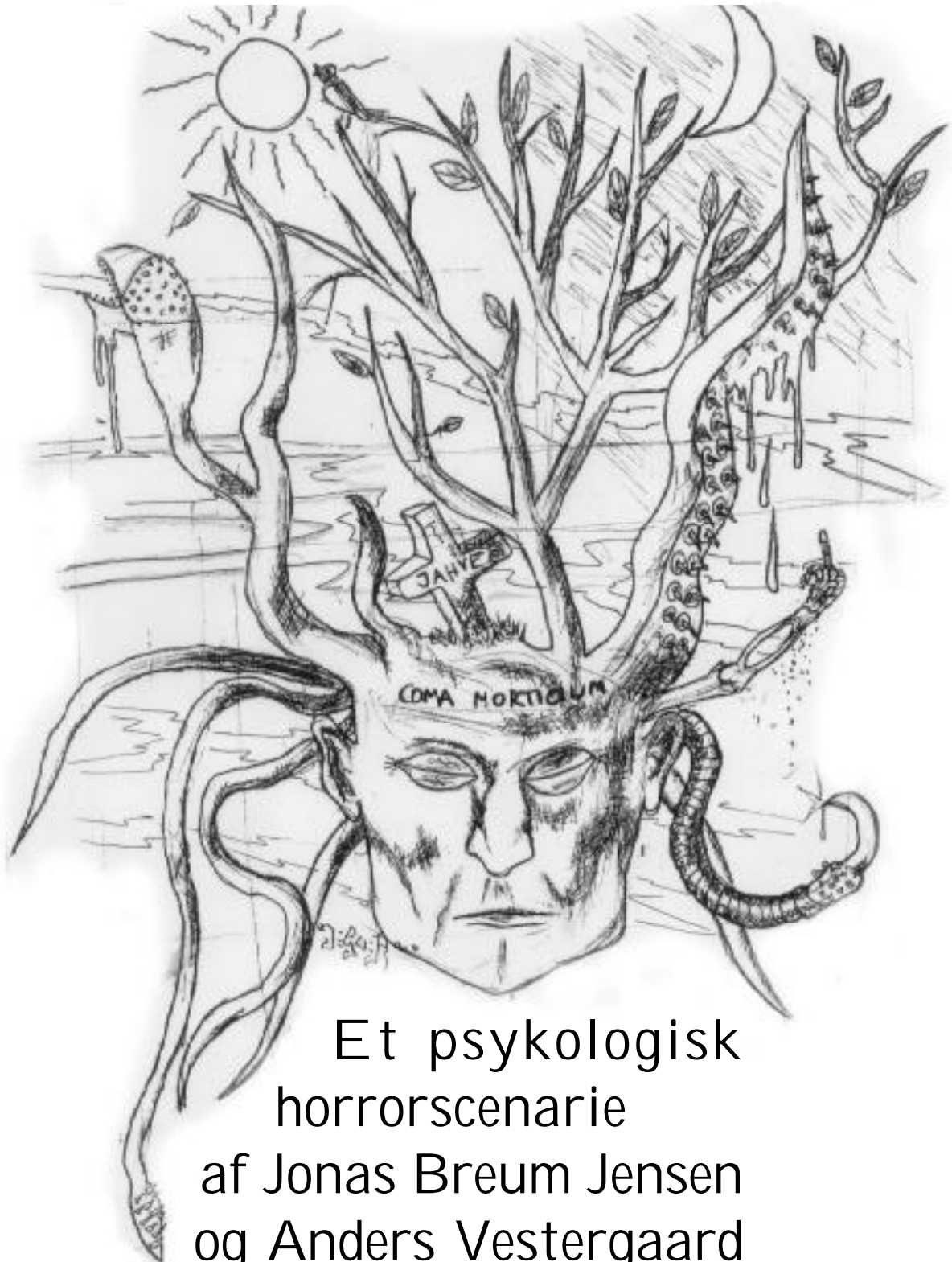


# WITHINOPA



Et psykologisk  
horrorscenarie  
af Jonas Breum Jensen  
og Anders Vestergaard

# Athinopa

Et scenarie af  
Jonas Breum Jensen  
&  
Anders Vestergaard

*"At home drawing pictures  
of mountain tops, with him on top.  
Lemon yellow sun; arms raised in a V.  
The dead lay in pools of maroon below.  
Daddy didn't give attention  
To the fact mommy didn't care.  
King Jeremy the Wicked  
Ruled his world"  
Pearl Jam - „Jeremy“*

*Tekst, idé, historie og personer*  
Jonas Breum Jensen  
Anders Vestergaard

*Tegninger*  
Bjarke Sand Jensen  
Jonas Breum Jensen

*Layout*  
Mikkel Bækgaard

## Indhold

Indhold .....	2
Indledning .....	3
Baggrund .....	9
Handling .....	12
Del I - Forbandelsen .....	13
Del II - Ankomst til Athinopa .....	19
Del III - Kongen vender tilbage .....	29
Forfatternes efterskrift .....	33
Appendix A - Persongalleri .....	34
Appendix B – Beskrivelse af Bavnerup egnshospital .....	42
Bilag A - Handouts .....	45

# Indledning

*Athinopa* er et psykologisk horror-scenarie med maser af ondskabsfulde intriger og skeletter i skabet, skrevet for 5 spillere og én eller to spillere.

Scenariet foregår i *Athinopa*, som er et sært fantasiland, hvor en grusom konge hersker over sine undersåtter med ild og sværd og godt med meningsløst tvangsarbejde. Det er en verden af mareridstagtige skygger, hvor sindssygen vælder op af hver eneste revne i den røde, stenede jord - for hele *Athinopa*, med al dets lidelse, eksisterer kun inde i hovedet på en lille dreng ved navn Bjarke.

Bjarke er født autist, og har med sin livlige fantasi skabt dette land som en reaktion mod omverdenens for ham uoverskuelige krav, og som forsvar mod og flugt fra al den menneskelige kontakt, som han ikke magter at håndtere.

*Athinopa* er også et scenarie om virkeligheden, og især om dét, der ligger uden for den. Hvor går grænsen mellem fantasi og virkelighed, mellem drøm og vågen tilstand? Altså lige et spørgsmål for den garvede rollespiller, der er begyndt at drømme om uhumske bjergtrolde og overveje, hvilken vampyrklan, han helst ville tilhøre, *hvis* det nu var...

Vores idé med dette scenarie er at skabe en intens horror-stemning ud fra dén frygt, mennesket uafværgeligt vil føle, når det - efter lang tids vandring - når til virkelighedens grænse og ser uvirkeligheden i al dens væld. Spilpersonernes virkelighedsopfattelse ændres. De møder en helt

anderledes verden, en verden som er fordrejet og pervers og som fungerer på helt, helt andre præmisser end vores...så meget desto værre, fordi den *ikke eksisterer på noget fysisk plan*. Men i løbet af scenariet går det måske op for spilpersonerne, at denne verden ikke er så fjern endda. Måske indeholder de selv unævnelige dæmoner og uudforskede sjælelandskaber, der ikke står tilbage for noget *Athinopa*...

## Præsentation af spilpersonerne

Karaktererne i *Athinopa* inkluderer Bjarkes storesøster, Rana, og fire af hendes gymnasie-kammerater: Lasse, Camilla, Philip og Johan - fem venner, der af og til mødes for at pleje deres fælles interesse for rollespil, magi og (u)hyggeligt samvær.

Først følger her en kort præsentation af disse hovedpersoner, før vi tager fat på historien (mere detaljeret information forefindes på karakterarkene sidst i hæftet - dette er bare for at du ved lidt om, hvem de forskellige personer er).

### Rana

Rana er, som sagt, storesøster til Bjarke, og er midtpunktet i spilpersonernes ven-



# ∇thinopa

anderledes, pige, som er stærkt plaget af forældrenes næsten fanatiske religiøsitet - noget der har indgydet hende en stærk afsky mod alt, hvad der hedder kristendom. Desuden pines Rana forfærdeligt af sine noget ambivalente følelser for den „besværlige“ lillebror.

## Lasse

Lasse er Ranas bedste ven. Han er en stille, intelligent type, der er plaget af mindreværdskomplekser og en katastrofal mangel på selvtillid. Lasse



ses store interesse for rollespil, fantasy-bøger og des lige er udtryk for et desperat forsøg på at flygte fra den virkelighed, der bliver ved med at give ham onde drømme. Engang

i folkeskolen var Lasse, sammen med Philip, medvirkende til, at deres bitchede biologilærer fik et hjerteslag og døde. Lasse har siden forsøgt at fortrænge denne forfærdelige hændelse, og det er næsten lykkedes. Hvis bare ikke *drømmene* blev ved med at komme igen...

Lasse er bekymret for Rana, der har opført sig så underligt på det sidste. Han giver Ranas forældre og især Bjarke skylden for vennens problemer, og vil meget gerne hjælpe hende på én eller anden måde, da hun er hans eneste rigtige ven...

## Camilla

Camilla er en helt almindelig pige, der fører sig frem med en venlig og charmerende spontanitet, der gør hende vellidt hos de fleste. På overfladen virker hun som lidt af en pop-tøs, en cola uden brus, men hun rummer mange ting, som ikke engang hun selv er klar over.



For noget tid siden blev Camilla nærmest voldtaget af Philip efter en fest, hvor han havde narret hende til at tage nogle skumle piller, så forholdet mellem de to er mildt sagt belastet.

Camilla er en meget forvirret pige. Hun nærer nogle følelser overfor Rana, som hun ikke helt kan forholde sig til, og hun er meget bekymret for hende, fordi hun virker så ked af det. Desuden har Camilla her på det sidste haft flere og flere sære syn i sine drømme - noget med trommer og åndedans og om påkaldelser i skoven ved nattetide, men hun aner selvfølgelig ikke hvad det betyder...

## Philip

Philip er syg i æsken. Voldtægten af Camilla og „mordet“ på den gamle biologilærer er ikke det eneste lort, han har lavet i sin tid.

Philip hader sig selv, og mest af alt hader han det faktum, at han er i live, for livet er noget så dræbende *kedeligt!* En lille streg til næsen eller en røvfuld piller kan sommetider virke lidt opkvikkende, men kun for en kort stund...og altid følger de for alvor mørke tanker.



Philip ser ned på alle, især sine jævnaldrende, som han synes er barnlige og som tilsyneladende kun tænker på at gå i smart tøj og få gode karakterer i skolen. Det er jo til at brække sig over. Philip selv er faktisk ret intelligent, og mange finder ham spændende og dragende. Han har scoret sig en del savlende groupies og beundrende disciple, men ingen rigtige venner. Rana kan dog godt lide ham, måske fordi han er så intens.

## Johan

På overfladen er Johan en hård negl og mere end almindeligt mystisk. Han ligner noget fra et norsk blackmetal-pladecover - masser af sort neglelak, bleg og gusten hud og et omvendt kors skåret ind i armen. Uhaaha, tænker man.



Men dét er der i virkeligheden ikke nogen grund til, for faktisk er Johan ikke andet end en imagefikseret wannabe. Han har et kæmpe behov for opmærksomhed, men er egentlig også ret usikker på sig selv. Derfor gemmer han sig bag en maske, der passer ham - som en ægte nysatanist, totalt blottet for latterlige ting som kærlighed og medfølelse.

Det hele er selvfølgelig ét stort selvbedrag, især dét med kærligheden, for egentlig er Johan tindrende forelsket i Rana (der uheldigvis synes, at han er lidt af et fjols). Johan giver også Bjarke skylden for Ranas problemer, og er overbevist om, at også hun hader ham inderst inde.

## Plot

Her følger en kort beskrivelse af plottet. Scenariet tager sin begyndelse hjemme hos Rana, hvor karaktererne som sædvanlig sidder og prøver at spille noget rollespil. Nogle dage forinden har Lasse og Rana fundet en sjov paperback-bog i en rodekasse nede hos boghandleren. Bogen, hvis maleriske titel er *Syricon Diabolicus Magus*, indeholder flere mystiske beskrivelser af forbandelser og ritualer og dén slags, og de to venner har altså købt den, selv om de da godt ved, at det er en gang pop-hekseri.

Rollespillet dén aften er gået fint nok...eller ville i hvert fald have gjort det, hvis ikke Bjarke havde været der. Ranas forældre insisterer på, at den

lille nar skal sidde der, så han kan se på, når storesøster leger med sine venner, og det er såmænd distraherende nok i sig selv, at han skal sidde dér og stirre. Og så i aften freakede han altså totalt. Han sad og rokkede frem og tilbage, mens han vendte det hvide ud af øjnene og mumlede en hel

masse uforståeligt sludder. Rana måtte flere gange stoppe spillet for at sikre sig, at han havde det godt, og hun hentede også forældrene, men da de kom sad Bjarke bare stille og roligt og tegnede, lige indtil spillet begyndte igen. Det var fanme, som om han bevidst prøvede at ødelægge det hele...

Efter spillet sidder de fem venner og snakker lidt om løst og fast, og på et tidspunkt findes bogen frem. Inspireret af Gud-ved-hvad beslutter de sig for at prøve at udføre en af forbandelserne i bogen. Men så mangler de jo bare et offer! Hvad med den plagsomme lille Bjarke, som gjorde sit for at spolere spillet! Det hele er jo bare ment som en uskyldig lille joke. Alle indvilliger selvfølgelig.

I skovens skumle mulm og mørke udfører protagonisterne ceremonien, der skal forbande Bjarke. Men resultatet er selvfølgelig skuffende. Men hvad andet kan man forvente af en billig pop-paperback? Nå, godt det samme. Det ville nok ikke være så godt, hvis Bjarke virkelig *var* blevet forbandet.

Hvad resten af aftenen går med, må være op til dig og spillerne, men det hele bør i hvert fald ende med, at spilpersonerne går hver til sit og lægger sig til at sove...

...og drømmer...

...De er på et hospital, hver især alene. Udenfor hylér vinden, og mørket bag glasruderne er totalt og uigennemtrængeligt. Det er helt klart en

# ∇thinopa

drøm. Det må det være, for allerede nu sker der ting, som kun sker i drømme. Lidt efter lidt møder spillerne hinanden, hvilket ikke ligefrem gør forvirringen mindre. Hvorfor er de med i hinandens drømme? Hvad gør de på et hospital? Og hvorfor ligger Ranas lillebror nede på intensiv med slanger og drops over det hele og ligner én, der er i koma eller sådan noget?

Grunden, kære læser, er enkel: Dette er en drøm, javist. Men ikke en almindelig drøm. En almindelig drøm foregår kun i hovedet på dén, der drømmer, og er ikke tilgængelig for andre. Denne drøm foregår ikke i hovedet på nogen af spillersonerne, men på en person, hvis sind er meget stærkere end nogen af karakterernes.

## *Bjarke*

Forbandelsen, som de fem venner kastede over lillebror, var ikke en rigtig forbandelse. Bogen, *Syricon Diabolicus Magus*, havde aldrig været i nærheden af noget, der bare mindede om magisk kraft...i hvert fald ikke før, den faldt i hænderne på Camilla. Camilla tænker sig ikke altid lige godt om - og hun var faktisk den eneste af de fem, der troede på, at forbandelsen ville virke. Netop derfor virkede den - for Camilla kan noget, som andre ikke kan. Hun er ”den trettende datter af den trettende datter”, dén som har gaven til at se det skjulte, som kan tyde drømme og tale med de døde. Havde hun levet for 1500 år siden ville hun uden tvivl være blevet sin stammes shaman og sejdkoger, et mellemlid mellem menneskene og forfædrenes ånder. Nu er hun bare Camilla. En helt almindelig pige...med en ufattelig ophobning af spirituel energi. Hendes medvirken har gjort ritualer virkeligt. Forbandelsen har sparket Bjarke mentale kræfter ud af balance, og har sendt ham i koma, hvad ingen af spillerne er klar over.

Men efter ceremonien overvældes Camilla af

skyldfølelse overfor den stakkels lille dreng, som hun tror, de har forbandet. Denne følelse er så stærk, at den sætter gang i noget inden i hende. Og da hun lægger sig til at sove samme nat, foretager hun i drømme sin første ændrelse...og trækker de fire andre med sig.

Bjarke har opdigtet en fantasiverden, hvor han tilbringer det meste af sin tid. Athinopa er et sted hvor Bjarke har styr på tingene. Athinopa er grundlæggende forskellig fra vores verden, der er fyldt med ting som Bjarke ikke kan forholde sig til. I Athinopa er der ikke underlige mennesker der vil have Bjarke til at gøre uforståelige ting. I Athinopa forstår man, hvad Bjarke har brug for, og i Athinopa er der hverken bordbøn eller tidlig sengetid.

Athinopa er befolket af underlige væsner, som Bjarke har direkte magt over. Alle disse væsner er nogle fordrejede personer som Bjarke har opdigtet, inspireret både af sin strenge religiøse opdragelse, og de godnathistorier og eventyr han er blevet fortalt ved sengekanten.

I Athinopa driver Bjarke et totalitært styre, hvor han holder sine undersåtter i et knusende greb, og tvinger dem til det slavearbejde og de forskruede obscøniteter som kun en totalt fordrejet lille autistisk dreng kan finde på. I Athinopa er det Bjarke, der er den nidkære og strenge Gud, som hans forældre altid har prøvet at bekende ham til.

Men der findes skabninger i Athinopa, som er trætte af slaveriet. Skabninger, som ønsker at bryde fri. Men hvordan kan tanker bryde ud af dét sind, som de er skabt af?

Da de fem unge mennesker træder ind på Bavnerup Egnshospital, bliver de samtidig suget ind i Athinopa. De er indespærret på hospitalet, der har undergået nogle væsentlige forandringer



i sin tilpasning til Athinopa. På hospitalet bliver de konfronteret med Bjarkes voldsregime og de møder de syge skabninger hans forskruede fantasi har opdigtet. Det er nu op til spillerne om de stadig vil forsøge at hæve forbandelsen over Bjarke, eller om de vil hjælpe shamanen med at smadre det styre som Bjarkes jernnæve har oprettet. En sælsom magtkamp begynder. En magtkamp hvor spillerne vil blive sat op mod hinanden, og hvor deres indre dæmoner og fortrængte indbyrdes relationer vil blive åbenbaret dem. Og hvordan skal spillerne overhovedet undslippe Bavnerup egnhospital - den psykedeliske, gotisk prægede manifestation af Athinopa, som i høj grad tjener som et alt for virkeligt fængsel for spillerne?

## Subplots

Ved siden af hovedplottet, magtkampen i Athinopa, er der en del subplots i scenariet. Disse plots er baseret på karaktererne og deres indbyrdes relationer, og udgør intrigedelen af scenariet. Disse relationer fremgår også af karakterarkene (se disse), men vi har her forsøgt at stille dem op lidt mere overskueligt og skematisk.

### *Alle elsker Rana*

Rana er måske nok en outsider på gymnasiet, men i den lille rollespilstrup er hun ret populær. Hun er nøglen til karakterernes sammenhold. Derudover er Johan stjerneforelsket i hende, Camilla lidt forelsket i hende (uden dog at erkende det til fulde), Lasse holder meget af hende og Philip vil bare gerne kneppe hende. Det er jo en kendt sag, at kærlighed fucker med fornuften på grusom vis, og dette problem kan helt sikkert give anledning til nogle rare konflikter.

### *Camilla og Philip*

Forholdet mellem disse to spillere er ikke det mest venskabelige, hvilket nok ikke kan komme bag på nogen. Philip har trods alt date-rapet Camilla, og nu er hun smækgravid. Hun ved det ikke selv, men hun har en anelse...og i Athinopa får graviditeten uanede konsekvenser.

### *The Beast Within*

Philip har opført sig sært på det seneste. Ikke at man har kunnet mærke nogen rigtig forskel, men han er begyndt at lide af hukommelsestab, som han selv tilskriver sit efterhånden ret omfattende stofmisbrug, men som i virkeligheden er af langt mere uhyggelig karakter.

Sandheden er, at Philip er et ondt menneske, og at han lige så langsomt er ved at miste sin menneskelighed - både fysisk og psykisk.

### *Bjarke...*

Spillernes forhold til Bjarke. Camilla og Johan (selvom det aldrig kunne falde ham ind at indrømme det) har ondt af ham, mens Philip foragter ham. Rana har et mere ambivalent forhold til sin lillebror. Selvfølgelig elsker hun ham, de er af samme kød og blod, men samtidig hader hun ham. Han har ødelagt hendes forældre, og stjålet deres opmærksomhed. Lasse hader Bjarke inderligt. Dette strider meget imod hans personlighed, men han ser Bjarke som grunden til alle Ranas problemer. Hans plan er at få Rana til at kaste en symbolsk forbandelse over Bjarke, for derved at løsne op for alle de aggressioner hun bærer rundt på, og som ødelægger hende.

### *Mareridt og apati*

Lasse plages ofte af mareridt. Det er den gigantiske dårlige samvittighed, der plager hans un-



# Athinopa

derbevidsthed efter ”mordet” på hans biologilærer. Lasse har fortrængt denne handling, men Philip, der var mere end medvirkende til handlingen, husker det. Philip plages ikke af det der ligner dårlig samvittighed. Han er forhærdet af den mur af apati, der er hans skjold mod hele verden.

## Hvordan skal Athinopa køres

Vi lader det være op til dig selv hvordan du vil køre Athinopa som scenarie. Vi foretrækker selv at lægge vægt på både intrige- og horror-delene, og scenariet er derfor skrevet, så det egner sig dårligt til investigation spillere. Når vi spiller rollespil foretrækker vi at inkludere mange live-elementer. Dette er selvfølgelig også op til dig og dine spillere, men vi vil da opfordre jer til at spille scenariet så live som muligt, det gør simpelthen det hele mere levende.

Uddelingen af karaktererne betyder ikke så meget. Det vil blot have betydning for hvilke intriger der bliver de dominerende. Del dem tilfældigt ud, eller benyt det ufattelige menneske kendskab som alle SL'ere selvfølgelig er i besiddelse af. (husk dog for alt i verden at uddele handout # 1 (bogen *syricon Diabolicus Magus*), sammen med Ranas karakter!).

Når du indretter spillelokalet, er det vigtigt, at du sørge for at der både er et hovedbord, og et til

to intrige borde, så spillerne har mulighed for at køre hemmelige intriger.

## Stemning

Stemningen er noget af det vigtigste i et horror-scenarie. I Athinopa har vi forsøgt at skabe en paranoid og mystisk stemning. Forhåbentligt virker scenariet knugende og intenst. Vi vil foreslå dig at du benytter dig af visse stemningsskabende elementer. Det vigtigste er musikken. Få for Bjarkes skyld fat i noget du kan spille musik på. Musikken er alt afgørende for at underbygge en skummel stemning. Under forbandelses-scenen vil noget ”messende” musik virke godt. Her tænker vi foreksempel på noget gregoriansk munke-musik eller lignende. Til de scener der foregår på hospitalet, vil Nine Inch Nails eller Scorn eller noget andet skummelt industrial være fedt. Som Athinopa indskrider mere og mere, kan vi især foreslå soundtracket fra The Crow, eller noget dystert doom-metal som My Dying Bride, for at understrege den gotiske stemning.

Et andet stemningsskabende element, som er et absolut must, er stearinlys. Scenariet vil fungere bedst hvis lokalet er helt mørkt, kun oplyst af få stearinlys. Dog måske med undtagelse af de første par scener på Bavnerup egnshospital. Her vil det fungere fedt, hvis du på en måde kan ramme det kolde kliniske lys, der findes på hospitaler.

# Baggrund

Hele baggrunden for scenariet starter med Bjarke's fødsel, og dermed Athinopas skabelse. I dette afsnit følger en beskrivelse af Athinopas skabelse, samt de hændelser der har været af betydning for skabelsen af personerne i Athinopa. Afsnittet indeholder også en beskrivelse af spilpersonernes indbyrdes forhold og baggrund.

