fysisk, og du kan mærke, at det er sådan en dag i dag.

12 - Mads

Nej, nej, nej... Hvorfor gør han der her ved dig? Hvad får han ud af at udnytte en 10-årig dreng? Det er spørgsmål du aldrig får svar på. Han sætter sig overskrævs på dig. Og kører sine krogede hænder med de lange sorte og skarpe negle hen over din overkrop. Det risler dig koldt ned ad ryggen, og du begynder at ryste...

13 - Mads

Langsomt knapper han din natskjorte op, mens han nynner en lille sagte melodi. Han lader sine krogede hænder glide hen over din nøgne barnekrop. Herefter rejser han sig langsomt op, og lader sin løsthængende sorte robe falde af sig. Du lukker øjnene og bider tænderne sammen, mens han vender dig om på maven og krænger dine natbukser ned om dine knæ...

Karin

9 - Karin

Nej, ikke igen. Du ligger nøgen i en gade et par gader væk fra dit hus. Ved dit hoved lægger en død kat med halsen revet over. Du kan mærke smagen af dens blod i din mund og er lige ved at kaste op. Du kigger dig febrilsk om efter noget du kan dække din spirende kvindekrop til med. Du finder en pizzabakke og løber så hurtigt du kan hjem. Bare nu ingen ser mig...

10 - Karin

Du ligger i din seng og kigger ud ad vinduet. Du kan ikke sove, men ligger og vender og drejer dig. Du har hørt dine forældre gå i seng for lidt siden. Uden foran dit vindue glider skyerne fra fuldmånen, og nærmest hypnotiseret stirrer du på den. En jagende smerte rammer alle led og muskler i din krop. I din underbevidsthed hører du en ulv tude, den lyder til at være langt væk. Men dens hyl kommer ubønhørligt tættere og tættere på. Nej, nej, nej... Ikke nu, ikke det igen. Du skyder ryg af bar smerte og åbner din mund i et lydløst skrig.

11 - Karin

Du mærker, hvordan din krop langsomt transformerer sig. Du er på vej til at blive en ulv, og om lidt mister du kontrollen, for han er på vej. Nu er han her. Du mærker, hvordan han langsomt glider ind i din krop, og tager den på som en anden ville tage en jakke på. Du er der stadig, og kan se det hele. Men det er ikke længere dig, der har styringen. Du ruller ud af sengen og lander adræt på dine poter på gulvtæppet. Du mærker, hvordan de sidste af dine knogler smertefuldt sætter sig på plads. På lydløse poter lister du over til dit åbne vindue og kigger ud.

12 - Karin

Han har fået færtten af et bytte, og ikke et hvilket som helst bytte - Du ved instinktivt det er lugten af et menneske. Nej, nej, nej, ikke det. Alt andet end det. Katte og hunde er slemt, men det er kun dyr. Du prøver at stritte imod og tage din krop tilbage. Men det nytter ikke noget, det gør det aldrig. Det er ham, der har styrer - du er kun med som en uvildig passager i din egen krop. Du springer let ud af vinduet og lander lydløst på dine poter. Du stikker snuden i vejret og snuser ind. Du har færtten og er på vej afsted.

13 - Karin

Du mærker vinden suse mod dit ansigt, mens din stærke ulvekrop løber afsted. Du har færtten af dit bytte, og jagten er det eneste, der betyder noget. Det er ophidsende og befriende. Det er bare ikke dig, der styrer, hvad der sker. Han har styringen - hver evig eneste gang. Men i dag er det anderledes. I dag jagter han et andet bytte end normalt, han jagter et menneske. Du runder et hjørne og ser ham. Det er den hjemløse du flere gange har mødt nede foran Netto og en gang imellem givet en tier. Han ser dig, spiler øjnene op og prøver at flygte. Men det nytter ikke noget. Du er over ham i et øjeblik og lukker dine kæber om hans hals og mærker smagen af hans blod i din mund.

Viktor

9 - Viktor

Du er tvunget i knæ, og dine hænder er bundet stramt bag din ryg og tøjret til en pæl, banket ned i jorden. Foran dig brænder bål, der oplyser den mørke nat. Du er iklædt dine kampbukser, men din jakke væk, og hårene på dine arme rejser sig i kulden. Din grønne T-shirt med Afghanistan hold 1 påtrykt er ikke særlig varm. En skrigende kvinde bliver trukket hen foran bålet af skikkelser iført sorte rober.

10 - Viktor

Det er ikke Taliban-krigere der holder den skrigende kvinde fast. De læderagtige hænder med de lange sorte negle tilhører ikke noget menneske. Kvinden får revet sit tøj af, af skikkelsen bag hende. Du kæmper i afmagt mod dine bånd, men kan kun se på, at væsnet bag kvinden presser sin hånd gennem ryggen på hende indtil den bryder ud af brystet på hende, alt imens hun skriger hjerteskræende.