## Familien Sand Jensen

Hele denne forfærdelige historie udspringer af tragedien omkring familien Sand Jensen. En på overfladen helt almindelig familie, der bærer af faldet ud, læser søndagsavisen og ser „19 Direkte“. Men efter at Bjarke er blevet mere og mere syg, er familien Sand Jensen ikke længere rar at være medlem af.

Forældrene, Eva og Kresten har altid været meget religiøse, men efter Bjarke's fødsel og udviklingen af hans sygdom, har deres religiøsitet taget overhånd, og er blevet til en næsten besættende fanatisme. Eva og Kresten ser Bjarke's tilfælde som en prøvelse af deres tro. De må leve efter strenge religiøse regler, og det samme må deres børn. Disse leveregler er dog mest baseret på forbud, der skal beskytte familien mod alt der blot kan minde om synd.

Dette har resulteret i at både Bjarke og Rana har fået en uretfærdig streng opdragelse. Især har Rana været plaget af, at hendes forældre har brugt alt deres tid på Bjarke. Den eneste opmærksomhed hendes forældre har skænket hende, har væ-

ret i form af forbud og skidebatter over bruddene på disse. Dette har været med til at præge Ranas følelser både for kristendommen og hendes lillebror Bjarke - lillebroderen der stjal forældrenes tid og ødelagde dem.

Bjarke er født med en sjælden autistisk sygdom, der gør at andre mennesker har svært ved at opnå kontakt med ham. Han kan ikke relatere til alle de udfordringer bare det at eksistere i vores verden, stiller ham. For Bjarke er det umuligt at samle sin koncentration om bare en af de ting omverdenen konfronterer ham med.

Bjarke har derfor trukket sig ind i sig selv. Han har en meget levende fantasi, og for betragtere er det nærmest, som om han lever et helt andet liv bag hans intenst stirrende blik, der dog ikke synes at fokusere på noget af denne verden. Men selvom Bjarke virker som om hans bevidsthed befinder sig langt væk, suger han alligevel indtryk til sig. Disse indtryk fortolker han på sin egen måde, og det er disse der giver ham stof til hans fantasi. Men det er ikke til at gætte hvad, der foregår i Bjarke's fantasiverden. Den eneste adgang udenforstående har, er de yderst levende tegninger Bjarke tegner.

Bjarke's sygdom har betydet to væsentlige ting for dette scenarie. For det første skabelsen af Athinopa, og for det andet den effekt sygdommen har haft på Bjarke's forældre, Eva og Kresten Sand Jensen.

# ∇thinopa

## Athinopas skabelse

Athinopa er navnet på den fantasiverden Bjarke har skabt. Athinopa er et sjælelandskab, der langsomt er opstået i takt med at Bjarkes sygdom har udviklet sig mere og mere, og han dermed har følt sig mere og mere fremmedgjort fra vores verden. I og med at Bjarkes sind er blevet stærkere, er Athinopa kommet til at fungere som en virkelig verden, som eksisterer i en parallel dimension til vores verden.

Athinopa er et sted hvortil Bjarke kan flygte, når han ikke kan håndtere de problemer, som hverdagen giver ham. Bjarke har styr på alt i Athinopa. Men Athinopa er mest opstået i takt med at Bjarke har følt nederlag eller fremmedgørelse i vores verden. Derfor er det skabt med negative følelser såsom, had, frygt og fortabthed. Athinopa er derfor hurtigt blevet et fordrejet sted, der afspejler Bjarkes syge sind. Således er alle de skabninger, der befolker det, skabt i forbindelse med episoder fra Bjarkes „virkelige“ liv - alle hans nederlag er i Athinopa blevet til håndgribelige personer og dyr (se appendix A: Persongalleri for uddybning og baggrund for de vigtigste af Athinopas skabninger).

Bjarke fungerer som en enevældig hersker i Athinopa. Han er den grusomme diktator, der koster rundt med sine undersåtter, og underkaster dem alkens perversiteter og tortur. Alt sammen noget der kan give Bjarke den følelse af magt og kontrol, han ikke føler i vores verden.

Men et oprør er under opsejling. En af beboerne i Athinopa vil ikke finde sig i det mere. Han vil starte sin egen revolution.

## Shamanens plan

I Athinopa lever der en gammel indianer-shaman. Shamanen er skabt af Bjarkes sidste rest af moral og samvittighed, følelser som efterhånden er blevet totalt fortrængt og løsrevet fra Bjarkes sind. Shamanen har store åndelige kræfter, og disse bruger han i sin modstandskamp mod Bjarkes voldsregime. Shamanen søger at bringe harmoni og retfærdighed til Athinopa. Problemet er at han jo selv er et produkt af Bjarkes fantasi, og derfor har Bjarke også delvis magt over ham. Shamanen kan således ikke selv styrte Bjarke, han må have hjælp fra den anden side af Athinopa B hjælp fra vores verden.

Shamanen udfører en vel gennemtænkt plan. Han kan ikke benytte sin egen spirituelle kraft direkte til at skade Bjarke, da han selv er en del af Bjarkes skaberværk, derfor må han operere igennem en anden. Derfor kontakter han Camilla, der selv har store spirituelle evner, igennem drømme. Han giver hende sære visioner og påvirker hendes underbevidsthed.

Da spillerne udfører forbandelsen i skoven, ser shamanen sit snit. Bogen har nemlig ligget åben hjemme på Ranas værelse, hvor den lille pestilens til Bjarke har været inde og snage, og da den gamle rødhud kan se ud gennem Bjarkes øjne, har han set forbandelsen, og vidst, at når Camilla - der jo, uden at vide det, har flair for trolddom - er med til at udføre ritualet, så virker det.

Hvis shamanen kan få Bjarke til at falde i dyb, dyb søvn - gerne for altid - vil Bjarke være fanget i sine drømme, og dermed i Athinopa. Han vil have mistet kontakten med vores verden, og måske blive en del af drømmenes land på lige fod med alle de andre væsner. Han vil have mistet sin

evne til at passere uhindret mellem de to verdener. Han vil ikke længere være almægtig.

Shamanen vil for alt i verden ikke have Bjarke til at dø. Selv om Bjarke ikke længere er Athinopas Gud, vil landet for altid eksistere som en tanke i hans sind. Derfor må Bjarke bringes i en tilstand, hvor han stadig tænker, men hvor han ikke kan påvirke begivenhedernes gang. Bjarkes død ville medføre Athinopas ødelæggelse, og det ønsker vel ingen af dets beboere.

## Handling

Tiden er kommet, hvor spillet kan tage sin begyndelse! I det følgende afsnit vil handlingen i Athinopa blive beskrevet. Handlingen er inddelt i tre dele. Del 1 foregår i Ranas hus i udkanten af Bavnerup, og i den lille skov, der grænser op til Ranas forældres hus. Del 2 og del 3 er begge henlagt til Bavnerup egnshospital.

Vi har forsøgt at bygge handlingen op, så den fremstår så overskuelig som muligt. Først vil scenerne blive beskrevet i den rækkefølge de med størst sandsynlighed sker i. I de tilfælde hvor karaktererne oplever eller reagerer individuelt på episoder, vil disse blive beskrevet som handouts, så de kan udleveres til spilleren (disse findes både skrevet i sammenhæng med afsnittet, men også som bilag sammen med de andre handouts, hvor de nemmere kan klippes ud). Visse af disse handouts beskriver tanker og reaktioner på visse hændelser. I nogen tilfælde, med meget opmærksomme og godt rollespillende spillere, vil det slet ikke være nødvendigt, at uddele disse. De kan

virke som manipulerende og hæmmende. I andre tilfælde kan de give spillet et frisk pust. Bedøm selv om du vil uddele dem, og i hvilke tilfælde, og føl dig også fri til selv at skrive nye, der vil passe til en pludseligt improviseret lejlighed. Under hvert af disse handouts, har vi skrevet hvad vores intention med dem er. Hvilken reaktion vi, i forhold til handlingen, forsøger at fremkalde. Hvis du ikke kan lide disse handouts, kan du ud fra disse få sætninger, på anden måde guide spillerne i den rigtige retning, hvis det hele truer med at løbe af sporet.

Beskrivelse af de forskellige lokationer er indskrevet i scenerne. Dog med undtagelse af beskrivelsen af Bavnerup egnshospital. De forskellige lokationer er her beskrevet i appendix: Bavnerup egnshospital. Til at opresumere hver del er der til sidst en stikords oversigt over scenernes forløb.

# Del I - Forbandelsen

*Hvor karaktererne uforvarende sender Bjarke i koma, ved at udsætte ham for en forbandelse, kastet efter en knap så vellykket rollespilssession.*

*There's something cold and blank  
behind her smile  
she's standing on an overpass  
in her miracle mile  
(coma):  
you were from a perfect world  
a world that threw me away today  
today to run away*

Marilyn Manson - „Comawhite“

Første del af scenariet er ret fastlagt. Der er visse hændelser som simpelthen skal ske, for at resten af scenariet kan forløbe planmæssigt. Derfor har spillerne ikke specielt meget frihed til at handle. I stedet for har spillerne improvisatorisk frihed. I denne del er der nemlig plads til at spillerne kan glide ind i deres roller. Giv dem derfor frihed til småsnak og improvisationer. Intrigerne skulle også helst så småt begynde at blomstre.

Vi indrømmer at handlingsgangen er ret fastlåst i den første del. Der er nogle ret essentielle ting som simpelthen må ske, for at plottet overhovedet kan hænge sammen. Vi håber at du som SL kan rage vores kastanjer ud af ilden, og undgå at spillerne føler de bliver trukket rundt ved næsen. På forhånd tak.

## Scene 1 - Rollespil hos Rana

Aftenen er kommet hvor vores unge mennesker har aftalt at samles til en hyggelig omgang rollespil. Det er samtidig den aften hvor Lasse og Rana vil afprøve en forbandelse de fandt i en bog, købt

hos antikvaren, som beskrevet i baggrundshistorien. Scenariet starter på Ranas hyggelige værelse, umiddelbart efter rollespillets afslutning. Bjarke befinder sig stadig i rummet. Han sidder altid på Ranas værelse når de spiller rollespil. Han stirrer tavst frem for sig, men alligevel ser det ud som om han følger med i spillet. Af og til tegner han også mens han overværer det. (Sådan er bl.a. Portrætterne på karakterarkene opstået)

For at rollespille Bjarke og Ranas forældre, se beskrivelserne af Eva og Kresten Sand Jensen, samt Bjarke, i appendix A, persongalleriet. Rana bor i et almindeligt hus i udkanten af Bavnerup. Det grænser op til en lille skov, hvor Rana og Lasse har leget som børn. Start scenariet med en lille beskrivelse af hvordan spillerne sidder og hygger på Ranas værelse. I boksen ses er en lille stemningsbeskrivelse, der kan sætte spillet i gang. Den kan læses højt eller genfortælles efter egen formulering, alt efter SL's behov.

Nu afsættes der lidt tid til småsnak, så spillerne kan blive fortrolige med deres og hinandens roller. Forsøg at lade en hyggelig stemning sprede sig.

Bjarke befinder sig stadig på Ranas værelse. Han sidder i hjørnet og tegner. Det vil fungere fedt hvis du som SL spiller Bjarke det første stykke tid. Hvis du kører scenariet semi-live og du spiller Bjarke, vil du meget bedre kunne formidle hans særhed over for spillerne. Mens de sidder og hyggesnakker, sidder du og tegner og skum-

# ∇thinopa

ler lidt distræt. Bjarke er i gang med at tegne handout #1. Sørg for at spillerne ser denne tegning, da den kan være med til at sætte skub i intrigerne. Efter et lille stykke tid kommer Eva Sand Jensen og henter Bjarke. Han smides i seng.

Herefter uddeles handout #2 (til Rana) og #3 (til Philip).

Uddel handout #4 (Syricon Diabolicus Magus - paperback bogen med forbandelserne) til Rana.

Bogen er en billig paperback, magibog. Den indeholder beskrivelsen af en gammel „forbandelse“. Bogen virker meget uautentisk, og lugter langt væk af humbug, med sine mystiske magiske symboler, og platte titel. Lasse og Rana har fundet den hos den lokale antikvar for et par dage

## Handout #2 - Rana

### Bogen fra antikvaren

*Du mærker en let irritation, og en lidt underlig uforløst følelse i maven. Det ærgrer dig at aftenen ikke gik så perfekt som du havde håbet. Det hele havde været ren katastrofe. Det er trods alt dit ansvar at få det hele til at glide. Det var dig der var spilleder, og det foregik trods alt på dit værelse. Egentlig var det jo også lidt din skyld. Hvorfor kan dine forældre ikke bare fatte at de bare skal holde sig væk. Og Bjarke. Hvorfor skal han absolut altid sidde på værelset, når vi spiller?*

*Hov, bogen. Den bog dig og Lasse fandt hos antikvaren, den anden dag. Den burde kunne krydre aftenen lidt! I aften vil være den perfekte aften til at prøve den forbandelse af, der er deri. Du må fortælle de andre om den, og få dem med ud i skoven. Den lille lysning vil være perfekt til udførelsen af ceremonien.*

(idéen er at sætte spillerne i gang med udførelsen af forbandelsen)

*Mørket klistrer til vinduet. Så tungt, at det truer med at presse ruden ind. Så totalt, at det næsten er håndgribeligt. Så tæt, at det næsten er levende.*

*Man kan høre vinden. Den piver om gavlen og får vinduessprosserne til at knirke let. Den har ikke nået fuld styrke, spiller bare lidt med musklerne, som for at fortælle, at hvis den ville, kunne den så let som ingenting flå taget af og kaste jer sprællende ud i glemselen, hvor I kunne skribe, til I fik blodsmag i munden, uden at nogen ville høre jer.*

*Der er magi i dén vind. Der er magi i denne nat. Den perfekte nat til et stemningsfuldt horror-rollespil.*

*Og alligevel er det hele gået galt.*

*I stirrer på hinanden. Det kunne have været perfekt.*

*Ikke destomindre havde det fra starten været en fiasko. En fiasko så fatal at nattens kræfters hånende latter kan høres. Og den skærer jer lige ind til marv og ben.*

*Det var Bjarke. I har efterhånden vænnet jer til, at han opholder sig på Ranas værelse, når I spiller. Måske er hans stirren lidt uhyggelig, og måske giver hans tegninger jer kold sved, og får det til at krybe jer langt ned af ryggen, men det er alt sammen noget I har vænnet jer til for længst. Nej Bjarke er harmløs. Onde tunger ville kalde ham for et uundgåeligt irritationsmoment, men harmløs det er han da i hvert fald.*

*Men i aften! Bjarke var ikke den stille, tilbagetrukne dreng I kender. Han måtte have fået et flip. Under de pinefulde to og en halv time, hvor I desperat forsøgte at mane noget godt stemningsfyldt rollespil frem, før I tilsidst måtte give op, i al den tid sad Bjarke og rokkede, mens han systematisk destruerede enhver hygge og stemning, med underlige klagende lyde. Og havde Rana kunnet smide ham ud? Nej... I husker alle det skænderi der opstod mellem Rana og Eva, moderen. De bitre ord og flammende blikke kun en teenage-tøs og hendes mor kan sende hinanden. ”Selvfølgelig skulle Bjarke da blive siddende på værelset. Det plejede han jo altid. Det kunne der da ikke ske noget ved. Vel lille Bjarkebasse...”. Hvor kvalmende.*

*Men nu har I givet op. Ikke mere rollespil i aften. Hva fanden skal I nu finde på ???*

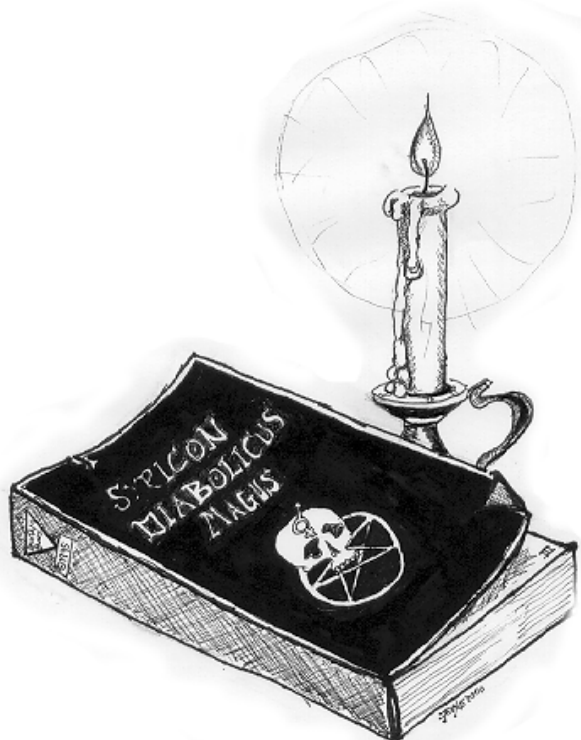


### Handout #3 - Johan

*Bjarke!*

*Hvorfor skal Bjarke, den irriterende unge, altid hænge her når vi spiller. Han fatter jo alligevel ikke en skid af hvad der foregår. Han sidder bare der og stirrer ud i luften, og siger ingenting. Men Rana tør vel ikke smide ham ud. Hun ved at hendes forældre vil forbyde os at spille her, hvis Bjarke ikke må overvære det. Han får sku altid sin vilje.*

(idéen er at sprede den (om end politisk ukorrekte) uvilje mod Bjarke, der er så vigtig B han skulle jo gerne ende som offeret for forbandelsen)



### Handout #5 - Lasse

*Forbandet være Bjarke*

*Det plager dig at se hvordan Rana terroriseres af hendes familie. Det er sgu Bjarkes skyld. Ligesiden han blev født, har hendes forældre forandret sig dag for dag. Altid skal Bjarke have sin vilje. Foreksempel i aften. Hvad i al verden laver Bjarke på Ranas værelse. Hvorfor skal han altid sidde der når i spiller?*

*Det plager osse Rana at have ham der, det kan du da se.*

*Det er svært at klare at se hvordan hendes tilbageholdenhed forgifter hende. Hun må forløses. Måske kan forbandelsen hjælpe. Hvis Rana går med til at forbande Bjarke, kan hun få nogle af sine indestænkte aggressioner ud. Det ville forløse hende! Selvfølgelig ikke rigtigt forbande Bjarke! Det får jo ingen konsekvens for ham. Enhver kan se at den bog ikke er ægte. Men den fungerer vel fint som symbol. Hold da kæft. Du bliver sku nok psykiater en dag! Nej spøg til side. Det her er for alvorligt til at joke med.*

(Selvfølgelig også for at sikre at Bjarke bliver offer)

### Handout #6 - Philip

*Hold kæft hvor barnligt!*

*Hvad fanden laver du her? Der er pisse koldt og vådt, og de andre ligner idioter. Ok! Indrømmet, du blev måske revet med af stemningen. Du blev måske lidt skuffet over at der ikke skete en skid. Hold kæft hvor barnligt! Hvorfor hænger du egentligt med de her folk? Men hvad andet kan man vente af et pattebarn som Lasse, for det var sku hans idé, det lort her.*

(idéen er at brede en stemning af antiklimaks. På dette tidspunkt er det vigtigt for de videre hændelser, at gruppen begynder at spredes, og går hjem i seng)

# Vthinopa

siden, som beskrevet i baggrundshistorien.

Beskriv bogens udseende for spillerne, og læg især vægt på dens „falskhed“ - det billige paper-back cover, og det uautentiske look.

Lad spillerne falde i snak om bogen.

Nu kommer et kritisk punkt. Det er alt afgørende for scenariets videre udvikling, at forbandelsen bliver kastet i aften, og at den kastes på Bjarke, da det er den der sætter det hele i gang. Ligeledes skal det helst fremgå som om det er spillerens idé at forbande Bjarke, og ikke noget du presser på med.

Heldigvis er det en del af Lasses plan at kaste forbandelsen på Bjarke (se afsnit om subplots). Hvis Lasse ikke selv spiller på dette, kan du uddele handout #5 til ham.

## Scene 2 - I den mørke skov - Sort magi made in Taiwan.

Spillerne bevæger sig ud i skoven. Der ligger en lille lysning lige i nærheden af Ranas hus, der vil være velegnet. Beskriv deres korte gå tur ind til lysningen. Nu er det rette tidspunkt at skabe en skummel stemning. Benyt eventuelt stemningsbeskrivelsen i boksen på denne side.

Påkaldelsen af de magiske kræfter kan begynde. Ceremonien er beskrevet for spillerne i handout

*Det er meget mørkt. Den kolde oktober vind fejer susende gennem de nøgne træer. Natten har erstattet skovens rige oktober palet med nuancer af sort og gråt. I det fjerne skrider en ugle sin ode til natten. Pludselig er den der, lysningen. Påvirket af oktober nattens kulde og skovens magiske dysterhed får i lyst til at skutte jer, og krympe jer sammen. Med et forstummet uglens skrig. Alt er stille.*

#4 (syricon diabolus magus). Spillerne kan nu begynde ritualen. Denne scene ligger op til uhygge og stemning. Udførelsen af ceremonien kan med fordel køres meget live. Dette vil give stemningen et løft. Få spillerne til at forlade bordet, stil stearinlys op, som nævnt i ritualens udførelse, og få ellers spillerne til at følge bogens retningslinier. (sidenote om musik: Hvis du benytter dig af underlægningsmusik som stemningssættende element, kan du under denne scene skrue meget op, og spille noget meget „messende“ musik, fx. Gregoriansk munkemusik, hvis du gradvist skruer op for volumen, i takt med at ceremonien skrider frem, kan du opbygge en klimaks-agtig effekt. Når det sidste ord er sagt, sluk musikken, meget pludseligt).

Efter at forbandelsen er kastet, sker der intet. Der må gerne brede sig en følelse af et antiklimaks hos spillerne. En „var det det?“ - følelse. Gør dem opmærksomme på hvor kold og våd og helt igennem ugæstfri skoven pludselig føles. Uddel handout #6 og #7 til Philip og Camilla.

Der passerer ikke flere hændelser på denne aften. Måske går spillerne hjem til Rana, eller en af de andre, for at hygge, eller måske går de bare i seng. Højest sandsynligt tager de hen til Rana. Spillerne ønsker sikkert at se hvordan Bjarke har det.

### Handout #7 - Camilla

Åh nej!

*Hvad har vi gjort!?! Hvordan i al verden kunne vi gøre det mod Bjarke? En uskyldig lille dreng! Hvordan kunne jeg gøre det. Jeg forstår måske at Philip kunne. Han så lige frem ud til at nyde det. Det sadistiske svin! Men mig selv! De andre!?!*

Hvis de unge tager hjem til Rana, vågner Eva og Kresten Sand Jensen. De er sure på Rana, over at hun er oppe på dette tidspunkt (klokken har efterhånden nærmet sig halv tre om natten). De vil ikke lade de fem unge se Bjarke, der blev lagt i seng klokken 10.30. Hvis nogen sniger sig ind på Bjarkes værelse, sover han meget roligt.

Der er nu plads til lidt intrigespil, alt efter hvordan stemningen er. For at nå videre i scenariets handling, er det dog nødvendigt at spillerne går hjem i seng. Du kan enten antyde deres søvnighed, eller du kan benytte Eva og Kresten til at smide Rana i seng og de andre ud, hvis de befinder sig i familien Sand Jensens hus.

## **Forbandelsens faktiske konsekvenser**

Her forklares hvad der rent faktisk er sket, som følge af spillernes handlinger. Dette afsnit er et oprids af shamanens plan, som forklaret i baggrundshistorien.

1) Syricon Diabolicus Magus er ikke en bog med magisk kraft. Forbandelsen, der er beskrevet deri, virker således ikke alene.

2) Alligevel har forbandelsen haft en effekt på Bjarke. Han ligger nu i den dybeste koma. Bjarkes væsen er blevet suget ind i Athinopa. Dette skyldes:

- Camillas åndekraft. Camilla er i besiddelse af en stor mængde spirituel råkraft. Hun ved intet om det selv, men shamanen har kunnet føle det, når han har betragtet hende gennem Bjarkes øjne.

- Shamanen, der ikke kan bruge sin egen åndekraft til direkte at skade Bjarke (han er selv skabt som et produkt af Bjarkes fan-

tasi), har påvirket Camillas åndekraft og underbevidsthed gennem drømmelignende visioner i lang tid.

- Under udførelsen af ritualet har Camillas stærke åndekraft forbandet Bjarke og sendt ham i koma. Hun ved ikke selv dette, det er hendes underbevidsthed (manipuleret af shamanen) der kanaliserer kraften ind i den kollektive bevidsthed, der opstår ved ritualet. Den kollektive bevidsthed, der ønsker at forbande Bjarke (det er ment som en joke, men Camillas åndekraft gør det til bitter alvor).

3) De alvorlige konsekvenser dette får for Athinopa. (se afsnittet: Athinopa efter Bjarkes koma, s. ?) Alt sammen en del af Shamanens nydelige plan.

## **Opsummering af hændelser i del I**

### *Scene 1*

- spillerne sidder hos Rana og spiller rollespil. Vores spil starter lige når deres slutter.

- Bjarke tegner en ubehagelig tegning, der sætter gang i intrigerne.

- Bogen, Syricon Diabolicus Magus, findes frem. Forbandelsen diskuteres.

- Bjarke vælges som offer.

### *Scene 2*

- Forbandelsen udføres i skovens mørke.

- En følelse af antiklimaks breder sig. Der er en akut mangel på både dæmoniske ap-

# ∇thinopa

partitioner, giftig røgdampe og svovlstinkende, lilla skyer.

- Måske opsøges Bjarke. Han er gået i koma, men det virker blot som om han sover.

- Spillerne går i seng.

## Athinopa efter Bjarkes koma.

Shamanens plan lykkes, og Bjarke bringes i koma. Dette får alvorlige følger for Athinopa, og det er disse, der bliver beskrevet i dette afsnit.

Athinopa har længe været styret med jernhånd af Bjarke og hans lakajer, men nu ramler regimet sammen. Som følge af Bjarkes komatøse tilstand, er han nu blevet en fysisk del af Athinopa, på ligefod med dets andre beboere. Hans kraft er derfor ikke stærk nok til at opretholde magten. Før var han Athinopas skaber. Hans vilje var stærk, og han kunne forme alt i Athinopa, som han ønskede det. Hans væsen kunne vandre mel-

lem Athinopa og vores verden, som han ville. Nu er Bjarke blot en lille 10-årig dreng, som intet kan stille op mod de fysisk stærkere væsner, der befolker hans tankers landskab. Hans krop ligger fængslet i sin bevidstløse og drømmeløse tilstand efter sit koma, mens hans sind og væsen i realiteten er fanget i Athinopa. Bjarke er nu lukket inde i sit eget skaberværk. De døre mellem Athinopa og vores verden, som Bjarke har holdt åbne, er ved at lukkes.

Følgende hændelser ændrer magtbilledet i Athinopa: (se appendix A for beskrivelser af personagerne).

Ridderen nedkæmpes og fanges af kutkutterne. De sprænger deres slavelænker.

Jesudas tages ned fra korset. Hans lidelser stoppes. Han vandrer nu rundt med blødende stigmata-sår. Monstret slipper fri fra det bur det tidligere har opholdt sig i.

# Del II - Ankomst til Athinopa

*Hvor spillerne i drømme suges ind på et dystert hospital. Et hospital hvor Athinopas kræfter langsomt bryder frem. Revolutionen er i gang, for kongen er faldet.*

*Beneath the Moon and under Star  
He wand' red far from northern strands  
Bewildered on enchanted ways  
Beyond the days of mortal lands.*  
J. R. R. Tolkien, "The Fellowship of the Ring"

Denne del af scenariet begynder når spillerne er gået hver til sit, efter nattens strabadser. Mens spillerne sover bliver de nemlig hver især suget ind i Athinopa. Dette er også et resultat af den sprængfarlige spirituelle råkraft, Camilla slæber rundt på. Det er farligt at have en veninde med åndelige kræfter hun ikke forstår!

## **Camillas samvittighed - dørene åbnes atter**

Forbandelsen af Bjarke har stredet så kraftigt mod Camillas principper, at hun er efterladt med en fortærende dårlig samvittighed. Hun har simpelt hen bare en fornemmelse af at noget er gået galt. Mens Camilla sover, hersker hendes underbevidsthed. Hendes dårlige samvittighed er på dette tidspunkt så stærk, at hun, ubevidst selvfølgelig - som da hun forbandede Bjarke, suger sig selv og de andre ind i Athinopa. Hendes samvittighed ønsker brandende at gøre det hele godt igen, og derfor opsøger hun ubevidst shamanen. Dette resulterer i at dørene mellem Athinopa og vores verden, som ellers var ved at lukke sig efter Bjarkes fængsling i Athinopa, bliver åbne igen.

Spillerne er selvfølgelig ikke klar over alt dette.

De opfatter det sikkert bare som en underlig drøm. Men de bliver nok lidt overraskede når de møder hinanden i drømmen, og ikke mindst når de finder ud af at de ikke bare lige sådan kan "vågne" igen.

## **Drømmenes hospital**

Rammen om drømmen udgøres af Bavnerup egnhospital. Spillerne genkender det sikkert hurtigt, da Bavnerup er en lille by, og da de fleste af dem har været på hospitalet før.

Der hersker en meget dystert og stillestående stemning over hospitalet. Det er jo midt om natten. Den tunge og mørke natstemning sættes i en ubehagelig kontrast til det hvide kolde og kliniske hospitals lys, der oplyser stedet. Det er netop denne kolde, ufølsomme og rædselsslagent umenneskelige stemning vi ønsker at få frem. Hvis du tænker på filmen "Nattevagten" eller tv-serien "Riget", har du et godt indtryk af hvilken stemning vi ønsker at skabe. Paranoidt, monstrøst og alligevel en virkelig del af vores liv.

Grænsen mellem drøm og virkelighed er nedbrudt. Dørene mellem Athinopa og vores verden er langsomt ved at åbnes. Når spillerne bevæger sig rundt på Bavnerup egnhospital, vil det synes som om der er noget der ikke stemmer. For det første selvfølgelig fordi det hele starter som en del af en drøm, men også fordi hospitalet virker

# Athinopa

sært forladt. Den vagthavende læge og det øvrige personale synes ikke at bemærke spillerne.

## Hospitalets forskellige planer

Athinopa er gradvist ved at opsluge hospitalet. I den drøm spillerne befinder sig i, vil Bavnerup Egnshospital langsomt blive til Athinopa, hvor spillerne til sidst vil være fanget. Derfor kan hverken hospitalspersonalet eller de øvrige personer der opholder sig på hospitalet se eller føle spillerne. Spillerne er ikke længere en fysisk del af vores verden, men er blevet en del af Athinopa.

Bavnerup egnshospital befinder sig i dette øjeblik på flere planer:

- det rigtige hospital. Det hospital der ligger i vores verden. Det er på dette hospital personalet og de øvrige mennesker befinder sig. Bjarkes krop befinder sig også her under scenariets 2. del, nemlig i sin respirator.

- drømmeplanet: Hospitalet udgør også rammen om drømmen. Det er på dette plan hospitalet langsomt vil blive overført til og opslugt af Athinopa. Det er dette plan spillerne befinder sig på, og ligeledes opholder Shamanen, Jakeldøden, Jesudas, kutkutterne og de andre af Bjarkes skabninger sig her. Bjarkes væsen er også fanget på dette plan. Han er blevet lænket til sin trone af sine opsætsige undersåtter. Dette fremgår dog først hen i mod del 3 af scenariet, hvor overgangen til Athinopa er komplet, og dørene dermed er helt åbne.

De to planer kan ikke kontakte eller påvirke hinanden. I starten, hvor Athinopa ikke er i så fremskreden en tilstand, vil spillerne ikke opfatte at de befinder sig på et andet plan. Drømmeplanet

vil virke som det rigtige hospital. Derfor kan de stadig se de personer der tilhører det virkelige plan. Men hvis spillerne prøver at kontakte nogle af personerne fra vores verden, vil disse ikke opfatte noget. For dem er spillerne usynlige og bare ren luft. Spillerne kan gå lige igennem disse personer, som var de blot spøgelser eller ånder. Personerne fra de virkelige verden vil vise tegn på vagt ubehag. De vil måske gyse eller skutte sig af en ubevidst kulde, men det er også den stærkeste reaktion, der kan fremprovokeres hos dem. De reagerer altså hverken på lyde, berøring eller anden kontakt.

Se appendix B, for kort og beskrivelse af hospitalets rammer. Se desuden appendix A, for en beskrivelse af vagtlægen Jan Schüttel og de andre personer der opholder sig på Bavnerup egnshospital.

## Scene 1 - ankomsten

Spillerne ankommer til Athinopa/hospitalet en for en. Det er nødvendigt at spille situationerne med den enkelte spiller, for at bevare den overraskelse det giver, når de møder hinanden. Derfor bliver du nød til at kyle de andre spillere ud af lokalet imens. Det er dog vigtigt at spillerne hurtigt møder hinanden, for at undgå at de udforsker hospitalet alene.

Beskriv for spilleren hvordan hun/han går i seng, og derefter vågner på det nedenfor angivne sted. Spillerne må gerne være bevidst om at det er en drøm. Men drømmen virker sært virkelig.

Spillerne starter som sagt forskellige steder i drømmen. Ved beskrivelsen af drømmens start er det vigtigt at skabe en uhyggelig stemning. For det første aner spillerne ikke hvor de er eller hvorfor. For det andet bliver de fleste af dem

konfronteret med deres værste frygt. Gør gerne beskrivelserne så levende som muligt. Spil på den utryghed de ukendte omgivelser giver, og den paranoide vanvittige frygt der gerne skulle opstå, når spillerne konfronteres med deres mareridt.

Beskriv den klamme, døde, kolde, mørke, kliniske stemning der er på hospitalet. Det hvide, skarpe, umenneskelige lys, der skærer sig ind i spillernes øjne, som en giftig insekt brod.

Her følger en beskrivelse af de steder der først møder spillerne, når "drømmen" begynder:

### *Ranas ankomst*

Rana "vågner" i kapellet, der ligger i hospitalets kælder. Det skumle er, at hun sidder i knælende bedestilling foran et stort, rustikt trækorst, der fylder næsten hele

endevæggen. Der hænger ingen kristus figur på korset, men naglerne, der i dette tilfælde er store, rustne jernsøm, sidder stadig godt banket fast i træet, og der sidder rester af kød på dem. Væggen under korset er dækket af en rød vifte af tynde blodstrimer, de fleste størknede, men nogle meget friske...

På gulvet foran Rana står der ét eller andet med halvvejs udtværet blodskrift. Det første tre ord er DU MÅ IKKE..., men resten er ikke rigtig til at tyde.

Der står seks kister i rummet, tre ved hver væg. De fem er tomme, men i den sidste ligger Jesudas, den fysiske manifestation af Bjarkes dårlige samvittighed og den manipulerende og undertrykkende religion, som hans forældre til stadighed

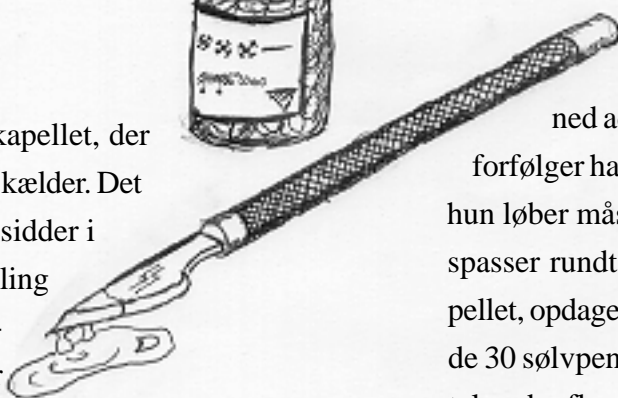
har prøvet at trække ned over hovedet på ham. Efter "kongens fald" er Jesudas blevet flået ned fra korset, hvor han ellers hang og led pligtsskyldigt for at give luft for Bjarkes indestængte vrede. Nu da han ikke længere kan tjene sin herre, den eneste sande Gud, vil han bare dø, og derfor har han smidt sit underernærede legeme skødesløst ned i en kiste, hvor han ligger og mumler: "Han vil komme efter mig...han kommer tilbage...Herrens straf vil ramme dem alle, men jeg skal endnu engang stå ved Hans side...denne gang vil jeg ikke svigte...". Når Rana bliver opmærksom på denne uhyggelige hvisken, og på hvor den kommer fra, sparker Jesudas

pludselig låget af kisten, kaster sig ud af døren og tager flugten ned ad den mørke korridor. Hvis Rana forfølger ham, kan hun ikke fange ham, men hun løber måske ind i Lasse, der sikkert også spasser rundt derude. Hvis Rana bliver i kapellet, opdager hun måske den lodne pung med de 30 sølvpenge, der faldt ud af Jesudas' kjortel under flugten.

### *Philips ankomst*

Philip begynder sin drøm lige ved indgangen til hospitalet. Lokalet er tomt for personer, men ved siden af ham ligger der en Securitas-vagt. Vagten ligger på måtten lige inden for døren, og er totalt sprættet op og mutileret. Der flyder med så meget blod og indvolde, at det er svært at se det venlige velkommen, der er skrevet på måtten. Philip opdager at han selv har blod på hænderne. Det sidste han husker er at han gik i seng, så han har ingen forklaring på hvordan blodet er havnet der.

Monstret i Philip har myrdet vagten i en bersærker lignende blodrus. Philip selv husker selvfølgelig intet af dette. Mens Philip står og funderer





# Athinopa

over dette, kan han høre skridt der nærmer sig. Skridtene er fra Camilla eller Johan, der begge ”vågner” i nærheden af gerningsstedet.

Nu har Philip travlt med at bortforklare blodet på hænderne eller skjule liget, eller hvad der nu falder ham ind. Terningerne skulle i hvert fald være kastet til intriger og mistro spillerne imellem.

Ved Philips ankomst har Athinopas monster taget bolig i ham. Philips personlighed er efterhånden så formørket, at den manifesteres fysisk i form af monstrets bosættelse. En energisk udladning så kraftig, at de adskilte planer et kort øjeblik mødes. Det uheldige offer bliver den uskyldige Securitas-vagt, der på brutal vis bliver hevet ind i Athinopa og myrdes. Men Philip husker intet. Hverken om mordet, eller monstrets bosættelse. Se appendix A - persongalleri, for at finde yderligere oplysninger om monstret, der vil titte frem i Philips bevidsthed fra tid til anden, scenariet igennem.

## *Lasses ankomst*

Lasse starter sin drøm på en briks i 6 timers stuen, der er placeret i hospitalets kælder. Han vågner ved at en mystisk personage er ved at binde en lille seddel om hans storetå. Det er den mystiske Jakeldød. Han er nøgen, men hans tøj ligger i rummet. Der ligger to lig på de andre brikse i rummet. De er nøgne, men kan identificeres ved det navn der står på deres tå skilte. Begge bærer præg af at være grusomt mishandlede. Syle, tomeskruer og små nåle er stukket i dem, men Lasse kan dog godt genkende det ene af ligene. Den ene er Hans Fjerlev (den første læge der behandlede Bjarke. Hans Fjerlev forsvandt sporløst, han blev suget ind i Athinopa) og den anden Anna Skovdal (Lasses gamle biologilærer. Lasse er indirekte skyld i hendes død). Se persongalleri for

beskrivelse af Jakeldøden, Hans Fjerlev og Anna Skovdal.

Da Jakeldøden opdager at Lasse ikke er død slår den en hysterisk latter op. Den beklager sig over at ”arbejdet ikke er blevet gjort godt nok”. Og spørger om Lasse da ikke ellers har fortjent at dø. Stakkels lille mig, beklager den sig. Nu havde den ellers lige fået et nyt lille legetøj at lege med. De to andre var ved at være lidt kedelige. Fortsæt i lignende baner. Jakeldøden kan se på andre om de har slået ihjel. Den vil konfrontere Lasse med at den godt kan se på ham at han er morder (her tænkes på det indirekte mord på Anne Skovdal, som har plaget Lasse lige siden).

Det er ikke muligt at få nogle konkrete oplysninger ud af Jakeldøden. Han vil ikke svare på spørgsmål om hvor Lasse befinder sig eller lignende. Efter et stykke tid vil den blot fortsætte sin leg med de to lig. Eller måske vil den vende sig mod Lasse, for at fortsætte det arbejde den slap. ”men kan den smukke unge mand ikke bare lade som om han er død? Bare et lille stik, det gør næsten ikke ondt. Ha ha he hydr hydr ohooo ho hi”.

## *Camillas ankomst*

Camilla starter sin drøm i det lager, der befinder sig ved skadestuen på grundniveauet. Lageret er fyldt med små rækker af reoler med hylder. I stedet for de førstehjælpsting osv. Der normalt ville have være at finde i dette rum, får Camilla en hallucination. På hylderne står række på række af spritbeholdere med misdannede babyfostre.

Hvis Camilla viser disse til andre spillere, vil de blot kunne se normale førstehjælpsremedier. Camilla har fået et glimt af det Athinopa der vil sænke sig over hospitalet. Spritfostrene er både en advarsel om Athinopas komme, men også en

besked fra Camillas underbevidsthed om hendes graviditet.

### *Johans ankomst*

Johan er den eneste af spillerne der ikke bliver udsat for en traumatisk opvågning. Johan ”vågner” på det toilet der ligger ved ambulatoriernes venteværelse, på stueetagen. Det første der møder hans blik, er hans eget spejlbillede. Han kan høre rumsteren ude fra forhallen, hvor Philip formodentlig har travlt med at skjule liget af securitas-vagten.

Det er som sagt vigtigt at spillerne mødes ret hurtigt igen. For at intrigedelen af scenariet kan fungere, er det ret vigtigt at karaktererne samles. Denne del af scenariet er ikke tiltænkt som en investigation-del, hvor spillerne skal udforske hospitalet. Hospitalet skal i stedet opfattes som et afgrænset område hvor spillerne er fanget. Dette skulle både stimulere intrigerne og horror-delen af fortællingen. De personer der befolker Athinopa er dine værktøjer. De kan både bruges som stemnings- og horror- skabere, men samtidig kan de også bruges til at sætte gang i handlingen og intrigerne. De forskellige personer har alle mulighed for at bringe noget forskelligt frem i lyset, fra de forskellige personer. Se appendix A og appendix B, for at finde en beskrivelse af personagerne og deres opholdssteder.

De eneste steder som sådan set er vigtige for handlingen, er de steder hvor Bjarkes skabninger holder til. Desuden er det også fedt hvis spillerne finder Bjarkes gamle fil på Hans Fjerlevs kontor, da det er med til at oplyse spillerne om baggrunden og dybden af Bjarkes sygdom.

## **Yderligere hændelser**

De andre begivenheder i del 2 er ikke fastlagte. Du bestemmer selv hvornår disse scener skal udfolde sig. Du må selv time scenernes indtræffelse og bruge dem når spillerne er i nærheden af stedet eller når spillet trænger til et løft.

### **Scene 2 - Athinopa absorberer hospitalet**

I løbet af del 2 vil Athinopa skinne mere og mere igennem. Det Bavnerup egns-hospital der befinder sig på drømmeplanet, vil langsomt opluges af Athinopa og ændre udseende. Det fjerner sig mere og mere fra det virkelige Bavnerup egns-hospital. Dette vil afspejle sig ved de nedenstående forandringer. Det er ting, som sker gradvist, og det er derfor nogle ting du selv skal vurdere, hvornår indtræffer. Lad spillerne opdage det gradvist. Også dette kan bruges til at løfte stemning eller handling.

#### *Ændringer*

- arkitekturen ændres langsomt. Det kolde linoleumsgulv går nogle steder i stykker. Under ligger der hårde og ru stenkalker. Andre steder revner væggen, og gammelt murværk trænger igennem. Hospitalet er ved langsomt at ændres til en gotisk borg. Det kolde hospitalslys ændres måske ligefrem til dyster fakkeltelysning visse steder. Temperaturen falder væsentligt og luftfugtigheden stiger.

- De sygeplejersker og det andet hospitalspersonale der bevæger sig rundt på hospitalet, forsvinder. De bliver set mindre og mindre og jo mere drømmeplanet oplu-

# Athinopa

ges af Athinopa og fjerner sig fra det virkelige plan.

- Når man før så ud af vinduerne, så man kun uigennemtrængeligt og ugæstfrit mørke. Nu ser man i stedet en mystisk rødglødende himmel. Landskabet har forandret sig til et øde bjerglandskab og på himlen ses store underlige sorte fugle. Hospitalet er flyttet til en øde klippetop, tilsyneladende uden nogen farbar vej væk. En dyb tåget afgrund omgiver hospitalet på alle sider.

- Forhallen på stueetagen ændres langsomt til en stor drypstenshule. Skyggerne er mange og flakkende, og lydene kastes rundt i et skummelt ekko. Det er i denne hule kutkutterne holder til.

- de spritfostre Camilla så på hylderne i lageret på stueetagen, er nu synlige for alle. Se Camillas ankomst.

- Jan Schüttels kontor vil langsomt ændres til en mørk og ru hule, akkurat som det sker med forhallen på stueetagen. Også i denne hule vil skyggerne flakke på mystisk vis. Det er her indianeren holder til. Se scene 5: mødet med shamanen.

## Scene 3 - Afstraffelsen af Eva Sand Jensen.

Eva og Kresten Sand Jensen opholder sig på intensiv afdelingen hvor de overvåger Bjarke sammen med Jan Schüttel. På et tidspunkt hvor de er alene med Bjarke, bryder Eva sammen. Hun falder grædende omkring Krestens skulder mens hun råber: ”Hvorfor !?! Hvorfor Bjarke? Hvad har vi dog gjort forkert, Kresten. Hvornår har vi syn-

det. Hvorfor skal vi straffes på denne måde?”. Kresten prøver selvfølgelig at trøste sin kone.

De spillere der overværer denne scene vil da se et sært syn. En gusten skikkelse klædt i skrigende narreklæder, og med en sindssyg dødnings afsindige sadistiske smil, vil dukke op bag Eva, hvor den igen og igen lader grusomme le-formede knive hugge ned over Eva. Imaginært blod vælter frem, og et øjeblik er det som om at Evas ansigt fortrækkes i smerte. Det er Jakeldøden der forsøger at myrde hende, for at give udtryk for Bjarkes had mod forældrene, deres opdragelse og svaghed nu hvor religionen svigter. Men Jakeldøden befinder sig jo på et andet plan end Eva, så selvfølgelig sker der ikke noget. Øjeblikket efter forsvinder Jakeldøden. Spillerne vil sikkert opfatte det som en hallucination.

## Scene 4 - Kutkutternes oprør

Tidligt i scenariets 2. Del, før Athinopa har opslugt drømme- verdenen, vil spillerne måske hører nogle underlige lyde i dette rum. De vil hører tunge skridt og klirren eller skramlen af metal mod metal. Måske kan de hører en bandende stemme og piskeslag der smælder i luften. Det er Ridder Laan der forsøger at holde kutkut-slaverne i gang. Disse lyde er glimt af Athinopa.

Lad disse lyde optrappes i intensitet, samtidig med at drypstenshulen langsomt bryder frem (som beskrevet i afsnittet ”Athinopa absorberer hospitalet”). Men når Athinopa er passende fremskredet, vil de flakkende skygger pludselig giver mening og karaktererne kan se en stor rustningsklædt skikkelse, der svinger en pisk over nogle små, pelsede skikkelser. Skikkelserne slæber store bunker af sten efter sig i reb og seletøjer.