11 - Viktor

Varmt blod sprøjter ud over dit ansigt og dit militærtøj. Foran dig mødes du af det makabre syn af et stadigt bankende hjerte i hånden på det væsen, der lige har jaget sin hånd igennem brystet på den stakkels kvinde. Væsnet trækker med en ulækker våd lyd sin hånd tilbage gennem kvindens bryst. Kvinden falder til jorden efter skikkelserne på hver side af hende slipper hendes arme. Alt imens fører væsnet det blodige hjerte op til sin mund og åbner sin mund uvirkeligt meget og sluger hjertet i en mundfuld.

12 - Viktor

Tårene triller ned af dine kinder, og du skriger af afmagt, mens du forgæves forsøger at slippe fri af dine bånd. Efter at have slæbt den livløse kvinde væk, trækker skikkelserne en ung pige ind, der ikke kan være mere end 14 år, samme alder som din niece. Hvad har de svin nu tænkt sig? De to skikkelser tvinger hende skrigende ned på jorden og holder hendes arme og ben. Væsnet, der lige har slugt kvindens hjerte i en mundfuld, går langsomt men målrettet over mod dig. Da han når frem til dig, sætter han sig på hug og tegner noget i dit ansigt med blodet fra kvinden, mens han messer sagte. Når han rejser sig mærker du, mod din vilje, en seksuel rus...

13 - Viktor

Du mærker, hvordan dine bånd bliver løst. Men du har ikke længere lyst til at flygte. Dit erigerede lem er ved at sprænge din bukser, og du kan næsten ikke styre din seksuelle ophidselse mere. Hvad har de gjort ved dig? Men du når ikke at tænke mere over det. Den 14-årige pige der ligger holdt ned af to skikkelser får revet sit tøj af. Du når lige at tænke, hvor meget hun ligner din niece, inden du kaster dig over hende og hamrer dit lem op i hende. Pigen skriger, men du er ligeglad. Det eneste der betyder noget er klimaks. Væsnet bevæger sig op og knæler ned ved hovedet af pigen, og i det øjeblik du kommer, river han brutalt hovedet af hendes krop, så du bliver smurt ind i hendes blod...