Men pludselig vil en af kutkutterne løfte sin arm

i et triumferende tavst skrig af trods. Kutkutterne slipper deres reb og kaster sig over ridderen. Han forsvinder under en frådende masse af små, svage kroppe, og han myrdes.

Efter denne episode vil kutkutterne forsvinde og Ridder Laans døde og sønderslåede, rustnings klædte skikkelse vil ligge tilbage.

Ved synet af Ridder Laan, rammes Philip af en pludseligt frygt. En frygt der glider over i berusende lettelse da ridderen myrdes. Uddel handout # 8.

## Scene 5 - Mødet med Shamanen

Indianer shamanen opholder sig på Jan Schüttels kontor, der langsomt ændres som nævnt under scene 2.

Væggene oplyses og lysende hulemalerier, og luften er tyk af en tæt stærk lugtende røg. Bag disse røgtåger, der stammer fra en stor pibe, vil den gamle indianer shaman dukke frem. Se appendix A, for at finde en beskrivelse af rød huden.

Shamanen vil være meget overrasket over at se karaktererne især Camilla. Det vil fylde ham med meget voldsom harme og bestyrtelse. Begge følelser vil han dog forsøge at skjule. Camillas opdukken betyder at dørene igen er åbne mellem Athinopa og vores verden. Dette er en trussel for den plan shamanen ellers lige har udført. Dørenes åbning betyder at Bjarkes krop igen kan undslippe Athinopa og forenes med hans sind, så han får mulighed for at vågne fra sin koma. Sker dette, kan Bjarke igen vende tilbage til Athinopa som skaberen, og genindføre sit regime. Og hvilke konsekvenser vil det ikke have for Bjarkes skabninger?

## Handout # 8 - Philip

*Endelig!!!*

*Frygten lammer dit hjerte...hvad gør Laan her?*

*...endelig død...en berusende glæde gennemstrømmer dig på uforklarlig vis...*

*...Hvem fanden i helvede er Laan?*

(Monstrets stærke følelser trænger igennem til Philip. Monstret og Ridder Laan har været dødsfjender lige siden de blev skabt).

Indianeren vil være uvillig til at svare på spørgsmål. Han vil formulere sig i gåder og mystiske anekdoter og fabler. Dette sætter nok krav til din improvisatoriske evner, men det er da også skønt med lidt udfordring en gang imellem ikk'!

Indianeren er en gammel listig ræv. Han besidder en skræmmende evne til at gennemskue folk. En evne der gør ham i stand til at se helt ind i folks sjæl. Hvis karaktererne presser ham med ubehagelige spørgsmål, eller hvis spillet blot trænger til lidt spice de la intrigante, vil han begynde at konfrontere spillerne med følgende ting, som alle stammer fra hans betragtninger:

- Camillas graviditet. Hun har endnu ikke selv erkendt sin graviditet, men mon ikke nogle få hentydninger ville få hende op at køre ?

- Philips problemer med stoffer og hukommelsen. Det er i hvert fald noget Philip ikke ønsker at de andre skal vide. Mon ikke også det vil skræmme ham, at shamanen giver ham indblik i hans mørke monster sider!

- Lasses ”mord”.

- Ranas had til Bjarke. Følelser som Rana

# Athinopa

ikke kan genkende ved sin egen person, om som fylder hende med skam og lede.

- Johans kærlighed til Rana. En dyster hemmelighed hos en person der officielt ikke vedkender sig sådanne følelser. Johan vil gøre alt for at vogte sit image.

Men husk hentydningens kunst. Det gælder om at sætte karaktererne i forsvarsposition. Det fungerer bedst, hvis de andre karakterer ikke forstår hvad shamanen taler om, men blot opfatter at noget er forkert. For at holde intrigerne i gang, gælder det blot om at sprede lidt lus i skindpelsen?

## Scene 6: Philips indre svinehund

Dette er ikke nogen egentlig scene, men snarere et anslag. Som nævnt i afsnittet Philips ankomst, har Philips monstrøse personlighed givet plads til at monstret har skjult sig i hans krop. Monstret vil efterhånden titte frem, i form af underlige indskydelser i Philips underbevidsthed. Philip ved ikke selv hvor disse underlige bestialske tanker stammer fra. Handout # 9 skal uddeles første gang Philip ser Bjarke. Handout # 10 og 11, kan uddeles når du har lyst! I øvrigt vil vi opfordre dig til at improvisere flere handouts i samme stil, eller simpelthen hviske mystiske stemmer i øret på Philips spiller.

## Scene 7 - Camillas graviditet

Ligesom scene 6, er dette heller ikke en rigtig scene, men også snarere et anslag. Camillas graviditet udvikler sig unormalt hurtigt, mens hun opholder sig i Athinopa. Hendes underbevidsthed bombarderes med små hints om dette i

handouts #12-14, der kan uddeles efter dit for-godtbefindende, og hendes mave vokser synligt.

## Scene 8 - Tronen

På et tidspunkt ændres den respirator Bjarke ligger i til en trone - en gigantisk, monstrøs jættrone, alt for stor til Bjarke lille krop. Bjarke er lænket fast til tronen med enorme, rustne jernkæder, der er et symbol på den komatøse tilstand, han er fanget i. Det er først på dette fremskredne stadie af Athinopas opslugen af hospitalet, at Bjarke findes som en fysisk del af Athinopa. Den Bjarke der før lå i respiratoren var bare den skygge af Bjarke der ligger i respiratoren på det virkelige plan. Bjarke har hele tiden været fysisk lænket til tronen i Athinopa, han har bare ikke været synlig. Allerede her tvinges karaktererne til at tage stilling til Bjarke videre skæbne. Lige meget hvad spillerne beslutter sig for, vil det føre noget med sig, og handlingen kan nu bevæge sig ind i sin sidste fase: Del 3.

## Opsummering af del 2

- dørene åbnes til Athinopa på grund af Camillas dårlige samvittighed. Hun ønsker ubevidst at gøre det hele godt igen, derfor suges karaktererne ind på drømmeverdens hospital.
- Scene 1. De forskellige karakterer ankommer forskellige steder i den samme drøm.
- Scene 2. Bavnerup egnshospitals opbygges gradvist af Athinopa. Stedet ændrer langsomt karakter til en gotisk borg.
- Scene 3. Eva Sand Jensen afstraffes af Jakeldøden.

## Handout # 9 - Philip

*Indvoldene skal flyde.*

*En pludselig tanke overvælder dig... Kløerne der skamferer og flår det lille uskyldige ansigt - hvilken opløftende tanke... At rive det lille barnehjerte ud... at bade i indvolde og mæske sig i hvalpefedt... En vellystig sitren ved tanken om barnefrygt og blodigt kød. Hvilken sødmefuld cocktail!*

(Monstret er jo skabt af Bjarkes dødsfrygt. Dets dybeste begær er at dræbe Bjarke, derfor er disse tanker så stærke, at de trænger igennem til Philips bevidsthed).

## Handout # 10 - Philip

### Giv mig blod

*...Åh at flå i kød... At flå hovedet af... det søde knæk når kraniet løsrives fra rygsøjlen. At kneppe det afflåede kranie i øjenhulen som du har gjort det så mange gange før...*

(bare et lille bøn til Philip)

## Handout # 11 - Philip

### Knas Knas Knas

*...sult... blodtørst... liderlighed... du længes...*

(Det er ikke nemt at være et monster, der er fanget i en tøsedrengs indre).

## Handout # 12 - Camilla

### Den forstilte gråd!

*Hele tiden vender de tilbage for dit indre øje. Række på række af fostre i spritglas... Alle de forspildte muligheder det rum indeholdt...*

*Hvilket udyr kunne gøre noget sådant? Og hvilket udyr er du. Du forbandede et barn. Den uskyldigste lille skabning...*

## Handout # 13 - Camilla

### Babygråd.

*Pludselig hører du en skingrende gråd, som fra et spædbarn der gøres fortræd. Men gråden forstummer igen, ligesom du var ved at lokalisere hvor den kom fra... Hvor længe kan du bære det?*

## Handout # 14 - Camilla

### Giften i din krop.

*Du føler dig beskidt og tilsølet. Giften der blev sprøjtet i dig den dag i skoven. Hvordan kunne det monster gøre det...*

# Vthinopa

- Scene 4. Kutkutterne nedkæmper ridder Laan i det endelige oprør.

- Scene 5. Karaktererne møder shamanen, der forsøger at manipulere dem til at hjælpe ham mod Bjarke.

- Scene 6. Monstret i Philip bliver mere og mere synligt.

- Scene 7. Camillas graviditet udvikler sig i samme retning.

- Scene 8. Bjarkes lænkedede krop bliver synlig. Respiratoren ændrer sig langsomt til en trone.



# Del III - Kongen vender tilbage

*Hvor Bjarke forsøger at genvinde kontrollen over Athinopa. Kampen om herredømmet begynder og spillerne må vælge side.*

*All the wants you waste  
all the things you've chased  
And it all crashes down  
And you break your crown  
And you point your finger but theres no one  
around*

*Just want one thing  
Just to play the king  
But the castle has crumbled and you're left  
with just a name.*

Wheres your crown, King Nothing?  
Metallica, "King Nothing"

Denne del af handlingen indtræffer når Athinopa har opslugt så meget af hospitalet, at Bjarke på sin trone er synlig for karaktererne. (se scene 8, del 2).

Karaktererne er nu tvunget til at foretage nogle valg om deres foresatte holdning til Bjarke. De må tage stilling til hvilken side de vil tage i den forestående magtkamp, og til hvorvidt Bjarkes tilbagevenden blot skal betyde, at han nu er synlig for spillerne, eller om de vil lade ham vende tilbage til Athinopa som dets retmæssige hersker. Scenariets konklusion vil nu forme sig alt efter hvordan karaktererne vælger at forholde sig til deres bundne konge.

Denne del af scenariet er overhovedet ikke fastlagt. Den foregår naturligvis indenfor de samme rammer som 2. del, med en vigtig forskel: Athinopa har nu fuldstændig opslugt hospitalet, og forvandlingen til gotisk borg er komplet (der kan dog stadig forefindes små tegn på, at stedet

engang har været kendt som Bavnerup Egns-hospital - måske er der stadig neonrør i loftet, dørene er de samme hospitals glasdøre og skiltene der viser rundt til de forskellige afdelinger, toiletter osv. er der stadig, på samme måde, som rummenes udformning, grundlæggende er den samme).

Hvad der nu sker afhænger som sagt helt af spillernes handlinger. Nu bliver det sikkert nødvendigt for dig at improvisere en smule. Vi har givet eksempler på nogle af de afslutninger vi kunne forestille os. Men det er helt op til dig og spillerne at skabe nye. Vigtigst er det at afslutningen hænger sammen, og at den virker som et klimaks for scenariet.

## De forskellige afslutninger

### *Bjarke dræbes*

En af mulighederne er at Bjarke dræbes mens han endnu er bundet og svag. Normalt kan Bjarke som bekendt kun dræbes af monstret (go Philip!), men under sin "tilfangetagelse" er han en del af Athinopa på (næsten) lige fod med alle andre, og er derfor let at have med at gøre (en 10-årig knægt med lænker på - helt ærligt, hvor mange skal I være?). Hvis du som SL ønsker at fremprovokere denne slutning kan du jo give Philip et ekstra mordlystent hand-out.

Andre med motiver til at nakke den lille sadist

# ∇thinopa

kunne måske være Johan eller Lasse, eller måske Rana, alt efter hvor fucked up de er blevet i løbet af historien. Men det vigtige er jo egentlig ikke, HVEM der gør det, eller hvorfor. Det vigtige er, hvad der sker!

Selv om Bjarke nu rent formelt bare er endnu en skør rad som er fanget i denne syge fantasiverden vil hans død alligevel være så stort et paradoks, at det vil betyde Athinopas undergang. Denne drømmenes "virkelighed" vil simpelthen blive flået i stykker, og efterlade både Bjarke OG spillerne i evig koma. Dette kan sagtens være et udmærket klimaks, hvis du i voldsomme, dramatiske vendinger beskriver for spillerne, hvordan slottets mure styrter sammen, og himlen flænges som af usynlige kløer, mens alle landets skabninger, der alle blot er produkter af en syg lille drengs plagede bevidsthed, skriger som med én røst, på én gang af rædsel og lettelse over, at lidelserne endelig er ovre. Slut af med at beskrive for spillerne, hvor melodramatisk det alt sammen er, at de sådan har ofret sig for at sætte en stopper for både Bjarke og hans skabningers lidelser. Fortæl dem dernæst, at tre dage senere bliver følgende fem filer lagt ind på Jan Schüttels computer på Bavnerup Egnshospital. Uddel handout # 15.

Denne slutning kan også bruges hvis tiden er ved at løbe ud, eller du af anden grund bare VIL være færdig. (Måske synes du at vores scenarie stinker så meget, at du bare vil have det overstået. I så fald: Fortvivl ej. Det skulle ikke være svært for dig som SL at manipulere Philip, eller monstret i ham, til at begå mordet på Bjarke, og du skulle således nemt kunne afslutte Athinopa efter omkring en halv times spil! - Skulle det sidste være tilfældet er du selvfølgelig velkommen til at møde os to scenarieforfattere i baren, når spillet er færdigt. Vi er meget åbne for at modtage

kritik...Vi kan jo altid diskutere det over et lille værtshusslagsmål...).

## *Bjarke befries*

Hvis spillerne vælger at befri Bjarke fra tronen, leder dette straks til nogle langt mere vidtrækkende konsekvenser.

Befrielsen af Bjarke leder til den øjeblikkelig konsekvens at Bjarke samtidig befries fra sin komatøse tilstand. Det betyder at Bjarke genvinder sin gamle magt. Da han nu har genvundet sit anker i den virkelige verden, kan han sende sin vilje ind i Athinopa med fuld kraft. Karaktererne kan dog ikke mærke nogen egentlig ændring på Bjarke. Bortset fra den underlige frygt Bjarke viser over for Philip (hvis nogen skulle have glemmt det, så er Philip jo blevet "vært" for dét monster, som efter Bjarke befrielse i øvrigt er det eneste der kan slå Kongen ihjel.

Nu sætter Bjarke sin plan i gang. Han ønsker at få hævn over forræderne og genvinde magten. Overfor karaktererne vil han dog opretholde sin uskyldige facade. Bjarke, der nu har magten som skaberen af Athinopa, kan sagtens sætte ting i gang med telepatisk kraft. Følgende er hvad der sker:

- *Ridder Laan genoplives*. Men han er kun en smadret zombie-lignende skygge af sit tidligere stolte og funklende jeg. For det første er hans rustning plettet af blod og hans krop bærer groteske præg efter den omgang tæsk han fik, da han blev dræbt af kutkutterne. Hans ene fod er flået af, og hans lemmer er brækkede. For det andet ejer Bjarke ikke længere den uskyldige og uplettede skaberkraft, som da han først skabte ridderen. Den gang var hans sind knap så formørket. Ridderen genindsættes

som Bjarkes højre hånd - stadig Athinopas største bad-ass - og det er ham der udfører de herefter nævnte gerninger:

- *Jesudas sømmes op på korset igen.* Bjarke er vred, og har mere end nogen-sinde brug for at afreagere. Jesudas' ufat-telige lidelser er beviset på genvindelsen af Bjarkes magt. For at cementere denne magt yderligere er Bjarkes ti bud blevet malet på loft og gulv med friskt blod. Disse bud findes i handout # 16.

- *Afstraffelse af shamanen.* Shamanen slagtes af et velrettet sværdhug, leveret af ridder Laan. Han findes død i sin hule (dét lokale, der tidligere udgjorde Jan Schüttels kontor).

- *Jagten på udødelighed.* Bjarke sender ridderen efter monstret. Hvis monstret, der jo symboliserer Bjarkes dødsfrygt, dræbes, vil Bjarke være udødelig i Athinopa. Men monstret har gemt sig i Philip. Løb for livet, Philip!

Disse handlinger kan lede til mange forskellige afslutninger. Bjarkes reaktion og gerninger over for spillerne lader vi være op til dig. De afhænger af både af spillernes valg af side i kampen, og af deres reaktioner på de ovenstående handlinger. Hvis Bjarke finder ud af at spillerne har deltaget aktivt i forsøget på at vælte ham, vil han nok forsøge at hævne sig og omvendt er spillerne måske heller ikke ligefrem Bjarke venligt stemt, når de finder shamanens lig, eller hvis Philip myrdes.

### *Happy end?*

Hvis Bjarke ikke hævner sig på karaktererne, eller hvis de lige frem stiller sig på hans side i kampen, vil han vise dem vejen ud af Athinopa.

De vil vågne i deres senge næste morgen, og alt vil på overfladen være idyl. Men resten af deres liv vil de sikkert plages af sindssyge mareridt, alt efter hvilke traumer de har gennemlevet i Athinopa. Hvem ved, måske vil de alle blive bortkastet i sindssyge? Rana vil i hvert fald altid væm-mes ved synet af sin lillebror. Hun forstår det ikke selv, men dybt i hans øjne ser hun alle de væsner, der lider i Athinopas helvede, og hun vil altid selv føle et ansvar for disse ugerninger...

### *Moderen*

Hvis Philip dræbes af Ridder Laan, bliver Bjarke udødelig, da monstret derved vil være skaffet af vejen. Men Camillas graviditet kan løse dette problem. Hun venter jo barn med Philip – noget der er blevet mere og mere tydeligt scenariet igennem, alt efter hvor meget du har valgt at spille på det. Se del 2, scene 7.

Et dejligt klimaks kunne være at spille Camillas fødsel. Camilla føder en grusom skabning. Som søn af monstret og pigen med de store åndegaver, ønsker det nye monster sikkert at få Bjarke levende! Som søn af monstret, er dette nye monster rent faktisk i stand til at nakke Bjarke. Så dér røg dén udødelighed!

### *Andre slutninger?*

Men slutningen er aldrig til at fastlægge, når intrigerne summer i luften som et ophidset bi-stade. Derfor bliver det, som sagt, sikkert nødvendigt for dig at improvisere. Her er der derfor nogle ganske korte regler og konsekvenser, der måske kan gøre det lettere at overskue:

- Bjarkes død: Bjarkes død vil altid nedbryde Athinopa. Se afsnittet i starten af del 3, om konsekvenserne af Bjarkes død...

- En karakters død: karakteren vil da aldrig vågne

# Athinopa

op i den virkelige verden. Karakteren vil findes i sin seng begravet i evig, drømmeløs koma... (Her kan benyttes handout # 15).

## Forslag til alternative og rådne slutninger

Her følger tre forslag til slutninger der er lidt anderledes end de andre alternative. De følger et lidt andet mønster, og den ene vender endda totalt op og ned på historien som du indtil nu har læst den. Disse forslag er kun medtaget for at understrege at det er helt op til dig og dine spillere at skabe en konklusion, og for at vise at I har totalt frie tøjler.

### *Stakkels Philip*

Måske ender det hele i et sindssygt blodbad. Når ridder Laan opsøger og bekæmper Philip, bryder helvede løs. Philips besættelse af monstret bryder ud i lys lue, og monstret bryder frem af hans krop. Men Philip vinder kampen – Ridder Laan slagtes, og det samme gør i øvrigt alle de andre. Monstret er blevet et med Philip, og dette fejres med en bestial blodrus!

Philip vågner i Bavnerupskoven, i den lysning, hvor forbandelsen blev udført. Omkring ham ligger ligene af hans fire venner... Jan Schüttel havde ret. Bjarke lider ikke af noget særligt tilfælde af autisme. Det hele er bare noget der er foregået i Philips obskure hoved. Faktisk kan det udtrykkes lige så kort, som vi gør det i vores karakterpræsentation: "Philip er syg i æsken...".

### *Den søde kliché-slutning*

Det hele ender med at spillerne vågner i deres senge. Det hele har bare været et mareridt. Denne slutning er mest medtaget for at vise at vi to

scenarieforfattere i virkeligheden er nogle meget bløde og følsomme mennesker. Igen kan vi kun opfordre jer til at møde os i baren efter spilslut. Måske skriver vi dårlige scenarier med kliché-slutninger og bløde plyssede kaninører, men vi bider ikke...

### *Regicide*

Bjarkes skæbne indhenter ham brat, men en af karakterernes kraft er steget så meget, at Athinopa lever videre i denne person. Denne karakter overtager Bjarkes skaberrolle, trone og magt. De andre karakterer dør sikkert, men denne ene karakter vil tilbringe resten af sine royale dage i en hyggelig gummicelle, med en dejlig varm spændetrøje på. Men inde i hovedet blomstrer Athinopa...

*Vi håber at en af disse afslutninger inspirerer dig til at få afsluttet Athinopa på passende vis.*

# Forfatternes efterskrift

Vi håber at du kan lide scenariet, og at du og dine spillere får en god spiloplevelse. Desuden vil vi gerne undskyldte for den politiske ukorrekthed, der skinner hele vejen igennem dette projekt. Det er formodentligt lidt sent at gøre dig opmærksom på det, men hvis du er autist, bør du nok ikke læse dette scenarie. Hvis det kan være nogen trøst, kan vi garantere jer at ingen ægte autister eller små ti-årige drenge blev skadet under tilblivelsen af dette scenarie. Desuden har vi begge indset, at vi sikkert bliver fortæret i helvedes flammer for dette. I hvert fald kan vi allerede nu lugte, hvordan vores karma er blevet en smule skidden.

I øvrigt vil vi da benytte denne lejlighed til igen at minde dig om at ligesom du er meget velkommen til at slutte scenariet som du vil, er du ligele-

des yderst velkommen til at ændre på forløbet, eller endda konceptet, under vejs. Det vigtigste er at du og dine spillere har en fed spiloplevelse, og vi har som scenarieforfattere bare forsøgt at give vores version af Athinopa. Og vores version er jo kun en beskrivelse af de oplevelser, vi har haft i dette fantastiske fantasiland. Det er trods alt Bjarke, der ved bedst.

Vi vil også gerne benytte lejligheden til at give en stor tak til Mikkel Bækgaard, der har givet os en stor hjælp med at lave layoutet i Athinopa. Det var pænt af ham, men sådan er han altså bare, at I ved det.

Hvis du har nogle spørgsmål om Athinopa, er i meget velkomne til at kontakte os.

Vi ses til Fastaval

Jonas Breum Jensen  
Præstevænget 28  
9460 Brovst  
Tlf. 98 23 24 36  
Email: Joonaz@yahoo.com

Anders Vestergaard  
Kollerup Strandvej 11  
9690 Fjerritslev  
Tlf. 98 21 28 48  
Email: Yogahead@hotmail.com

## Appendix A - Persongalleri

I dette appendix følger en beskrivelse af alle de bipersoner der medvirker i scenariet. De vigtigste er udførligt beskrevet, mens der blot følger en lille forklaring om hvem de knap så vigtige personer er (her ønsker vi ikke at antyde at deres liv er mindre spændende. Deres livshistorier og personligheder er sikkert nok så spændende, men de må høre et andet scenarie til).

### Personer fra vores verden

#### *Bjarke Sand Jensen*

*El Presidente smokes cigars*

*Anyone he does not like*

*He shoots or puts behind bars.*

Circle Jerks, "Coup D'Etat"

Bjarke er Ranas lillebror. Bjarke er ti år gammel, men virker yngre, på grund af hans lille tynde figur, og hans tomme, barnlige udtryk. Bjarke har lyst hår og et smukt og charmerende lille ansigt. Men hans isblå øjne virker meget fjerne.

Bjarke er autist. Hans sygdom har udviklet sig siden hans fødsel, så han nu lider af et helt specielt særtilfælde. Bjarke magter ikke de udfordringer vores verden stiller ham overfor. Derfor har han trukket sig ind i sig selv. Han har skabt en fantasiverden i sit eget hoved, hvor han kan tilfredsstille den livskraft han ikke kan udleve i vores verden. Det er en verden der er præget af Bjarkes personlige tolkninger af de ting der har påvirket ham stærkest fra vores verden. Bjarke

kalder sin fantasiverden for Athinopa. Se baggrundshistorien: skabelsen af Athinopa for detaljer om dette fantasiland.

På trods af at Bjarke lever så fjernt fra vores verden - ofte kan han i time, ja dagevis, bare sidde og stirre frem for sig med et tomt udtryk i ansigtet og døde øjne, så ejer Bjarke alligevel en af og til foruroligende evne til at gennemskue ting. Bjarke kan simpelthen skimte sider af folk, som de ofte ikke en gang selv ved eksisterer. Nogle gange kan Bjarke se de ting ved folk, som de selv har fortrængt eller fornægtet dybest. Og det er måske de få tilfælde, hvor Bjarke giver udtryk for disse betragtninger, at han virker så skræmmende på folk.

Det er næsten umuligt at kommunikere med Bjarke. Han er en meget indelukket og stille dreng. Den eneste måde det er muligt at få et glimt af Bjarkes frodige fantasi, er ved at betragte de tegninger, Bjarke så ivrigt tegner. Disse tegninger beskriver både figurer og steder fra hans fantasi, men kan af og til også være tegninger med et direkte budskab.

Bjarke skal rollespilles på to vidt forskellige måder. Når du spiller ham i vores verden, er han en totalt stille og indelukket person. Af og til udstøder han små underlige lyde, men ellers taler han ikke. Spil ham med en underdanig mine, men med et intenst og uudgrundeligt blik, der enten stirrer tomt frem for sig, eller nidstirrer i én uendelighed.

Når Bjarke spilles i Athinopa, som det sikkert

bliver tilfældet i 3. Del af scenariet, er han meget forandret. Den uskyldige overflade er bevaret. Men Bjarke er ikke nødvendigvis stille mere. I Athinopa har Bjarke magten og han er også istand til at kommunikere. I Athinopa skal Bjarke spilles med et sygeligt, barnligt magtbegær og med et tyranniserende opmærksomheds krav, der hverken viger tilbage for hverken sadisme, falsk indsmigren eller voldsomt storhedsvanvid. Dette er Bjarkes sande jeg. Men han vil forsøge at skjule dette under en facade af uskyldighed og barnlig hjælpeløshed. ”De onde, onde væsner prøver at skade stakkels lille Bjarke. Hjælp mig!”.

### *Eva og Kresten Sand Jensen*

*Hush now baby, don't you cry  
Mama's gonna make all of your nightmares  
come true  
Mama's gonna put all of her fears into you  
Mama's gonna keep you right here under her  
wing  
She won't let you fly but she might let you sing  
Mama will keep baby cozy and warm.  
Pink Floyd, "Mother"*

Bjarke og Ranas forældre. Eva og Kresten er midaldrende mennesker der tilhører den almindelige middelstand. Eva er lærer på en kristen efterskole, og Kresten er præst for den kristne menighed, familien Sand Jensen tilhører. Eva og Kresten bor i et almindeligt hus i udkanten af Bavnerup. Deres grund grænser op mod den lille skov, der også vokser lige i byens udkant.

Eva er en lille, tynd kvinde. Hun har mørkt hår med grå stænk, der er sat op i en stram knude i nakken. Hun går i mørkt tøj af klassisk snit. Hendes ansigt er hærgnet af bekymringens rynker.

Kresten er en høj tynd mand med missionær-/Abraham Lincoln-skæg og vigende hårgrænse. Han ser hård og streng ud. Ansigtet er præget af

alvorsfulde rynker, og hans ansigt oplyses aldrig af hverken smil eller latter.

Eva og Kresten skal spilles som stramme, puritanske og kompromisløse mennesker. De er især strenge overfor Rana. De taler til Bjarke på en meget nedladende måde. Eva taler på samme måde som en karikeret, irriterende overklassekvinde ville tale til sin hund, med alt hvad dertil hører af babysprog, højt tonefald og idiotiske gentagelser. Hvor Eva står som den meget blide og svage mor med de helt ekstreme overbeskyttende tendenser, er Kresten i stedet den hårde og stærke far. Han er den strenge og ubøjelige magt i huset. Når Rana får skældud benytter hendes mor sig af giftige bebrejdelser, mens Kresten i stedet tyer til åbenlys vrede.

Giv gerne udtryk for Kresten og Evas uretfærdige behandling af Rana. Lad dem skære igennem med deres magt, og lad dem benytte totalt idiotiske argumenter hvis diskussioner skulle opstå. ("Fordi jeg siger det! Som din far har jeg ret til at bestemme over dig! Det står i Johannes' Åbenbaring 3:24!!!").

### *Jan Schüttel*

Jan er vagthavende læge på Bavnerup Egns-hospital. Han er en rationel og dygtig læge, med en pligtopfyldende indstilling overfor sit arbejde. Jans hårde liv som læge har givet ham et kynisk livssyn, præget af sarkasme og galgenhumor. Jan foragter alt der ikke passer ind i hans naturvidenskabelige livssyn. Religion betragter han som humbug og overtro. Efter Hans Fjerlevs forsvinden har Jan overtaget Bjarkes sag. Men Jan er ikke fascineret på samme måde som Hans var det, og betragter sagen med en langt mere objektiv indgangsvinkel. Det vil i dette tilfælde sige, at han egentlig ikke rigtig gider at spille tid på Bjarke, som han alligevel betragter som et uhel-

# Athinopa

bredeligt tilfælde. Hans ”behandling” består mest af beroligende piller, når bølgerne går højt.

## *Hans Fjerlev*

Hans var den læge der tidligere arbejdede med Bjarkes tilfælde. Han nærede en stærk interesse der med tiden udviklede sig til en besættelse. Til sidst var Hans så opslugt og fascineret at han selv blev suget ind i Athinopa. Hans Fjerlev er forsvundet, den dag i dag. Hans Fjerlev er død i Athinopa og hans legeme pines af Jakeldøden i sekstimers-stuen.

Efter Hans Fjerlevs forsvinden har en anden læge, Jan Schüttel, overtaget Bjarkes sag.

## *Anne Skovdal*

Anne Skovdal er simpelthen Lasses gamle biologilærer. Hun døde for flere år siden, og Lasse og Philip var delvist ansvarlige for hendes død, idet de myrdede hendes elskede kat, som en grusom drengestreg. Da Anna Skovdal fandt katten svigtede hendes svage hjerte, og hun døde øjeblikkeligt.

Denne hændelse har sat dybe spor i Lasses underbevidsthed. Han har fortrængt hændelsen, men plages ofte af mareridt om katte.

Anne Skovdal ligger nu i sekstimers-stuen sammen med Hans Fjerlev og Jakeldøden.

## **Personer fra Athinopa**

Disse personer er alle produkter af Bjarkes fantasi. De er opstået i takt med at Athinopa har udviklet og manifesteret sig i Bjarkes fantasi. De fleste af dem er enten manifestationer af Bjarkes gode og dårlige sider og følelser eller reaktioner mod Bjarkes opfattelse af den verden vi kalder

virkelig. Der findes flere skabninger end de her nævnte - faktisk findes der uendeligt mange forskellige, alle sære, mareridtsagtige typer - men de er ikke vigtige for handlingen, og det ville ikke føre til noget at forsøge at beskrive dem her. I scenariet vil disse ikke vise sig, eller bare ses som flakkende skygger. Mange af dem opholder sig slet ikke inde på den borg, hospitalet langsomt ændres til.

## *Den gamle indianershaman*

*The clouds make a circle  
On the soil that I'm on  
And I trust what surrounds me  
I want to cross.*

The Gathering, ”New Moon, Different Day”

Shamanen var den første person til at blive skabt i Athinopa, sammen med ridderen. Shamanen repræsenterer Bjarkes frihedstrang, og er samtidig også skabt udfra Bjarkes naturlige trang til harmoni og balance. Sider der for længst er forsvundet fra hans personlighed, og nu kun er repræsenteret i Athinopa via shamanen.

I sin ungdom var indianeren en modig kriger, der tog skalpe fra de onde og uretfærdige, og som fungerede som Bjarkes legekammerat og rådgiver. Han var Bjarkes lærer i tidernes morgen, da Athinopas skabelse kun lige var begyndt. Bjarke og indianeren jagede på Athinopas sletter, og klatrede i de svimlende høje træer i de vidtstrakte skove. Indianeren og Bjarke svømmede om kap i de hvislende floder og strømmende elve, der også forsynede dem med friske laks og ørreder. Men det var før Athinopas landskaber ændrede sig. Før himlen blev rød og tåget. Før dyrene døde og alt blev mareridt.

Siden har alting ændret sig. Bjarke og shamanen er nu blevet bitre fjender. Shamanen tager dyb



afstand fra Bjarkes rædselsregime, der strider totalt imod de frihedsidealer han selv repræsenterer.

Men indianeren har ikke deltaget i aktiv modstand mod Bjarke. Han har, gennem sin visdom, erfaret - i øvrigt som den eneste af Bjarkes skabninger - at han kun er et produkt af Bjarkes fantasi. Han er derfor klar over at han ikke kan kæmpe åbent imod Bjarke. Så længe Bjarke tilhører vores verden, er han urørlig for shamanen. Desuden vil drabet på Bjarke bare betyde at Athinopa vil gå til grunde, og det er trods alt en pris den gamle rødhud ikke er villig til at betale. Shamanen frygter ikke selv døden, men han vil ikke trække denne ultimative dom ned over hovedet på de andre skabninger i Athinopa. Han har en anden plan (se baggrundshistorien om shamanens plan.

Shamanen fremstår i Athinopa som en gammel prærieindianer. Han har en rank og stolt holdning og et viist og ubøjeligt blik. Hans hår er helt hvidt af ælde, og hans hud er læder-agtig og rynket, garvet af et langt livs erfaringer, sorger og glæder. Shamanen er ikklædt et lændeklæde, benklæder og mokkasiner. Hans bare overkrop er sej, senet og meget tynd, og smykket med fremmedartede symboler.

Shamanen skal spilles som en vis mystiker. Han taler i gåder, men er tilsyneladende i stand til, med sin vældige åndekraft, at gennemskue alle de folk han møder. Lige ind til marv og ben. Lad ham formulere sig i korte autoritative og højtidelige vendinger. Lad ham bruge anekdoter og lignelser når han taler. Tænk på personer som Sparkende Fugl (fra "Danser Med Ulve"), Gandalf og diverse zen-mestre.

Shamanen nægter som sagt at deltage aktivt i kampen mod Bjarke. Men han vil forsøge at vej-



lede spillerne i kampen. I forsøget på at få dem over på sin side vil han være både intrigant, manipulerende og listig.

Shamanens rolle er at skabe intriger, samt at sætte skub i handlingen. Han er den eneste der har opnået erkendelse nok til at se, at Athinopa blot er skabt af Bjarkes fantasi. Med hans stærke åndekraft, har han lært at se ting fra vores verden gennem Bjarkes øjne. Det er blandt andet sådan, han er blevet opmærksom på Camilla og hendes spirituelle evner. Derfor er shamanen også den eneste af personerne i Athinopa, der kan komme med direkte oplysninger, om Bjarkes regime og Athinopa generelt. De andre skabninger er blot sølle marionetter skabt af Bjarkes syge fantasi. Shamanen har levet i skjul for Bjarke og hans lakajer i lang tid, men nu opholder han sig mest i sin hule, der er beskyttet af hans stærke medicin. Se i øvrigt scene 5, del 2 om mødet med shamanen.

# ∇thinopa

## Jakeldøden

Jakeldøden er skabt efter at Athinopa er sunket i fordærv. Jakeldøden er et forskruet gespenst, der afspejler al den råddenskab, der efterhånden findes i Bjarkes sind. Jakeldøden er sadisme, indestænget vrede, vanvid og rendyrket ondskab.

Jakeldødens skabelse var et direkte resultat af en hændelse i Bjarkes fortid. Bjarke havde et kæledyr, som han holdt meget af. En lille dværgkanin ved navn Mulle. Mulle var et lyspunkt i Bjarkes sygdom. Bjarke tilbragte al sin tid sammen med den og var i lang tid ikke så indelukket som før. Men så skete tragedien. Mulle døde. Denne hændelse tog selvfølgelig meget hårdt på Bjarke. Han blev kastet ned i en dyb afgrund af sorg og fornægtelse, og nægtede at åbne sig for nogen som helst.

Bjarkes forældre forsøgte at trøste ham. De forklarede ham at døden var god. Mulle var et bedre sted, Mulle var i himlen. Bjarke misforstod dette fuldstændig. Nå, så døden var god! Faktisk skulle Bjarke være glad for at Mulle var død, Mulle var jo taget til et bedre sted. Det var sjovt for Mulle, at den var død! Sådan opstod Jakeldøden. En underlig fusion af den elskelige og sjove børnefigur Mester Jakel, og manden med leen.

Jakeldøden fremstår som en dødbringende hofnar. Han er klædt i gul og rød narredragt, og hans tynde ansigt er malet i en sadistisk klovnekranie-maske. Jakeldødens tynde ansigt er fordrejet i et sindssygt, sadistisk smil og hans øjne er tynde og mælkehvide, som var han blind. Jakeldøden bærer diverse torturretskaber, syle og to le-formede knive med sløve, rustne ægge, der ligefrem drypper af gift (naturligvis ikke dødbringende, men ætsende og særdeles smertefuld).

Jakeldøden skal spilles med en total usammen-

hængende og uhyggelig anarkisme. Han rabler sindssyge sætninger af sig i et skrigende tonefald, afbrudt af rablende, klangløs latter.

Jakeldøden er mest tænkt som et horror-element. Hans foretrukne tilholdssted er sekstimersstuen, hvor han piner og plager de døde. Se i øvrigt scene 1, del 2 om Lasses ankomst til Athinopa.

## Jesudas

*He flexed his muscles  
To keep his flock of sheep in line;  
He made a virus  
That would kill off all the swine;  
His perfect kingdom  
Of killing suffering and pain  
Demands devotion  
Atrocities done in his name.*

Nine Inch Nails, "Heresy"

Jesudas er skabt som en reaktion mod den strengt religiøse opdragelse Bjarke har været udsat for.



Jesudas er en kompleks blanding af de bibelske figurer Jesus og Judas.

Bjarke har mest mærket sin religiøse opdragelse i form af forbud og restriktioner. Tvungen bord- og aftenbøn og tidlig sengetid. ”Hvis du ikke vasker dine hænder efter du har tisset, kommer du i helvede, Bjarke”. Dette har i Athinopa givet udslag i Bjarkes magtbegær. Denne Gud, der kan tvinge folk til at knæle i bøn og børste deres tænder, må i sandhed have magt!. Sådan en magt vil Bjarke også have. I Athinopa er han Gud Skaberen. Magtfuld og nidkær og alt andet end barmhjertig.

Jesudas er symbolet på den ultimative ydmygelse og underkastelse Bjarke kræver. Jesudas er Guds søn og skabning, og lever kun for at lide under hans magt og væld. Jesudas begræder ikke sin skæbne. Han ønsker at lide for Bjarke og tage alle hans sorger og nederlag på sig, for han elsker ham som sin Fader og Herre, og han ønsker kun at tjene hans mindste vink uden at stille spørgsmål, selv om dette har betydet et langt liv fuld af pinsel og ydmygelse. Jesudas er stærk i sin tro.

Da Bjarke bringes i koma, tager kutkutterne Jesudas ned fra korset. De gør dette af medlidenhed. Men for Jesudas er det en handling der kun leder til gru. Idet han tages ned fra korset, hvor han har lidt og fulgt Bjarkes vilje, fjernes hele hans eksistensberettigelse. Jesudas føler sig som en forræder. En ren Judas, der har sat sig op imod sin Gud. Han ønsker nu kun at dø.

Jesudas fremtræder som en hærget, tynd mandsperson. Han er ikklædt en forreven kjortel der ikke gør meget for at dække hans radmagre og forpinte krop. Hans hænder og fødder bløder af de stigmata sår en evigheds pinsler på korset har

medført. Om hovedet har han en krone af pigtråd.

Jesudas skal spilles som en ynkelig skikkelse, der har frygteligt ondt af sig selv. Ikke på grund af de pinsler han har gennemgået, men fordi han føler sig som en forræder. Han vakler omkring og rabler som en vanvittig om hvordan Gud igen skal komme og at denne gang skal han ikke svigte. Lad din stemme være klynkende og ynkelig, og tal i fordrejede bibelske lignelser og udtryk. Tænk på en forskruet og ynkelig Kristus figur totalt bestjålet for al form for værdighed. Eller tænk på Gollum fra ”Ringenes Herre” eller Renfield fra Bram Stoker’s Dracula (spillet af Tom Waits, i den nyeste filmatisering. ”Master, Master You promisssssed me eternal life sss....”).

Jesudas holder til i kapellet i kælderen, men han flygter da Rana dukker op (se scene 1, del 2, om Ranas ankomst.). Herefter vil Jesudas vakle rundt på hele hospitalet. Han forsøger at skjule sig, men lad ham blot blive opdaget når spillet trænger til lidt krydderi. Jesudas kan sikkert fremkalde nogle interessante reaktioner fra både Rana og Johan, men ellers er han mest tiltænkt som stemnings- skaber.

### *Ridder Laan*

*Do you still believe in fairytales  
In battlements of shining castles  
Safe from the dragons  
That lie beneath the hill?  
Fish, ”A Gentleman’s Excuse Me”*

Ridder Laan (navnet muligvis afledt af Lancelot) er en af de ældste skabninger i Athinopa. Han blev skabt kort efter shamanen, som en beskytter og legekammerat til Bjarke. Laan har således oplevet Athinopa både før og efter at verden gik af lave.

# ∇thinopa

Laans skabelse er inspireret af de eventyr Bjarke af og til har fået læst op som godnatlæsning. Han er den ædle, gloværdige ridder, hvis liv er styret af ære. Laan svor Bjarke evigt troskab da han blev skabt. Og dette er en ed han har holdt. Han er 100% loyal overfor Bjarke, og fungerer som hans tro lakaj. Igennem årene har hans loyalitet og troskabsed blændet ham helt. De rædselsfulde og onde ting Bjarke har udført i sit regime - ting som ellers alle burde stride en ridders grundlæggende æresbegreber - har Laan set gennem fingre med. Han er forblændet af sit loyalitetskodeks. Et kodeks der tvinger ham til at lade den ed, han svor til Bjarke i tidernes morgen komme før alt.

Nu fungerer Laan som Bjarke's bodyguard, bøddel, slavepisker og lange arm. Han gør alt Bjarke's beskidte arbejde uden at kny. Det kunne aldrig falde ham ind at sætte spørgsmålstegn ved Bjarke's ordre - som en viljeløs og ubarmhjertig robot udfører han de grumme gerner.

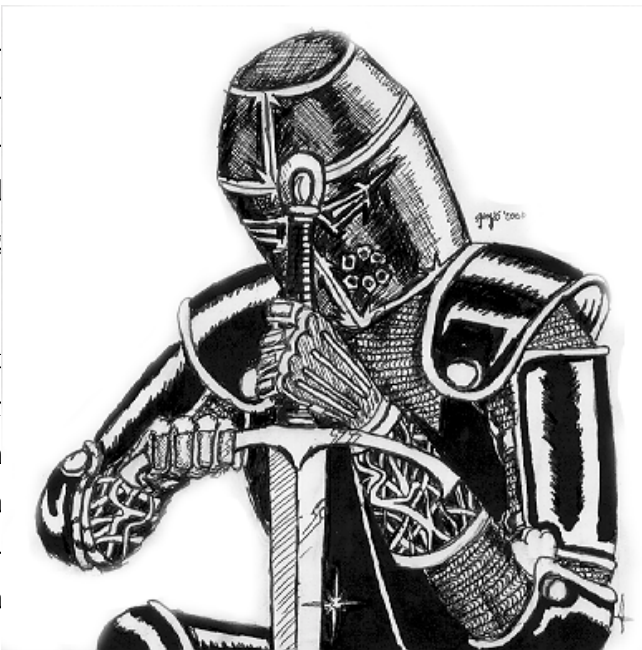
En af Ridder Laans fornemste opgaver har været at beskytte Bjarke mod monstret. I lange tider har de kæmpet frem og tilbage. En kamp som ingen af parterne syntes at kunne vinde. Men så til sidst fik ridderen overlistet monstret. Han fangede det, og lænkede det, så det ikke kunne få ram på Bjarke.

Ridder Laan er iklædt en stor glinsende pladerustning. Hans visir er slået ned og han løfter det aldrig. Bag visiret gemmer sig et stolt og ædelt ansigt. Ansigtet er glatbarberet for så vel den mindste skægstub som den mindste form for følelse. Han er kold, hård og hærdet.

Hvis du skal spille ridderen, er han blot en viljeløs slave, der blindt følger Bjarke's ordrer. Hans stemme er dyb og alvorlig, og han taler i storladne, pompøse og arrogante vendinger - måske er der ligefrem lidt Buzz Lightyear over ham. Han

vil i hvert fald stille sig lige så modvillig an, hvis nogen fortæller ham, at han ikke er "rigtig". Tænk desuden på Sturm Brightblade, en pligtopfyldende bøddel eller en morderisk og følelseskold kampmaskine.

Ridder Laan kommer sandsynligvis ikke til at spille den store rolle i dette scenarie. Efter Kongens fald bliver han fanget og nedkæmpet af kutkutterne. (Se scene 4, del 2 om kutkutternes hævn, s ?). Hvis Bjarke senere befries, og derved kommer til magten igen, så skal den gode Laan nok få klasket noget bag...



## Monstret

*Hush little baby, don't say a word.  
And never mind that noise you heard.  
It's just the beast under your bed  
In your closet, in your head.*

Metallica, "Enter Sandman"

Monstret er symbolet på Bjarke's dødsfrygt. Monstret under sengen, som alle børn frygter. Det blev skabt samtidig med Jakeldøden, da Bjarke blev konfronteret med dødens uhyggelige kendsgerning.



Monstret er en morbid, horribel sammensætning. Det fremstår som en blanding af alle de ting Bjarke har frygtet. Det har et stort, savlende gab, fyldt med lange rækker af giftige hjattænder. Dets tre øjne lyser røde af vrede og foragt. Det har en stor sort ulvs krop og bagben, men en slimet edderkops leddelte forben. Desuden er monstret udstyret med en farlig skorpion hale med giftbrod.

Monstret spiller en særlig rolle. Da det symboliserer Bjarkes dødsangst, er det det eneste væsen i Athinopa, der kan slå Bjarke ihjel. Da monstret møder Philip ved hans ankomst til Athinopa, møder den sit eget spejlbillede. Med Athinopas magt optages monstret i Philip, og det bliver en fysisk del af hans i forvejen monstrøse personlighed. Philip er blevet til en sprængfarlig Molotovcocktail, der bare venter på at forvandles og vise sit sande jeg. Se del 2, scene 1, Philips ankomst til Athinopa.

### *Kutkutterne*

Kutkutterne er små slaver. De er skabt af Bjarke som ofre for hans regime. Efter som Athinopa er blevet mere og mere fordrejet, i takt med at Bjarke har haft mere og mere brug for at afreagere, har han haft brug for nogle undersåtter. Således blev kutkutterne skabt. De er viljeløse små nuttede skabninger, der tvinges til at udføre umenneskeligt hårdt slavearbejde. Det er Ridder Laans opgave at holde dem i gang. Han må svinge piskan over dem indtil de dør af udmattelse, om nødvendigt, for sådan er Bjarkes herredømme: ustoppeligt, umenneskeligt og uden barmhjertighed.