Storegade, Sorø



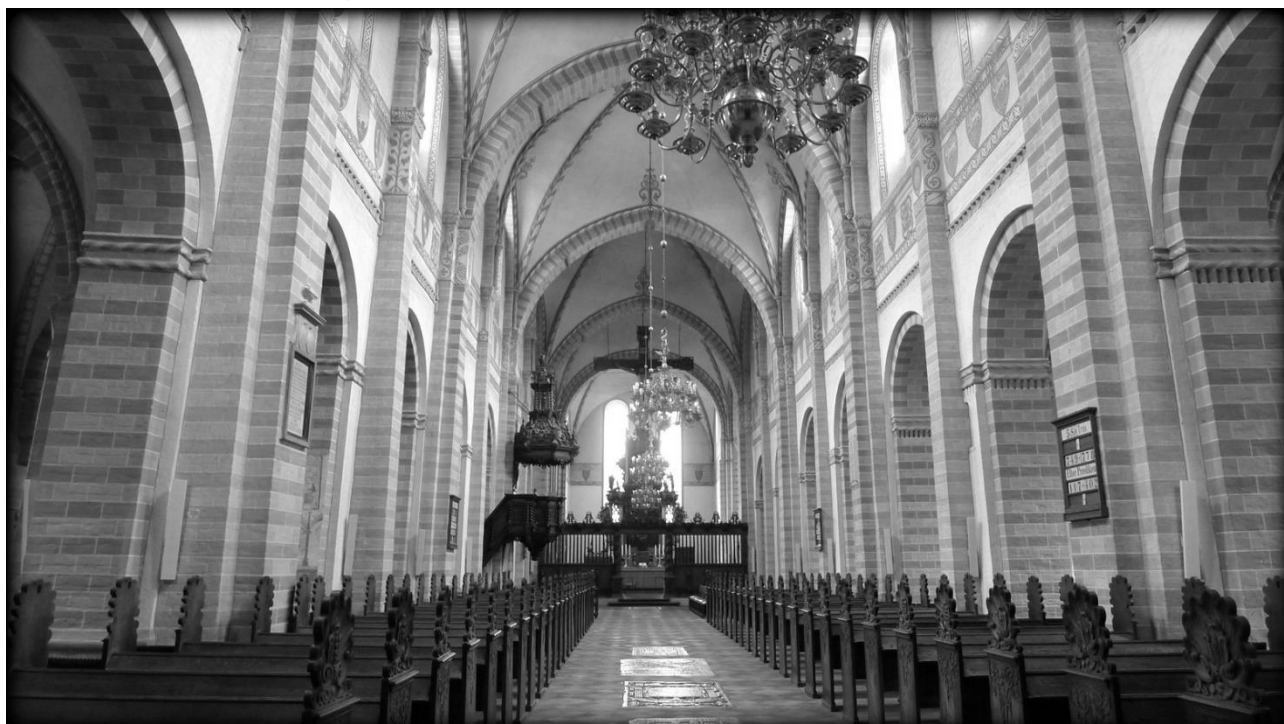
Sorø sø



Sorø Klosterkirke



Sorø Klosterkirke, indvendig



Sorø Akademi



Spiller handout - en introduktion til Sorø

Sorø ligger på Midtsjælland og har 7.927 indbyggere. Navnet kommer af Sor Ø, da det oprindelige munkekloster lå på et landområde omkranset af sø og mose. Byen er i de ældste kilder benævnt Sor. Andre mener, at navnet er en afledning af det olddanske sør, der betyder "dynd", men kan også have betydningen "dyndet ved søen". Byens indbyggere kaldes soranere. Byen ligger i et område med skove og adskillige søer, hvoraf Sorø Sø og Tuelsø er de største. Den sydlige bydel hedder Frederiksberg og den nordlige Pedersborg. På Frederiksberg ligger Sorø station med jernbaneforbindelse mod øst og vest. Tidligere var der jernbane mod nord, Veddebanen, med bl.a. stop i Pedersborg.

Sorø er regionshovedby i Region Sjælland. Byen befinder sig forholdsvis tæt på motorvej E20 og har således gode adgangsveje til hovedstaden (ca. 1 time).

I Sorø bymidte kan du mærke historiens vingesus. Gå i Christian IVs fodspor ned gennem Storgade og besøg hans gamle landevejskro, som i dag er museum, eller vores hyggelige bibliotek, som har til huse i den bygning, kongen opførte som studiebolig til sine sønner, da de skulle på Sorø Akademi. Tag et smut til middelalderen og besøg Absalons gravmæle i Sorø Klosterkirke.

Sorø Akademi er både lokalt gymnasium og landsdækkende kostskole, og har en fantastisk beliggenhed ved Sorø sø.

"Akademiet" har formået at bygge bro mellem det bevaringsværdige og det moderne. Det var her grundlæggeren Frederik II sendte sin søn, Christian IV i skole for mere end 400 år siden. I dag får eleverne opdateret viden og et højt fagligt niveau i vores flotte historiske rammer og moderne naturvidenskabelige faciliteter.

Mange gamle traditioner, som fx. de store baller, holdes i hævd og kostskolen føjer også en særlig international bevidsthed til med elever fra hele verden.

Sorø Klosterkirke er en af de største middelalderkirker i Danmark. Den er bygget i sidste del af 1100-tallet og er derfor et af de første teglstensbyggerier herhjemme, opført og støttet af biskop Absalon og den øvrige Hvideslægt.

Tre danske konger er gravsat i kirken: Christoffer II, Valdemar Atterdag og Oluf. Desuden ligger biskop Absalon og digteren Ludvig Holberg inde i kirken. På kirkegården ligger B.S. Ingemann begravet. Sorø har adskillige **kulturelle arrangementer og foreninger** at byde på. I Storgade ligger Sorø Museum, der er en del af Sydvestsjælland Museum, med lokalhistoriske samlinger fra oldtid til nyere borgerskabs- og sydvestsjællandsk bondekultur. Desuden en aktiv købmandsbutik fra 1880 og en mindestue for salmedigteren B.S. Ingemann.

Byens biograf, Victoria Teatret har ligget i Storgade siden 1983. På Sorø Akademi findes Hauchs Samling, der viser Akademiets gamle fysikapparater og en parken Akademihaven, med bl.a. H.V. Bissens statue af Holberg.

Sorø Bibliotek består af tre lokalbiblioteker i hhv. Sorø, Dianalund og Stenlille. Biblioteket i Sorø er delvist indrettet i en gammel bindingsværkbygning.

Sorø tidligere hørt til i Danmarkstoppen inden for bl.a. tennis, bordtennis og cricket. Sorø Golfklub og Sorø Roklub har fostret enkelte stærke talenter i de sidste par årtier. Blandt de største sportsforeninger er Fodboldklubben Sorø Freja, hvis bedste herrehold traditionelt findes i Serie 1 eller tilstødende rækker.

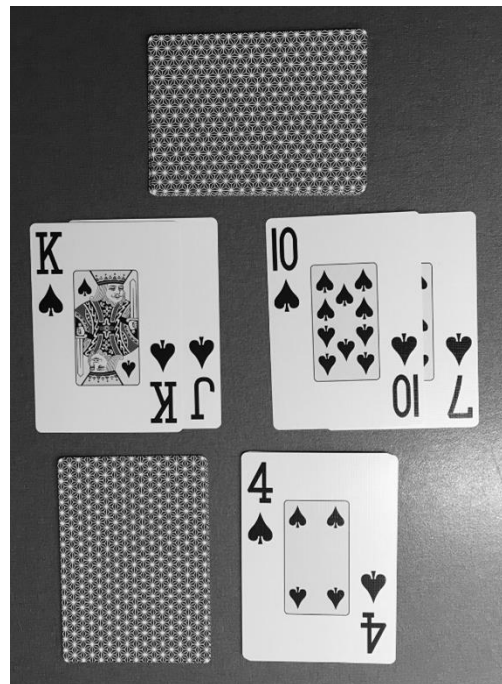
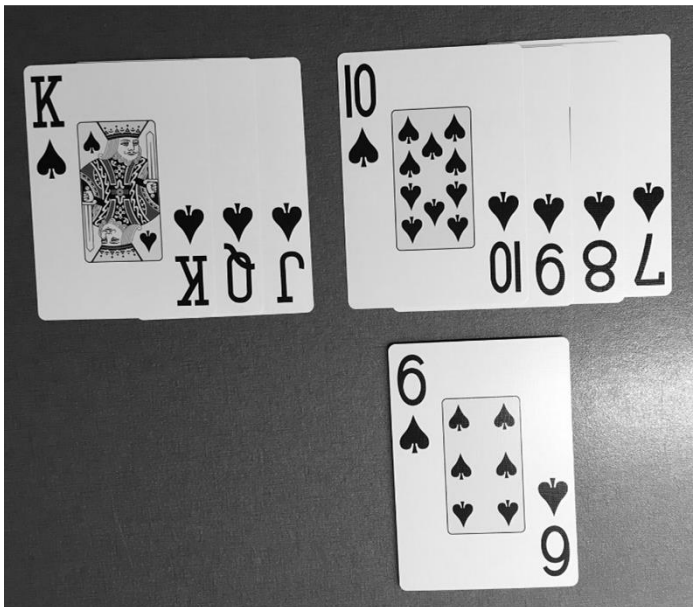
Sorø søerne er kræs for lystfiskere. Der kommer fiskere fra hele verden for at søge lykken i disse guddommelige vandhuller. Hovedattraktionen er karpefiskeri, men også gedder, aborre og ål er værd at sætte penge på.

Det er muligt at tage en herlig dukkert i Pedersborg Badesø som er stedet for en herlig dukkert, og i Sorø Sø, anbefales det at benytte søbadet. Hvis ikke man er til fiskeri, eller en tur i søerne, er der gode muligheder for at opleve en natur i særklasse - vandreture, cykelture, dyreliv, seværdigheder, shoppeture - eller lidt af det hele.

Der er masser af dejlig natur i Sorø Kommune. De større, samlede naturområder er Åmosen, skovene mellem Ruds Vedby og Dianalund, moserne ved Munke Bjergby, Lillesø, Maglesø og Bromme Plantage, Sorøsøerne og skov- og engområderne både øst og vest for Sorø og endelig Tystrup sø og Susådalen.



Spiller handout – Placering af kort og evner



Evner:

- Høre til. Lige meget hvor spillerne befinder sig er der ingen, der stiller spørgsmål til hvorfor det er der er der. **Altid aktiv.**
- Se det grå. Spillerne kan se det grå i vores virkelighed. Det betyder også, at de ser DEM i deres sande skikkelse og ikke i den forklædning som DE bærer. **Altid aktiv.**
- Lyskile. Angreb. Lyskilen former sig som et våben, som spilleren kan svinge mod modstanderen og derved skade DEM. Skaden fra lyskilen er lig med spillekortets værdi, og er kumulativ.
- Gråt skjold. Forsvar af op til tre andre spillere, men ikke sig selv. Den spillekort værdi der anvendes til at aktiverer evnen med fordobles, og det er den samlede angrebsværdi som skjoldet kan klare før end det brydes. Hvis en spiller fx har brugt en 10'er til at aktivere skjoldet, så kan det klare en samlede angrebsværdi på 20, eller angrebne fra to zombier.
- Kaste lys. Bortmane/tvinge modstandere på flugt. Fungerer på samme måde som lyskile.
- Lad lyset tale. Få ikke-spilpersoner til at fortælle sandheden, eller få skjulte ting til at træde frem. Spillerne får at vide, hvilken værdi de skal ramme for at få sandheden frem. Flere spillere kan hjælpe hinanden med at ramme den givne værdi.

Dennis Sieversen



Gitte Eilersen



Mads Lauersen



Karin Madsen



Victor Andreassen