Kutkutterne er små, nøgne ”visitors”-lignende skabninger, alle med et ulykkeligt, plaget ansigtsudtryk. De er som regel grålige eller helt hvide i huden, der sidder stramt over de skøre,

bruskagtige knogler. Der lever en udefinerlig masse af dem i Athinopa. Denne masse mindskes aldrig, på trods af at de dør i hobetal af de pinsler Bjarke udsætter dem for, og på trods af at de er absolut kønsløse. De har en kollektiv bevidsthed. De eksistere simpelthen ikke som individer, men lever som en samlet upersonlig masse. Det mest uhyggelige er nok, at de alle sammen går og nynner uafbrudt – en evig, søvndyssende monotoni, der snarere virker som kollektiv selvhypnose end som adspredelse fra det hårde arbejde.

Men efter Bjarkes fald gør de oprør. De ender med at overmande Ridder Laan og dræbe ham. Se del 2, scene 4 om Kutkutternes hævn..

## Appendix B – Beskrivelse af Bavnerup egnshospital

Her følger en beskrivelse af de forskellige lokationer på Bavnerup egnshospital. Det er hospitalet som det ser ud først da spillerne ankommer i del 2, og ikke som det ser ud senere, når Athinopa opsluger større og større dele af det. Altså en beskrivelse af hospitalets ydre på det virkelige plan.

Hospitalet er meget dystert og præget af hvide kolde farver, og døde kliniske hospitalslys. En mystisk stilhed hersker, da lydene fra vore verden ikke trænger igennem til Athinopa. Vi har ikke gjort meget ud af beskrivelserne af rummene. Det er ikke så vigtig hvordan stederne lige nøjagtigt ser ud. Det vigtigste er at du formidler den stemning der præger stedet. Ligeledes har vi heller ikke gået meget op i hvilke genstande man kan finde på hospitalet. Brug din sunde fornuft.

### Stueetagen

#### *Forhal*

Her er den store velkomstforhal med informationen og kiosken. Ligeledes er der en reol med tilhørende stole og borde. Reolen indeholder Anders And blade, adskillige numre af bladet "Helse" og "Ugeskrift for læger", og ellers et typisk udvalg af oplysningsfoldere og billigbøger.

I rummet er der indgange til en vindeltrappe, en elevator, til de to venteværelser samt en stor udgang. Rummet virker sært dødt. Det er dårligt

oplyst, og der er helt mørkt både i kiosken og ved info-skranken. Elevatoren er tændt og virker fint. Den leder, ligesom vindeltrappen, både op og ned.

Vinduerne og udgangen virker underlige. Der er sært mørkt udenfor. Et underligt tomt mørke som er ret skræmmende. Vinduerne kan ikke åbnes og indgangs døren er låst. Den er lavet af brudsikkert glas, der ikke kan smadres. Ved info-skranken står der en pc'er der indeholder oplysninger om hvor de forskellige patienter ligger. Søges der på Bjarke, vil man opdage at han ligger på intensivafdelingen på 2. Sal.

Efter at Athinopa absorberer hospitalet, vil denne forhal langsomt ændre sig til en drypstenshule. Det er i denne hule, at kutkutterne holder til.

#### *Venteværelser*

Der er to venteværelser. Begge er udstyret med et antal af behagelige stole, og giver adgang til toiletter. Toiletterne er typiske rene toiletter, med spejl, vask osv.

#### *Ambulatorier*

Ambulatorierne er de lokaler hvor ikke-akutte tilskadekomne patienter behandles. De indeholder reoler med filer, optegnelser og opslagsværker. De er udstyret med skriveborde, hvorpå der står en pc'er til udskrivning af recepter og lignende. Desuden er der brikse.

## *Skadestue*

Skadestuen er det rum hvor akutte tilfælde af tilskadekomne behandles. Rummet indeholder mange brikse og lægeremedier.

## *Kælder*

Hospitalets kælder er meget svagt oplyst. For at spare på strømmen er lyset slukket. Den eneste belysning kommer fra vågelamper, der udsender et støvet, gråt lys.

## *6-timers-stue*

Dette rum indeholder seks senge. Det er her ligene bliver bragt ned. Her har de seks timer til at vågne op, før de bliver erklæret endeligt døde. Du kender sikkert rummet fra ”Nattevagten”. Hyggeligt sted. Rummets temperatur ligger omkring frysepunktet. Over hver seng er der snore de døde kan trække i. Disse er forbundne med en alarm på vagtlæge Jan Schüttels kontor samt på vagtmandens plads i receptionen.

Dette rum indeholder ligene af Hans Fjerlev og Anne Skovdal (se appendix A og afsnittet om Lasses opvågning, scene 1, del 2.). Det er også dette lokale, der er det foretrukne opholdssted for Jakeldøden (se appendix A).

## *Sektionsstuen*

Dette er det dejlige lokale vi alle elsker og kender fra ”X-Files”. Rummet hvor obduktionerne bliver udført. I rummet er der en reol med diverse skæreremedier og tre operationsbænke. Der hviler en ret klam atmosfære i rummet og en indbildt lugt af blod og død. Ammenam. Der er adgang til et toilet med en stor vask.

## *Kapel*

Dette er rummet hvor de rigtig døde ligger og feder den. De folk som har klaret opholdet i 6-timersstuen uden urolige og søvnløse tilbøjeligheder. Rummet er udstyret med seks kister (der dog i øjeblikket er tomme, mere eller mindre) og et stort rustikt træ-krucifix. Se afsnittet om Ranas opvågning, scene 1, del 2.

Dette rum er det foretrukne opholdssted for Jesudas (se appendix A)

## **1. sal (operations-afdeling)**

Denne afdeling af hospitalet er totalt uvæsentlig for scenariet. Den indeholder ikke nogen steder eller rum der betyder noget for handlingen, men er blot taget med for realismens skyld. Faktisk er hele 1. Sal bare med til at præge scenariet i en uheldig investigation-agtig retning. Jo større stedet er, jo mindre plads vil der være til intriger og indespærret paranoia stemning.

Derfor har vi valgt at lade hele første sal være aflåst. For at komme fra 1. Salens forhal og indtil operationsafdelingen, behøver man en 4-cifret kode, der skal tastes ind på den elektroniske lås. Denne kode kendes af hospitalets personale, men da de jo bevæger sig på hospitalets virkelige plan, og spillerne bevæger sig på drømmeplanet, er det ikke muligt at få fat i denne kode. Smart, hva'!!!

## **2. sal (kirurgisk og intensiv afdeling)**

Denne afdeling er skarpt oplyst, af iskoldt klinisk hospitals belysning. Luften er kold og tør og stemningen er ubehagelig. Det er på denne etage, at Bjarke ligger.

# ∇thinopa

## *Forhal*

Et tomt rum, der leder ind til den kirurgiske og den intensive afdeling. Ligesom i forhallen ind til operationsafdelingen, er døren udstyret med en elektronisk lås, men denne dør står åben.

## *Jan Schüttels kontor*

Jan Schüttel er den vagthavende læge på Bavnerup egnhospital. Han er samtidig dén læge, der har overtaget Bjarkes sag efter Hans Fjerlevs forsvinden. Dette er hans kontor - et typisk ét af slagsen, med reol, skrivebord og pc'er. På pc'eren ligger Bjarkes nye fil (handout # 17).

Jan Schüttel opholder sig scenariet igennem mest i dette rum eller på intensivafdelingen. Se appendix A, for beskrivelse af vagtlæge Jan Schüttel.

Efter Athinopas indtrædelse vil shamanen opholde sig i dette rum, der efterhånden ændrer sig til en hule.

## *Lager*

Dette lager indeholder alt fra rengøringsvogne til hvide kitler og træsko.

## *Kirurgisk afdeling*

Disse rum udgør de andre patientstuer på kirurgisk afdeling. I øjeblikket indeholder de kun tomme patient senge.

## *Køkken*

Dette rum (køkkenet) er et køkken. Det indeholder alt fra ovne og kogeplader til madvogne og køkkenremedier.

## *Skyllerum*

Dette rum bruges til at sterilisere operationsremedier og tøj. Rummet indeholder håndvaske, et bord, en vaskemaskine og en reol med diverse steriliserende stoffer. På bordet ligger nogle operationsremedier - tange og skalpeller og lignende.

## *Toilet*

Tjaa..

## *Hans Fjerlevs kontor*

Dette rum er ikke i brug for tiden. Det er mørkt. Det var her Bjarkes gamle læge havde kontor. Efter hans forsvinden, har hospitalet ikke taget lokalet i brug endnu. Hans Fjerlevs arkivskab står der stadig, som det eneste møbel, ud over et gammelt støvet skrivebord.

Filen med de oplysninger Hans Fjerlev samlede ind, står stadig i arkivskaber, under Sand Jensen, Bjarke. Filen indeholder handout # 18. (beskrivelse af fremskridt, børnetegninger, og diktafonoptagelse).

## *Intensiv afdeling*

Dette er den intensive afdeling. Der er plads til en patient af gangen, og i øjeblikket er denne patient Bjarke. Bjarke ligger i respirator i den dybeste koma. I rummet befinder sig desuden Eva og Kresten Sand Jensen, samt vagtlæge Jan Schüttel, når han ikke er på sit kontor. Se appendix A, for beskrivelser af disse mennesker.

Den Bjarke der ligger i respiratoren er blot en skygge af Bjarkes sande væsen. Bjarkes væsen er fanget i Athinopa, hvor han i virkeligheden er lænket til sin trone. Se scene 8, del 2.



# Bilag A - Handouts

Her følger de handouts der indgår i scenariet. Nogle af dem skal du selv klippe ud (det er dem der også er indskrevet i sammenhængen under handlingen). Nogle af dem indeholder bemærkninger, der selvfølgelig kun er tiltænkt dine øjne. Disse bemærkninger skal klippes fra. Her følger først en kort oversigt over de 18 handouts:

H # 1 Syricon Diabolicus Magus (udleveres sammen med Ranas karakter ark)

H # 2 Bjarkes tegning

H # 3 Bemærkning til Rana

H # 4 Bemærkning til Johan

H # 5 Bemærkning til Lasse

H # 6 Bemærkning til Philip

H # 7 Bemærkning til Camilla

H # 8 Monsterindskydelse til Philip

H # 9 -

H # 10 -

H # 11 -

H # 12 Camillas underbevidsthed

H # 13 -

H # 14

H # 15 Lægefiler over karakterernes koma

H # 16 Bjarkes 10 bud

H # 17 Jan Schüttels fil om Bjarkes koma

H # 18 Hans Fjerlevs optegnelser over Bjarkes tilfælde. Indeholder børnetegninger, diktafonoptagelse og filer.

# Syricon Diabolicus Magus

Timen før midnat er til hvid magi. I denne time påkaldes ånderne for Helios, den savnede dagsstjerne, altns beskinner og beskytter. De påkaldes for at fremme kærligheden, og lade den føre til, at livet begynder igen, hvor det er levet til ende. Men det er jo ikke dét, du har købt bogen for, vel?

Når midnatstimen oprinder, vil den kyndige heksemester kunne mærke i hver celle i kroppen, at nu kommer vi til det sjove. Måske vil lysene, du har tændt, blafre let. Måske vil de gå ud. Men den tydeligste forandring vil være inden i dig selv. Når klokkernes tolv slag varsler den nye dag, vil den erfarne kunne mærke energierne blive mørkere med hvert slag, indtil hele dit sind nu er sporet ind på de gerninger, der skal gøres.

Timen efter midnat er til sort magi. I denne time påkaldes ånderne for Lilith, Dødens og Natens hævnerrige herskerinde, samt skytsånderne for den tabte Boyâsh-stamme, der omkom skrigrædende i Inkquisitionens blodsstinkende torturkældre. De påkaldes for at udspy forbandelser over menneskenes slægt.

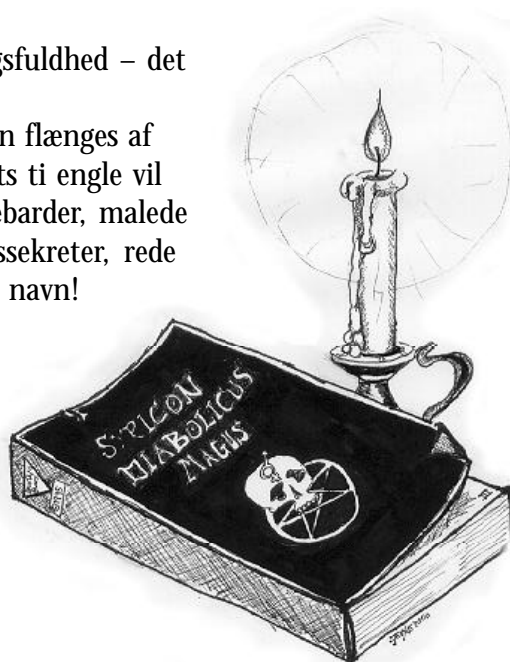
For at kaste en forbandelse på én af Adams blod, skal du som heksemester nævne vedkommende ved navn fire gange, mens du ser mod først nord, herefter vest, dernæst syd og tilsidst øst, som er dén retning, hvorfra de gamle stammer kom på deres vandring. Denne navns nævnelse skal ske i midten af en menneskelig firkant, formet af fire personer, der alle er indforståede med ritualen og dets virkning. Disse fire skal hver stå med front mod dig, hver med et tændt lys i hånden, som en lysets lanse til beskyttelse mod dén mørkets apparition, der vil fare i dig for en kort stund, når ritualen er udført.

Når du har nævnt den ulykkelige navn fire gange, én gang mod hvert verdenshjørne, skal i alle i kor fremsige følgende linje fra et længst hengemt tungemål:

”Zorro buchloria alj gibreel farishtah! Ikh! Ikh! Ikh! Ikh!”

Udtalen er ikke afgørende for forbandelsens virkningsfuldhed – det vigtige er, at hjertet er med, når ordene udtales.

Bered Eder nu kun, ak I fordømte – for I vil se jorden flænges af Den Ondes ubetvingelige, flænsende kløer, og mørkets ti engle vil komme til syne for Eder med blodigt blinkende hellebarder, malede i ansigterne med offerlammets svovlsstinkende kropsskreter, rede til at lade forbandelsen blive virkelighed i Beelzebubs navn!



## Handout # 2

(Dette er den tegning Bjarke tegner efter rollespillets slut i begyndelsen af del 1. Du kan selvfølgelig godt benytte dig af dette handout, men det vil være langt sejere, hvis du selv sider og tegner dette handout, mens du spiller Bjarke under denne scene. Derfor skal du bare se dette handout som et forslag til hvordan Bjarkes børnetegning kan se ud).



~~STARK~~e 70 09

### Handout #3 – Rana

#### *Bogen fra antikvaren*

*Du mærker en let irritation, og en lidt underlig uforløst følelse i maven. Det ærgrer dig at aftenen ikke gik helt perfekt. Det er trods alt dit ansvar at få det hele til at glide. Det var dig der var spillede, og det foregik trods alt på dit værelse. Egentligt var det jo også lidt din skyld. Hvorfor kan dine forældre ikke bare fatte at de bare skal holde sig væk. Og Bjarke. Hvorfor skal han absolut altid sidde på værelset, når vi spiller?*

*Hov, bogen. Den bog dig og Lasse fandt hos antikvaren, den anden dag. Den burde kunne krydre aftenen lidt! I aften vil være den perfekte aften til at prøve den forbandelse af, der er deri. Du må fortælle de andre om den, og få dem med ud i skoven. Den lille lysning vil være perfekt til udførelsen af ceremonien.*

### Handout #4- Johan

#### *Bjarke!*

*Hvorfor skal Bjarke, den irriterende unge, altid hænge her når vi spiller. Han fatter jo alligevel ikke en skid af hvad der foregår. Han sidder bare der og stirrer ud i luften, og siger ingenting. Men Rana tør vel ikke smide ham ud. Hun ved at hendes forældre vil forbyde os at spille her, hvis Bjarke ikke må overvære det. Han får sku altid sin vilje.*

### Handout # 5 – Lasse

#### *Forbandet være Bjarke.*

*Det plager dig at se hvordan Rana terroriseres af hendes familie. Det er sgu Bjarkes skyld. Lige siden han blev født, har hendes forældre forandret sig dag for dag. Altid skal Bjarke have sin vilje. Foreksempel i aften. Hvad i al verden laver Bjarke på Ranas værelse. Hvorfor skal han altid sidde der når i spiller?*

*Det plager osse Rana at have ham der, det kan du da se.*

*Det er svært at klare at se hvordan hendes tilbageholdenhed forgifter hende. Hun må forløses. Måske kan forbandelsen hjælpe. Hvis Rana går med til at forbande Bjarke, kan hun få nogle af sine indestænkte aggressioner ud. Det ville forløse hende! Selvfølgelig ikke rigtigt forbande Bjarke! Det får jo ingen konsekvens for ham. Enhver kan se at den bog ikke er ægte. Men den fungerer vel fint som symbol. Hold da kæft. Du bliver sku nok psykiater en dag! Nej spøg til side. Det her er for alvorligt til at joke med.*

### Handout # 6 – Philip

#### *Hold kæft hvor barnligt?*

*Hvad fanden laver du her? Der er pisse koldt og vådt, og de andre ligner idioter. Ok! Indrømmet, du blev måske revet med af stemningen. Du blev måske lidt skuffet over at der ikke skete en skid... Hold kæft hvor barnligt. Hvorfor hænger du egentligt med de her folk? Men hvad andet kan man vente af et pattebarn som Lasse, for det var sku hans idé, det lort her.*

Handout # 7 – Camilla

*Åh nej!*

*Hvad har vi gjort!?! Hvordan i al verden kunne vi gøre det mod Bjarke? En uskyldig lille dreng! Hvordan kunne jeg gøre det. Jeg forstår måske at Philip kunne. Han så lige frem ud til at nyde det. Det sadistiske svin! Men mig selv! De andre!!!?*

Handout # 8 – Philip

*Endelig!!!*

*Frygten lammer dit hjerte...hvad gør Laan her?*

*...endelig død...en berusende glæde gennemstrømmer dig på uforklarlig vis...*

*...Hvem fanden i helvede er Laan?*

Handout # 9 – Philip

*Indvoldene skal flyde.*

*En pludselig tanke overvælder dig...Kløerne der skamferer og flår det lille uskyldige ansigt - hvilken opløftende tanke...At rive det lille barnehjerte ud...at bade i indvolde og mæske sig i hvalpefedt...En vellystig sitren ved tanken om barnefrygt og blodigt kød. Hvilken sødmefuld cocktail!*

Handout # 10 - Philip

*Giv mig blod.*

*...Åh at flå i kød...At flå hovedet af...det søde knæk når kraniet løsrives fra rygsøjlen. At kneppe det afflåede kranie i øjenhulen som du har gjort det så mange gange før...*

Handout # 11- Philip

*Knas Knas Knas*

*...sult...blodtørst...liderlighed...du længes...*

Handout # 12 Camilla

*Den forstilte gråd!*

*Hele tiden vender de tilbage for dit indre øje. Række på række af fostre i spritglas...Alle de forspildte muligheder det rum indeholdt...*

*Hvilket udyr kunne gøre noget sådant? Og hvilket udyr er du. Du forbandede et barn. Den uskyldigste lille skabning...*

Handout # 13 - Camilla

*Babygråd.*

*Pludselig hører du en skingrende gråd, som fra et spædbarn der gøres fortræd. Men gråden forstummer igen, ligesom du var ved at lokalisere hvor den kom fra...Hvor længe kan du bære det?*

Handout # 14 - Camilla

*Giften i din krop.*

*Du føler dig beskidt og tilsølet. Giften der blev sprøjtet i dig den dag i skoven. Hvordan kunne det monster gøre det...*

Pt. er fundet ukontaktbar på sit værelse. Forældrene har sidst set ham, dagen før ved eftermiddags tid. I mellemtiden har han spillet rollespil med nogle kammerater.

Anamnestisk er der ikke holdepunkt for traumer; han har ikke klaget over smerter i løbet af dagen. Forældrene mener ikke, han har haft feber; men de har ikke taget temperaturen. Der er ikke blandt kammerater nogen sygdomme i øjeblikket.

**Objektivt:** Pt. Reagerer på stærke smertestimuli, cornea-refleksen er bevaret. Emnet er tilsyneladende komatøs, men ekstremt hurtige øjenbevægelser mod venstre er observeret. Træg lysreaktion. Der er øget tonus i alle fire ekstremiteter, pt. ligger i opistotonus med pronation af håndled. Der er bilateralt positiv Babinsky, negativ Oppenheim.  
Stet. C. et p.: normale forhold.  
Abdomen: blødt og tilsyneladende uømt.  
Hud: Der er intet udslet, ingen petecchier eller echymoser.

Nærværende journal er udarbejdet af vagthavende læge, dr. med.

Jan Schüttel

*Dato og underskrift:*



Pt. er fundet ukontaktbar på sit værelse. Forældrene har sidst set ham, dagen før ved eftermiddags tid. I mellemtiden har han spillet rollespil med nogle kammerater.

Anamnestisk er der ikke holdepunkt for traumer; han har ikke klaget over smerter i løbet af dagen. Forældrene mener ikke, han har haft feber; men de har ikke taget temperaturen. Der er ikke blandt kammerater nogen sygdomme i øjeblikket.

**Objektivt:** Pt. Reagerer på stærke smertestimuli, cornea-refleksen er bevaret. Emnet er tilsyneladende komatøs, men ekstremt hurtige øjenbevægelser mod venstre er observeret. Træg lysreaktion. Der er øget tonus i alle fire ekstremiteter, pt. ligger i opistotonus med pronation af håndled. Der er bilateralt positiv Babinsky, negativ Oppenheim.  
Stet. C. et p.: normale forhold.  
Abdomen: blødt og tilsyneladende uømt.  
Hud: Der er intet udslet, ingen petecchier eller echymoser.

Nærværende journal er udarbejdet af vagthavende læge, dr. med.  
Jan Schüttel  
*Dato og underskrift:*

Pt. er fundet ukontaktbar på sit værelse. Forældrene har sidst set ham, dagen før ved eftermiddags tid. I mellemtiden har han spillet rollespil med nogle kammerater.

Anamnestisk er der ikke holdepunkt for traumer; han har ikke klaget over smerter i løbet af dagen. Forældrene mener ikke, han har haft feber; men de har ikke taget temperaturen. Der er ikke blandt kammerater nogen sygdomme i øjeblikket.

**Objektivt:** Pt. Reagerer på stærke smertestimuli, cornea-refleksen er bevaret. Emnet er tilsyneladende komatøs, men ekstremt hurtige øjenbevægelser mod venstre er observeret. Træg lysreaktion. Der er øget tonus i alle fire ekstremiteter, pt. ligger i opistotonus med pronation af håndled. Der er bilateralt positiv Babinsky, negativ Oppenheim.  
Stet. C. et p.: normale forhold.  
Abdomen: blødt og tilsyneladende uømt.  
Hud: Der er intet udslet, ingen petecchier eller echymoser.

Nærværende journal er udarbejdet af vagthavende læge, dr. med.  
Jan Schüttel  
*Dato og underskrift:*

Pt. er fundet ukontaktbar på sit værelse. Forældrene har sidst set ham, dagen før ved eftermiddags tid. I mellemtiden har han spillet rollespil med nogle kammerater.

Anamnestisk er der ikke holdepunkt for traumer; han har ikke klaget over smerter i løbet af dagen. Forældrene mener ikke, han har haft feber; men de har ikke taget temperaturen. Der er ikke blandt kammerater nogen sygdomme i øjeblikket.

**Objektivt:** Pt. Reagerer på stærke smertestimuli, cornea-refleksen er bevaret. Emnet er tilsyneladende komatøs, men ekstremt hurtige øjenbevægelser mod venstre er observeret. Træg lysreaktion. Der er øget tonus i alle fire ekstremiteter, pt. ligger i opistotonus med pronation af håndled. Der er bilateralt positiv Babinsky, negativ Oppenheim.  
Stet. C. et p.: normale forhold.  
Abdomen: blødt og tilsyneladende uømt.  
Hud: Der er intet udslet, ingen petecchier eller echymoser.

Nærværende journal er udarbejdet af vagthavende læge, dr. med.

Jan Schüttel

*Dato og underskrift:*

Pt. er fundet ukontaktbar på sit værelse. Forældrene har sidst set ham, dagen før ved eftermiddags tid. I mellemtiden har han spillet rollespil med nogle kammerater.

Anamnestisk er der ikke holdepunkt for traumer; han har ikke klaget over smerter i løbet af dagen. Forældrene mener ikke, han har haft feber; men de har ikke taget temperaturen. Der er ikke blandt kammerater nogen sygdomme i øjeblikket.

**Objektivt:** Pt. Reagerer på stærke smertestimuli, cornea-refleksen er bevaret. Emnet er tilsyneladende komatøs, men ekstremt hurtige øjenbevægelser mod venstre er observeret. Træg lysreaktion. Der er øget tonus i alle fire ekstremiteter, pt. ligger i opistotonus med pronation af håndled. Der er bilateralt positiv Babinsky, negativ Oppenheim.  
Stet. C. et p.: normale forhold.  
Abdomen: blødt og tilsyneladende uømt.  
Hud: Der er intet udslet, ingen petecchier eller echymoser.

Nærværende journal er udarbejdet af vagthavende læge, dr. med.  
Jan Schüttel  
*Dato og underskrift:*

Du må ikke have andre guder end Bjarke  
Du må ikke tale om Bjarke bag hans ryg  
Du må ikke råbe  
Du må ikke lyve for eller om Bjarke  
Du må ikke pege fingre ad Bjarke  
Kun Bjarke må slå ihjel  
Kun Bjarke må regere  
Kun Bjarke må sidde på tronen  
Bjarkes nidkærlighed skal ramme dig  
Bjarke har al magten i evighed  
Amen

Pt. er fundet ukontaktbar på sit værelse. Forældrene har sidst set ham, da han blev lagt i seng kl. 22.30. Inden da havde han set på, at hans søster og nogle af hendes kammerater spillede rollespil. Anamnestisk er der ikke holdepunkt for traumer; han har ikke klaget over smerter i løbet af dagen. Forældrene mener ikke, han har haft feber; men de har ikke taget temperaturen. Der er ikke blandt kammerater nogen sygdomme i øjeblikket.

**Objektivt:** Pt. Reagerer på stærke smertestimuli, cornea-refleksens er bevaret. Emnet er tilsyneladende komatøs, men ekstremt hurtige øjenbevægelser mod venstre er observeret. Træg lysreaktion. Der er øget tonus i alle fire ekstremiteter, pt. ligger i opistotonus med pronation af håndled. Der er bilateralt positiv Babinsky, negativ Oppenheim.  
Stet. C. et p.: normale forhold.  
Abdomen: blødt og tilsyneladende uømt.  
Hud: Der er intet udslet, ingen petecchier eller echymoser.

Nærværende journal er udarbejdet af vagthavende læge, dr. med.  
Jan Schüttel  
*Dato og underskrift:*

Her følger en udskrevet version af den samtale der befinder sig på diktafonbåndet. Hvis i ikke på nuværende tidspunkt har fået et kasettebånd med denne samtale på i hænde, send da Kr. 300 til vores respektive adresser. I vil da modtage optagelsen om få dage... Hvis i kommer til dag 0, på Fastaval, skulle vi gerne have et kasette bånd til jer, med diktafon optagelsen på.

Hans Fjerlev (herefter HF): Det er i dag den 23/4-1997. Jeg vil nu afprøve en ny idé, jeg har fået angående tilfældet Bjarke Sand Jensen, der allerede nu viser svære tegn på Aspergers syndrom. Om et øjeblik, når Bjarke bliver sendt herind, vil jeg have skjult denne båndoptager under bordet. Jeg vil søge at påvirke emnet gennem hypnose og konnotationsteknik.

[En dør åbnes og lukkes. Skramlen med stole]

HF: Hej, Bjarke. Ja, sæt dig bare ned. Vil du have et bolsche? Nej, de er vist heller ikke særlig gode, dem her. [pause] Bjarke, i dag vil jeg gerne have, at du koncentrerer dig virkelig godt, er du med? Godt. Du skal se på denneher blyant. Koncentrer dig. Du må kun se på blyanten... Fint... Kun blyanten... Fiiint. [pause]

HF (forts.): Bjarke. Blink, hvis du kan høre, hvad jeg siger. Okay. Godt... Bjarke, hvad ser du lige nu?

[avshed]

HF: Bjarke, tænk på dét, du holder mest af at gøre. Ja... fortæl mig om det. Hvad kan Bjarke lide at gøre?

Emnet Bjarke Sand Jensen (herefter B): Tegner.

HF: Du kan godt lide at tegne, Bjarke. Hvad tegner du?

B: Storesøsters kæreste.

HF: Hvordan får du fantasien til at tegne dét, Bjarke?

B: Jeg hader ham. Han har horn i panden.

HF: Hvad hedder han Bjarke?

B: Johan. Det er bare et ord. Han har ikke noget navn. Han er ikke nogen.

HF: Herefter nægter Bjarke at sige mere. Vi fortsætter optagelserne en anden dag.

[optagelse slut]

HF: Det er i dag den 3/5-1997. Jeg vil gentage forsøget med den skjulte båndoptager. Bjarke er nu igen under hypnose.

HF (forts.): Hvad har du lyst til at tegne i dag, Bjarke?

B: Ikke noget. Gud.

HF: Hvad mener du? Gud eller ikke noget?

B: Ja. Jeg vil tegne Bjarke.

HF: Tegne dig selv, Bjarke?

B: Ja. Eller min søn. Han bløder meget. Det kan jeg ikke lide. Men jeg kan godt lide, når han skriger.

HF: Hvad... hedder din søn, Bjarke?

B: Jesudas.

HF: Hvem er hans mor?

B: Rana.

HF: ...Bjarke. Du talte engang om et øh...monster. Kan du beskr...Bjarke, lad være med dét.

[ømmet bider sig tilsyneladende hårdt i læben og klynker lidt]

B: Av...

HF: [fydeligt chokeret]Bjarke, øh...når jeg klapper, så vågner du. 1, 2, 3...

[..klap. Optagelse slut.]

HF: Det er nu den 20/5-1997. Bjarke er under hypnose igen. I dag vil jeg forsøge at genoptage dén samtale, Bjarke og jeg havde i går, men hvor jeg ikke optog.

HF (forts.): Bjarke. Du nævnte i går noget om Athi...Athinopa. Hvad betyd...

Pludselig skramlen af stole. Tumult. Mandsskrig.

B [vildt skrigende] *Ti stille! Ti stille! Ellers skal jeg få dig hængt!*

HF [også med hævet, men besværet stemme]Ørrgghhh...Bjarke, du kvæler mig...Gå lige væk...

[optagelse slut]



Cont. Nr. 1-10	<b>Bjarke Sand Jensen, cpr. 311089-1739</b> <i>Følgende undersøgelser er udarbejdet af Dr.psy.</i> Hans Fjerlev 1994-1997
0908-94	Første undersøgelser af Bjarke. 4 år, sund og intelligent. Sprogudviklingsstadium kan ikke bedømmes, da pt. stort set ikke taler. Forældrene bekymrede. Pt. fysik: i.a.
0709-94	Præsenterede Bjarke for Vygotsky-testen. Han var ikke interesseret. Meget indesluttet.
2510-94	Kort samtale med Bjarke. Han virkede glad, om end lidt fraværende. Sagde kort, at det var hans fødselsdag i næste uge.
2304-97	Bjarkes tilfælde har udviklet sig i en interessant retning. Ved hjælp af en skjult båndoptager har jeg kunnet fastslå, at pt. fører lange samtaler med sig selv, når der ikke er andre tilstede. I disse 'samtaler' åbner han mere op end i de interviews, jeg har lavet sammen med chefpsykolog Berit Wagner. Mulig schizofrenia simplex, men dette kan ikke fastslås på nuværende tidspunkt.
1005-97	Talte med Bjarke om <i>Jesudas?</i> , et ord der flere gange dukker op i mine båndoptagelser af ham, men han lukkede af og ignorerede mig, og det lykkedes mig ikke at få mere ud af ham. Begyndte at klynke, da jeg nævnte <i>monstret</i> . Jeg vil anbefale, at pt. præsenteres for Mendoza-testen.
2005-97	Bjarke overfaldt mig og kradsede mig i ansigtet, da jeg konfronterede ham med ordet <i>Athinopa</i> , som han talte meget om, da han i går var under hypnose. Han skreg at jeg

	skulle tie stille og prøvede skiftevis at kvæle mig og at slippe ud af lokalet. Dette sætter naturligvis hans tilfælde i et helt nyt lys. Jeg vil anbefale, at pt. straks bliver sat i behandling med Prozac.
3005-97	Havde en længere samtale med Bjarkes forældre. Det lader til, at Bjarke efter vort sidste interview har vågnet skrigende hver eneste nat. Én nat er han endog stukket af og forsvundet ud i skoven. Pt.'s forældre ønsker ikke, at pt. fortsætter i behandling hos mig. Det bedrøver mig. Jeg vil ikke miste dét, jeg endelig er blevet en del af. Lyttede til KutKutternes sang. Den trøstede mig.
3105-97	Lyttede.
0106-97	Lyttede.
0206-97	Athinopa.



## CAMILLA RITZ

*...For den, som ikke søger, skal i sandhed finde!*

- Lao-Tse.



*Nu er det endelig ved at blive morgen.*

*Det er snart lyst udenfor, men selv om jeg ikke har set på uret ved jeg, at det endnu er ret tidligt - lige nu burde alle mennesker ligge og sove.*

*Jeg selv har endnu ikke sovet.*

*Jeg sidder, som jeg har siddet de sidste seks timer, i vindueskarmen, totalt pakket ind i et tæppe - med vinduet stående på vid gab - og stirrer ud i det svindende mørke. På kanten af Tuborg-askebægeret henne på bordet ligger en mentholsmøg og ryger sig selv. Jeg er begyndt at få kvalme af at ryge. Det er osse ligemeget - hvis mor kommer og spørger, så har jeg bare glemt at tømme askebægeret efter festen sidste weekend.*

*Jeg trækker tæppet tættere omkring mig og lader panden hvile mod mine knæ. Okay, jeg er gået lidt over tiden. Derfor behøver man jo ikke være gravid. Sådan noget...det kommer sguda ikke på minuttet. Philip, dit svin, nu kan du måske få lov at betale børnepenge.*

*Jeg smiler næsten ved tanken, men så mærker jeg igen det underlige, der har holdt mig vågen hele natten. Det føles som en skygge eller en skikkelse inden i mit hoved. Den har ikke noget ansigt, men når jeg lukker øjnene kan jeg skimte dens form. Den er menneskelignende, og alligevel ligner den ikke noget som helst. Den rækker ud efter mig, fordi den kan mærke, at jeg er bange. Den lever af*

*frygt - frygt er det eneste, den kan lide ved os mennesker.*

*Jeg har tit de underlige dagdrømme. Supernørden Lasse har engang sagt, at jeg havde en speciel kontakt til åndeverdenen. Mine forældre sagde bare, at jeg havde alt for megen fantasi, og at det kun varede indtil jeg fik drenge på hjernen...*

*Rana. Jeg husker pludselig, at jeg skal over til hende i aften, for at spille rollespil, eller hvad det nu hedder. Der går en frydefuld gysen igennem mig. Jeg ved ikke hvorfor, jeg får det sådan, når jeg tænker på Rana. Jeg ved ingenting mere - og skyggen bag mine øjenlåg bliver ved med at række ud efter mig, og der er ingen andre, der kan se den...*

\*\*\*\*\*

Camilla er 17 år gammel og går i 2.g på Bavnerup Gymnasium, hvor hun er skolens populære pige. Hun bor hjemme hos sine forældre og har en storebror, som er flyttet hjemmefra (han er lige droppet ud af handelsskolen og arbejder nu i SuperBrugsen). Camilla er med til alle de seje fester, og har altid haft let ved at få venner, fordi hun er sød og charmerende og i øvrigt ser ret godt ud (hørte vi nogen sige poptøs?...). Alligevel har hun aldrig haft en kæreste. Hun har været sammen med en del drenge efterhånden, mest fordi hun har svært ved at sige nej til andre, men det har hver gang virket lidt tomt og meningsløst. I den senere tid er den mystiske Rana fra hendes parallelklasse begyndt at dukke op i hendes dagdrømme oftere og oftere, altid smilende og fuld af gode ting, men altid fulgt af den sære skygge, der ikke lader til at bære noget positivt med sig. Camilla har også haft nogle sære drømme, hvor hun farer af sted som en ørn henover de vidtstrakte sletter og mærker vinden piske i sit hår, samt om gådefulde ritualer i blåets flakkende skær. Hun aner ikke, hvordan hun skal tolke disse drømme, selv om hun tit har sære forudannelser, og i øvrigt har haft det hele livet.

Camilla har også et særdeles anstrengt forhold til Philip, efter at han nærmest voldtog hende efter en fest. Hun kan ikke rigtig huske, hvad der skete, fordi hun var ret så påvirket af både det ene og det andet, men han bollede hende i hvert fald i en busk, og hun måtte bruge vold for at få ham til at holde op igen. Det har selvfølgelig været en grim oplevelse for hende.

Camilla er måske nok populær som party-tøs, men ikke ligefrem berømt for sit sprudlende intellekt. Det er ikke noget, hun tager sig særlig meget af - hun er tilfreds med at være dén, hun er. Tilfreds med at feste sig gennem livet og grine med, når de andre griner. Tilfreds med, at ingen ser de truende skygger, der lurer dybt i hendes bevidsthed...

## **Rollespils-hints**

- altid sød og smilende
- flirter med hankønsvæsner
- bruger tit udtryk som 'totalt fedt' og 'årrrrhhhh' (udtryk for beundring) eller 'éiihhh' (udtryk for misbilligelse)
- meget blød og hensynsfuld. God til at lytte. Får let dårlig samvittighed, hvis hun føler, at hun har gjort

noget forkert.

## **Forhold til andre karakterer**

### **Rana**

*Hun er virkelig et af de sødste mennesker, jeg kender, og hun er helt vildt klog. Hendes mor og far går vist meget op i Gud og Jesus og den slags, men alligevel er Rana lidt af en flipper, og mange af mine andre veninder synes, hun er lidt kikset, fordi hun går i sådan noget lidt underligt tøj og ved vildt meget om tarotkort og fordi hun virker sådan så tilbagetrukket i forhold til mange andre. Jeg kan altså godt lide hende - men af én eller anden grund gør hun mig ked af det, selv når hun smiler og får mig til at blive helt varm indeni. Måske har det noget at gøre med dén skygge, som jeg altid kommer til at tænke på, når jeg tænker på Rana. Som om, der snart vil ske hende noget virkelig slemt. Jeg ville ønske, jeg vidste, hvad det var, så jeg kunne advare hende...*

*Rana har en lillebror, der hedder Bjarke, som er autist. Det betyder, at han kan tale og alt muligt, men ikke gør det. Lidt lissom Lasse (fnis...\*) Nej seriøst, det er faktisk vildt synd for ham, altså Bjarke. Og osse for Rana. Det er osse ret underligt, at han altid skal sidde der, når vi spiller. Han sidder bare og stirrer ned i bordet, og jeg ved ikke, om han fatter noget af, hvad der foregår. En dag vil jeg spørge Rana, om hun ikke har brug for at tale om det, bare os to alene. Så kan vi tale om følelser...*

### **Johan**

*Ejhh, han er altså virkelig underlig, men også lidt sjov, på sin egen sære måde. Han siger, han er satanist, og laver sådan nogle tegn med hånden, som betyder, at han har solgt sin sjæl til de onde magter, eller noget i dén stil. Han er altså lidt for meget nogle gange. Jeg tror ikke, der er ret mange, der tager det alvorligt, men jeg synes egentlig, han ser lidt sej ud med sine kæder og underligt hår og alt dét, selv om det ikke er helt normalt.*

### **Philip**

*Jeg **hader** ham! Alle piger går og savler over ham og synes, han er så lækker og så sej, men han er i virkeligheden et svin. Han går rigtig og gi'r den som spændende og uopnåelig og farlig, men han er bare pisselangt ude og på stoffer. Jeg tilgiver ham **aldrig** for dét, han gjorde mod mig. Aldrig! Jeg går kun med til dét rollespilshalløj for ikke at gøre Rana ked af det, når hun nu har spurgt, om jeg ikke ville med. Men hvis ham Philip prøver på nogetsomhelst, så er jeg bare skredet!*

### **Lasse**

*Supernørden Lasse...Han er virkelig noget for sig selv. Han kan slet ikke føre en normal samtale med en pige - han rødmer og hakker og stammer i det, og kan slet ikke få sagt noget. Rana tager sig vist lidt af ham. Det er pænt af hende. Han er sikkert osse flink nok, men jeg gider ikke rigtig spille tid på ham. Han har det nok også bedre sammen med sine Magic-kort og computerspil, eller hvad han nu går og piller med...udover sig selv (fnis...\*)*

## JOHAN WIDERBERG

*Ikke på dit ansigt, men på din maske skal jeg kende dig.*

- Karen Blixen.



*...jeg glæder mig til at se hende, tænker jeg, mens mine fingre fraværende leger med min lillesøsters barbie-dukke. Jeg forestiller mig et kamera der stiller skarpt på mig. Linsen zoomer ind på det dæmoniske smil, der spiller på mine læber og oplyser mit blege ansigt.*

*Efter en spontan indskydelse tænder jeg min tippo. Barbie-håret fænger pludseligt og flammer op. Hvor føles det dejligt befriende ikke at være hæmmet af andres moralske regler ! Rana skulle se mig nu ! De andre skulle se mig. Jeg lader en hånd glide igennem det sorte hår. Jeg smiler lidt over ironien ved dukkens uskyldige plastic-smil, der fortæres af flammerne. Med et ligegyldigt kast lander Dukke Lise i den tomme papirkurv. Jeg rejser mig og bukker dybt for den imaginære kamera-linse...*

*Jeg står foran spejlet. Jeg ruller det ene ærme op og betragter det nye ar på min overarm. I sidste uge snittede jeg et omvendt kors i armen med min fars hobby-kniv. Det skulle egentligt have været et pentagram, men der er flere linier i. Nej, et omvendt kors er egentligt også meget sejere. Jeg glæder mig til at vise de andre arret. Især Rana. Hvad mon hun siger til det ? Bliver hun mon imponeret ??? Jeg vil vise hende det i aften. Vi skal mødes til en omgang rollespil. Bagefter skal vi ud i skoven. Det er vidst noget med en ceremoni eller sådan noget. Jeg håber det bliver federe end den gang vi skulle spille ånden i glasset ! Get real, siger jeg bare, skulle jeg spille ånden i glasset ??? Nå men det er i hvert fald noget Rana og Lasse, den gnom, har støvet op fra en gammel bog. Cool nok,*

# ∇thinopa

*siger jeg bare.*

*Áften skal det være. Jeg kan bare mærke det. Fuck de andre, men tanken om mig og Rana i en mørk skov...begæret strømmer gennem kroppen på mig. Det er Dyrets kraft, mumler jeg lavt. Men hvad skal jeg tage på ?*

*Efter at have sat Marilyn Manson på anlægget, smider jeg mig i sofaen. Jeg genopfrisker den sorte neglelak med øvede strøg, mens jeg er påpasselig med ikke at spilde neglelak på min yndlings Burzum trøje. Jeg er i glimrende humør. Jeg smiler fjollet, men hvad fanden gør det. Ingen kan se mig nu...*

*Men hvad helvede skal jeg sige til min lillesøster med den Barbie-dukke...Der gik jeg måske lidt over strengen...*

\*\*\*\*\*

Johan er 18 år gammel og går i 2.g på Bavnerup Gymnasium. Han bor hjemme hos sine forældre og har en lillesøster, der hedder Pauline og er 9 år.

Johan er meget selvoptaget, og bekymrer sig meget om hvordan andre opfatter ham. Det er vigtigt for Johan at han kan opretholde det image han har skabt - Johan er nemlig satanist. Sådant opfatter han i hvert fald sig selv. Men når alt kommer til alt er det nok mere en rolle Johan har påklædt sig selv for at virke interessant, end en livsfilosofi han vedkender sig alvorligt. Faktisk er Johan en rigtig pop-satanist-wannabe. Kombineret med hans store forfængelighed og sans for at iscenesætte sig selv, skaber dette en person der går nærmest går sygeligt meget op i sit udseende. Faktisk bruger Johan nok mindst ligesåmeget tid på make-up og på sin "udklædning", som de pop-tøser han så inderligt afskyr !

Johan er stjerneforelsket i efterskolehippien Rana. Måske ville 'besat' være et bedre ord, idet han nærmest konstant fantaserer om hende og om at gøre en masse slibrige ting ved hende henover et offeralter af sort ibenholt. Johan selv ville naturligvis heller aldrig bruge ordet forelsket' - en ægte satanist kan efter hans opfattelse slet ikke elske, for han tror kun på, at det er de negative følelser, der har nogensomhelst værdi. Derfor ville han, hvis nogen spurgte ham, bare sige, at dét med Rana var noget med begær og kødets lyster.

Hele det ekstreme image, Johan så smukt har bygget op om sin person, var i virkeligheden noget, han fandt på da han (lidt senere end de andre) kom i puberteten. Det handler bare om at få opmærksomhed. Tidligere var han en flink og charmerende lille gut, der havde et godt forhold til sig selv og sin lillesøster (som stadig er sød, men som ikke bryder sig om sin storebrors had-til-verden trip).



## **ROLLESPILSTIPS**

- fyrer gedebukkehåndtegn med venstre hånd
- har stor sans for dramatik
- forstår at tillægge alle bevægelser og alt, han siger, stor effekt (f.eks. ved at hviske eller lave sin stemme om)
- checker tit lige spejlet for at se, om hans hår nu sidder ækelt nok, og at hans ligmascara ikke løber...
- holder sig helst inden døre, da han for alt i verden ikke vil have farve i kinderne
- lidt opblæst, mangler selvironi, rakker ned på dem, han føler sig overlegen overfor (f.eks. Lasse) for at styrke sin egen selvtillid.
- Måske indser Johan at hans sygelige imagefiksering. Er helt hend i vejret. Det kunne i hvert fald være spændende hvis Johan modnedes scenariet igennem.

## **Forhold til andre karakterer**

### **Rana**

*Rana og jeg er som skabt for hinanden. Det er skæbnen, der vil føre os sammen, dét er jeg overbevist om - selv om hun endnu ikke har indset det. Jeg har en drøm om at bortføre hende fra hendes latterlige, overkristne forældre og tage hende med ud i en skov, hvor vi skal blande blod - og andre kropsskreter - liggende i en cirkel af sorte, osende fakler. Rana og jeg er begge jomfruer, ved jeg. Netop derfor vil det bare være så...RIGTIGT. Det er måske åndssvagt, men jeg kunne sgu godt tænke mig at vi skulle være sammen resten af vores liv - og måske også efter dét. Jeg ved ikke, om Rana ved noget om mine følelser, selv om jeg er sikker på, at hun også kan mærke det ét eller andet sted.*

*Måske i aften ville være en god chance til at finde ud af det...*

*Rana har osse en lillebror, som hedder Bjarke. Bjarke er en syg lille spasserrøv. Han er åndssvag eller autist eller sådan ét eller andet. Når vi spiller rollespil sidder han altid i rummet, fordi han hænger op ad Rana - og han sidder bare og stirrer. Jeg hader den måde, Ranas forældre pylrer om ham på. Alligevel er Bjarke den eneste, jeg nogle gange opfører mig overbærende overfor. Det er altså kun fordi Rana hele tiden prøver at beskytte ham, hvilket er totalt latterligt. I virkeligheden hader hun ham sikkert osse...*

### **Philip**

*Philip kan jeg ikke rigtig klare. Han tror, han er så skide sej, men han gør overhovedet ikke noget for det. Jeg tror måske, at Rana engang har været lidt hed på ham - det har alle piger fanme. Jeg fatter det ikke - han ser sguda helt vildt kedelig og almindelig ud. Han har ikke engang haft nosser til at få lavet sig en piercing. Han sidder bare og hænger i et hjørne og spiller mystisk. Som om det er noget særligt at ha' taget ecstasy. Det har jeg da osse...næsten i hvert fald.*

# ∇thinopa

## **Camilla**

*Camilla er ret lækker, og gør meget ud af at se fræk ud. Det kan jeg på en måde godt lide. Men hun er sgu alt for sød og smilende og skide blødsøden. Det holder ikke en meter, dén kristne lorteholdning med at have medlidenhed med andre og vise andre barmhjertighed. Hvis nogen vil have min accept eller min hjælp, må de sgu' gøre sig fortjent til det ! Akkurat som Anton LaVey formulerer det i Satans Bibel. Nemlig!*

## **Lasse**

*Lasse er vistnok ret klog. Han læser ret meget og ved en masse om okkultisme og nysatanisme, eller hvad det nu hedder. Men han har sgu ikke nosserne til at gøre noget ved det. Han har ikke nosser til at gøre noget ved noget, og derfor vil han forblive en taber, som vinderne kan trampe på. Et rent byttedyr som frit kan jages af større rovdyr. Til Lasses ros skal det dog siges, at han er et taknemmeligt offer. Han klynker ikke, når man sparker på ham, og dét har jeg respekt for.*

## De ni sataniske erklæringer

1. Satan repræsenterer nydelse, ikke afholdenhed.
2. Satan repræsenterer vital eksistens, ikke åndelige tågedrømme.
3. Satan repræsenterer ubesmattet visdom, ikke hyklerisk selvbedrag.
4. Satan repræsenterer mildhed over dem, der fortjener det, ikke kærlighed spildt på uværdige.
5. Satan repræsenterer hævn, ikke tilgivelse.
6. Satan repræsenterer ansvarlighed overfor de ansvarlige, ikke omsorg for psylliske vampyrer.
7. Satan repræsenterer mennesket som blot et andet dyr, undertiden bedre, men oftere værre end dem, der går på alle fire, et dyr som på grund af sin "guddommelige åndelige og intellektuelle udvikling" er blevet det ondeste af alle.
8. Satan repræsenterer alle såkaldte synder, eftersom de alle fører til fysisk, mental eller følelsesmæssig tilfredsstillelse.
9. Satan har været kirkens bedste ven nogensinde, fordi han har holdt den travlt beskæftiget i alle disse år.

## Lasse Bangstrup



...febrilsk kæmper jeg mod druknedøden i de svedige lagner. De kvæler mig...rædselsslagen og forvirret er jeg fanget, i gråzonen mellem drøm og virkelighed i de sekunder der går, inden jeg får rystet mareridtet af mig. Det var drømmen igen. Den drøm der har hjemsøgt mig med jævne mellemrum siden dengang. Som sædvanlig, kan jeg ikke helt sætte fingeren på, hvad mareridtet handler om. Jeg husker kun den sorte kat, der, stik imod naturens orden, atter åbner øjnene. De lysende gule øjne. Deres dæmoniske og hævnørstige glitren. En glitren der stammer langt hensides graven...

Langsomt slapper jeg af under bruserens beroligende nedkølen. Et ritual, der endeligt forvandler mig til mit normale rolige selv. Klokkeren er ~~Ø~~men jeg ved, at jeg ligeså godt kan opgive at få mere søvn denne nat -erfaringen siger mig, at **drømmen** blot vil vende tilbage...

Iklædt den musegrå kåbe jeg i sin tid arvede af Gandalf den Grå, eller sådan ynder jeg i hvert fald at fantasere om min forvaskede morgenkåbe fra Daells varehus, guffer jeg en gang tidlig morgenmad. Nu hvor mareridtet er skyllet bort fra min bevidsthed af bruseren, nyder jeg faktisk fornemmelsen af at være alene i huset. Selvom mine forældre blot sover, føles det alligevel som om, jeg er helt alene.

Jeg glæder mig til i aften. Jeg skal over til Rana. Vi skal spille rollespil, men jeg ved ikke helt hvilket system vi skal boltre os i i aften. Ikke at dette er nogen hindring for mig -jeg føler mig hjemme i næsten alle af de mest velkendte rollespils-systemer. Men Det sjove sker først efter vores lille game-

*session. Forleden fandt Rana og jeg en gammel, støvet bog hos vores lille lokale Antikvariat. Bogen skal forestille at være rigtig skummel og okkult. Den er oversået med skumle runer og tydeligt falske magiske tegn. Det fede er, at jeg fandt beskrivelsen af et gammelt ritual i bogen. Tilsyneladende drejer det sig om en forbandelse... Selvfølgelig ved jeg godt at bogen er fake, men det bliver nu alligevel sjovt at udføre forbandelsen i aften, og jeg ved lige hvem den skal kastes på... Jeg betragter dagens dilemma. Hvad skal jeg fordrive dagen med indtil i aften. Jeg vakler mellem at gå på eventyr med mine venner Frodo, Gandalf og Aragorn i endnu en genlæsning af The Lord of the Rings og en interessant rejse med hegemonikonsulens skib til Dan Simmons Hyperion...*

\*

Lasse er en ung sytten årig dreng, der fordriver sin hverdag i 2. g, på Bavnerups gymnasium. Han bor hos sine forældre, og er enebarn. Lasse er en ret stille og indelukket person. Men bag hans beskedne ydre og generte opførsel, gemmer der sig en intelligent og meget fantasifuld ung mand. Lasse er flink og sympatisk, men meget tilbageholdende.

Lasse er fanget i lidt af en ond cirkel. På grund af sin ekstreme generthed har Lasse problemer med at omgås mennesker, han ikke kender. De fleste affærdiger ham som kedelig og intetsigende, og dette har resulteret i, at Lasse ikke har mange venner, og derfor lukker sig endnu mere ind i sig selv, hvorved han virker endnu mere distraet og kedelig osv. Men hvorfor skulle Lasse spille tid på andre mennesker, når de alligevel bare misforstår ham? Lasse kan nemt underholde sig selv. Den verden hans fantasi skaber i hans eget hoved, og som de mange fantastiske bøger Lasse entusiastisk junker i sig skaber, opvejer nemt det tomrum, hans mangel på kontakt med andre mennesker efterlader. Eller det tror han i hvert fald. I virkeligheden er Lasse et ensomt menneske. Han forstår ikke selv, at han lider af et kæmpe behov for kontakt med andre mennesker. Hans ensomhed har efterladt ham med et enormt selvtillidsbrist, der fører til kraftige mindreværdskomplekser. Lasse ser ofte op til andre mennesker, som virker stærkere og mere karismatiske end ham selv. Dette fører til en naiv idolisering, der gør det svært for Lasse, at gennemskue hans medmennesker og se det rådne æble eller den orm, der måske gemmer sig bag det skinnende ydre.

## **Rollespilstips**

- Lasse siger ikke meget, men når han henvender sig til andre, er han høflig, præcis og velformuleret.
- Lasse er intelligent og vellæst. Han er i besiddelse af en bred almen viden, men er dog specialiseret inden for emner andre mennesker ofte opfatter som nørdede, såsom mystik, fantasy, rollespil osv.
- Ubevidst har Lasse mindreværdskomplekser overfor andre mennesker, og derfor antager han ofte en underdanig rolle overfor andre mennesker. Hans selvtillid er minimal.
- Lasse har en uforklarlig angst for katte. Han går ud fra, at det på en eller anden måde har noget med **drømmen** at gøre, men han husker aldrig detaljerne helt.

## Forhold til andre karakterer

### Rana

*Rana er min eneste rigtige ven. Hun bor lige i nærheden, og vi har været venner ligesiden barndommen. Hun misforstår mig ikke, som de fleste andre har tendens til. Hun er istand til følge min ret flyvske fantasi, og sammen har vi besøgt mange spændende, fremmede lande. Rana er ikke som de andre. Hun rummer ikke deres overfladiske ligegyldigheder. Rana er et ret fantastisk menneske, og egentligt er jeg vel smigret over, at hun overhovedet gider at have noget med mig at gøre! Nogle gange er det hårdt at være Palle alene i verden. Uden Rana ville det nok være helt håbløst. Derfor vil jeg gøre alt for at beholde hendes venskab!*

*Det var også Rana der samlede de andre. Uden hende havde der næppe været nogen, der gad at spille rollespil med mig, den kedelige nørd Lasse!*

*Men Rana har det ikke godt for tiden. Faktisk har dette stået på i et stykke tid. Hun er blevet mere lukket ind i sig selv, og tilsyneladende bærer hun rundt på en masse indestænkte aggressioner. Det plager mig at se hende på den måde. Årsagen er hendes lillebror, Bjarke. Bjarke er autist, og hans tilstand har forværret sig inden for de sidste fem års tid. Han forsvinder mere og mere ind i sin egen fantasiverden. Bjarke ødelægger Rana's liv, og det hader jeg ham for. Rana's forældre har aldrig tid til hende mere. Faktisk er det som om de bebrejder hende, at deres afkom er sygt! Rana har set dette, men hun er tilbageholdende overfor sin lillebror. Hun indespærre hendes følelser og de forgifter hende. Men i aften skal Rana forløses! Den anden dag viste jeg hende bogen med forbandelsen og hun var enig i, at det kunne være skægt at prøve at udføre den. I aften kaster vi denne forbandelse, og Bjarke skal være vores offer. Selvfølgelig vil der ikke ske noget med Bjarke, forbandelsen er jo ikke ægte. Men det vigtigste er også at Rana får åbnet op for sine aggressioner. Rana må vedkende sig sit had til den lille vanskabning, før hun igen kan blive den samme gode gamle Rana! Nu skal jeg bare lige have overtalt Rana og de andre til at vi bruger Bjarke som forsøgskanin...*

### Philip

*Philip er en sej, sej fyr. Han rummer mange kvaliteter. På en måde ved han altid, hvad der er rigtigt at gøre og sige for at vinde de andres respekt. Jeg ville ønske, at jeg ejede disse egenskaber. Philip værdiger selvfølgelig ikke mig meget opmærksomhed, men af og til har vi da talt sammen, ud over når vi mødes til en rollespilsaften. Et eller andet ved Philip skræmmer mig dog lidt. Jeg ved ikke helt hvad det er. Han er bare så intens.*

## **Johan**

*Johan er dyster. Andre ord kan ikke beskrive ham. Han elsker at omgive sig selv med dramatisk og ond mystik. Johan vedkender sig at have solgt sin sjæl. Han tilbeder den eneste ene hersker, som han slev så malerisk udtrykker det, Lucifer. Dette virker spændende på mig. Gid jeg havde modet til at opføre mig så ekstremt. Johan bliver da i hvert fald respekteret af de andre ! Men nogle gange kan det måske godt blive lidt for meget med hans opførsel. Johan har aldrig sagt et ord til mig, uden det var nedsættende eller hånligt, men så igen, venlighed er ikke en af de ting Johan spilder tid på.*

## **Camilla**

*Egentlig har jeg aldrig forstået, hvad Camilla laver i vores rollespils gruppe. Hun er på en måde alt for almindelig. Camilla er skolens populære pige. Hun er pæn og vellidt blandt drengene, hvilket automatisk burde gøre hende til et uopnåeligt selskab for mig. Camilla er faktisk sød, men intelligent kan man ikke beskyldes hende for at være. Men faktisk tror jeg aldrig, Camilla kommer til at mangle en hjerne. Camilla er en vinder, og det ved hun. Hun er den type, der skøjter let gennem livet, uden at lade sig bekymre om detaljer. Dette resulterer i, at Camilla er lidt for overfladisk til min smag. Men hvem er ikke det overfor mig !*

## PHILIP MOELSGAARD

*Tro mig! Hemmeligheden bag at høste livets frugter,  
og at få mest nydelse ud af livet, er at leve farligt.*

- Nietzsche, IV 283



*Rusen begynder langsomt at fortage sig, i takt med at mørket viger for solens tilbagevenden til de dødeliges rige.*

*Jeg holder øjnene tæt lukkede i et forsøg på at fastholde de ansigter, der endnu hvirvler rundt på indersiden af mine øjenlåg. Nogle griner som hunde, andre skriger i smerte og rædsel, men de fleste stirrer bare tomt frem for sig. Der er ingen af dem, der har noget fornuftigt at sige.*

*Jeg åbner øjnene, og ser det grå dagslys, himlen og de nøgne trækroner, der bare bliver ved med at strække sig for måske engang at nå op og røre ved solen. På dén måde er træerne ligesom de fleste mennesker, jeg kender.*

*Men ikke mig.*

*Langsomt sætter jeg mig op og kigger rundt. Skoven ser ud, som den plejer om efteråret. Der hænger en tynd, fugtig tåge mellem de mørke birkestammer, og bladene rasler ganske let, når en fugl eller et andet dyr pusler i skovbunden.*

*Der er ingen mennesker i nærheden.*

*Jeg er begyndt at tage herud ret ofte i den senere tid. Når jeg er høj, ender jeg næsten altid herude for at sove den ud og tænke. Livet er noget af det mest kedelige, jeg nogensinde har været med til.*



# ∇thinopa

*Den fucking skole, fyldt op med små drengerøve og latterlige poptøser, der tror de er så skide smarte, men som slet ikke er til noget, når det kommer til stykket. Ingen har mod til at LEVE. Det er til at blive sindssyg af.*

*Jeg har rejst mig op og er begyndt at gå over til min cykel, mens jeg tænker på i aften - hvor jeg vistnok er inviteret over til Rana for at spille rollespil - da jeg opdager, at jeg stadig knuger pillerglasset hårdt i hånden, så der er kommet små, røde mærker efter negle i håndfladen. Af én eller anden grund får de små mærker mig til at le helt åndssvagt.*

*Jeg slynger pillerglasset ind i krattet og løber over til cyklen.*

\*\*\*\*\*

Philip er 18 år gammel, men virker noget ældre. Ligesom de andre karakterer går han i 2.g på Bavnerup Gymnasium, men det er ikke så tit, han er der.

Philip er ekstremist - altid på flugt fra virkeligheden og dét voksende vanvid, der truer med at fortære ham. For ham er livet ét langt trip - eller burde være det. Altid gør han alt for at leve så intenst som muligt, hvilket har resulteret i et måske lidt for kærligt forhold til amfetamin og lightergas og andre sjove ting. Om det er på grund af hans stofmisbrug, er vel ikke til at sige, men faktum er, at Philip i den senere tid er begyndt at lide at hukommelsessvigt. Oftere og oftere sker det, at der er et hul i hans hukommelse. Problemet er, at han helt mangler positive følelser. Han bryder sig ikke om nogen levende væsner - ikke engang sig selv - og er af natur en enspænder, selv om han næsten altid befinder sig midt i et hav af beundrende eller misundelige blikke.

For på trods af - ellers måske på grund af - Philips underlige og til tider ubehagelige væremåde har han ikke svært ved at finde venner af begge køn (eller måske 'disciple' ville være et bedre ord, da Philip per definition ikke har nogen rigtige venner). Mange piger kan godt lide ham, måske fordi han virker lidt farlig og dragende på samme tid. Det er svært at sige, hvorfra Philips følelsesmæssige problemer stammer. Hans forældre er skilt, han har ingen kontakt med sine to storesøstre, og han har været i familiepleje i nogen tid, men de fleste vil nok mene, at det stikker meget dybere end dét...

## **ROLLESPILS-HINTS**

- Totalt cool, *næsten* ligemeget hvad der sker
- Humørsvingninger, pludselige vredes- eller latterudbrud
- Siger ondskabsfulde ting, sårer eller chokerer andre for at se, hvordan de reagerer
- Ser ellers bare ud til at røvkede sig hele tiden

## Forhold til andre karakterer

### Rana

*Hun er ret lækker, synes jeg, og osse lidt spændende, sådan...Selv om hun, når det kommer til stykket, sikkert bare er en rigtig flippet efterskolehippie. Hendes forældre er vist ret kristne, og hun må ikke ret meget. Men jeg har sgu nogle gange fantaseret om, hvordan det ville være at tage hende med ud i skoven og binde hende med reb og så ellers bare gøre det hele ved hende. Jeg tror sgu, hun er typen, der kunne nyde sådan noget. Dén skidehellige, uskyldige Madonna-maske kan hun godt droppe - jeg kan godt se, hvad hun i virkeligheden er for én.*

*Høh, Ranas lillebror er i øvrigt noget for sig selv. Han er autist og siger næsten aldrig noget, og når vi spiller rollespil hjemme hos Rana sidder han altid i samme rum og stirrer tomt frem for sig. Han ser sgu helt død ud nogle gange. Men han kan høre hvad vi siger, det er ret spooky. Jeg fatter ikke, at de ikke bare får ham anbragt et sted...*

### Johan

*Hvis man slog ordet 'wannabe' op i en ordbog, så tror jeg fanme, der ville være et billede af Johan. Hvem fanden prøver han at ligne med dét kiksede pentagram og kæder og alt det pis? Svagt fjols, siger jeg - og så snakker han hele tiden én efter munden, og blærer sig med, at han har røget tjald. Man burde næsten liste en lille opstrammer i hans saftvand bare for at se, hvordan han tackler det. Dét kunne faktisk være ret sjovt...*

### Camilla

*Dum og overfladisk narrefisse-poptøs. Jeg kan huske, at jeg engang var sammen med hende til en fest. Hun hang op ad mig hele aftenen, og kunne ikke fatte, at jeg bare ville ha' hende til at skride. Så til sidst tog jeg hende med ud i skoven (hun var pissefuld, og jeg havde osse listet noget sjovt i hendes drink) og så bollede jeg hende, indtil hun begyndte at græde og løb væk - dét gjorde hun fanme! Jeg lå bare og grinede, jeg kunne slet ikke holde op. Det var ret skørt. Så talte hun ikke til mig i flere uger, men hun ville da for helvede selv - det var sguda ikke fordi jeg voldtog hende eller noget. Dum gås, hende Camilla.*

### Lasse

*Ranas lille nørde-ven, der altid klistrer på hende, og virker som om han er bange for alle andre. Jeg kan huske engang i folkeskolen, hvor mig og Lasse tog totalt meget pis på vores gamle biologilærer. Vi slog hendes kat ihjel, det var helt sygt gjort. Jeg tror næsten, jeg blev lidt høj af det, det var helt vildt. Nå, men den gamle kælling fik et hjertestop af bar skræk, da hun så sin maltrakterede kat på dissektionsbordet i biologilokalet. Lasse har ikke været den samme siden - som om det var vores skyld, at den fede tæve havde dårligt hjerte.*

## RANA SAND JENSEN

*Like the coldest winter chill;  
Heaven beside you, Hell within.*  
- Alice In Chains, "Heaven Beside You"



*Fader Vor...*

*Du som er i himlene. Helliget vorde dit navn, komme dit rige. Ske din vilje som i himmelen, således også på jorden...*

*Fuck dig. Nu og i al evighed.*

*Jeg ser op fra min knælende stilling på gulvet ved siden af min seng. Man er vel en sød pige. Man beder vel sin morgenbøn. Ha! Hvis mine forældre havde nogen som helst kontakt med dét, der foregår inden i mig...*

*Stadig knælende glør jeg længe på billedet af den korsfæstede Jesus, der hænger på den kridhvide væg. Jeg forestiller mig, hvordan tårerne glider ud fra ikonets døde øjne. Blodtårer. Jeg forestiller mig, hvordan Han græder af skyld over hele denne forbandede familie, og dét, Han har gjort os til. Bjarke, min lillebror, er stadig fortabt i sig selv, og mine forældre er forvandlet til religiøse fanatikere. Her hjælper bønner ikke, lader det til.*

*Jeg kan ikke finde ud af, hvem jeg hader mest. Min mor og far, der hele tiden prøver at flygte fra*

*dén virkelighed, der er blevet vores. Min lillebror, der bare sidder og stirrer tomt frem for sig og stjæler al deres opmærksomhed. Eller DIG, som skulle være så god, men som bare hænger dér på væggen med ansigtet formet i den samme udtryksløse grimasse...eller måske mig selv, for overhovedet at nære disse tanker.*

*Det er ret tidligt. Udenfor er det kun lige ved at blive lyst. Jeg rejser mig op og strækker mig, så det knirker i alle led. Jeg var faktisk ved at få krampe i benet. Jeg går ud i køkkenet og drikker et glas vand. Mine forældre er stået op, selvfølgelig (tidligt op og tidligt i seng, osse om lørdagen...fuck, jeg hader deres moraliseren).*

*Forsigtigt, forsigtigt åbner jeg døren til Bjarkes værelse. Alt lyset er tændt derinde. På væggen hænger nogle af min lillebrors underlige tegninger. Fascineret står jeg og betragter dem. Motiverne bevæger sig alle indenfor Bjarkes eget, indsnævrede univers. Mange af figurerne går tilsyneladende igen fra tegning til tegning. De er hentet fra mange forskellige sammenhænge uden nogen tilsyneladende forbindelse til hinanden, men Bjarke synes at skabe sine helt egne historier med dem. Den tapre ridder der bekæmper et mareridtsagtigt monster, den gamle indianer med fredspi-ben, den flyvende engel og det sære væsen, Bjarke kalder Klovedøden. Især synet af den sidste får det til at løbe koldt ned ad ryggen på mig.*

*Og pludselig hader jeg Bjarke. Jeg hader ham og elsker ham på samme tid - var han bare aldrig blevet født, ville jeg ikke være splittet på den her måde. Så kunne vi have levet som en normal familie, mor og far og mig.*

*Jeg kommer til at tænke på vores aftale i aften. Først skal vi spille lidt rollespil, dernæst skal vi følge op på den ånden i glasset'-seance, vi havde for en måneds tid siden. Lasse og jeg har fundet en underlig forbandelse eller sådan noget i en gammel bog. Den har vi tænkt os at afprøve. Selvfølgelig ved jeg godt at det ikke virker, og at det er en gang overtroisk vås. Men et eller andet sted håber jeg alligevel at den gør ! På en eller anden måde ville det være befriende at finde ud af, at der faktisk fandtes ting, som vi ikke kunne forklare. Jeg trænger til noget nyt at tro på, og måske bringer i aften nyt brændstof til mit sjælelige tomrum...*

\*\*\*\*\*

Rana er 18 år gammel, og ligesom de andre karakterer går hun i 2.g på Bavnerup Gymnasium. Rana bor hos sine strengt religiøse forældre sammen med sin lillebror Bjarke på 10, som er autist. Efter Bjarke blev født, og hans tilstand gradvist forværredes, har forældrenes religiøsitet udviklet sig til noget nærmest sygeligt. De har bebrejdet sig selv og har fundet håb i troen, og det har ikke været let for Rana, der har savnet forældrene i sin hverdag, mens de har brugt al deres energi på deres yngste søn. Dette har ført til at Rana er ekstremt jaloux på sin lillebror og efterhånden nærmest hader ham. Den dårlige samvittighed hun fortæres af over at nære disse forbudte følelser over for sin egen lillebror, en lille uskyldig dreng, gør at hun projicerer sit had over på forældrenes religion.

Rana er faktisk et meget flinkt menneske. Hun er lidt udenfor kammeraternes fællesskab, men mest af eget

valg (og selvfølgelig også lidt på grund af forældrenes syn på fester m.m.). Rana gennemskuer hurtigt kammeraternes facader og skolens latterlige popularitets-hierarki, og nægter at tage del i det. Derfor er hun lidt af en outsider, men er absolut flink og vellidt og ikke én, man ser ned på, selv om de fleste nok ikke helt kan følge hende i hendes filosofiske overvejelser og weltenschmerz-trip.

På trods af, at hun ikke gør noget særligt ud af sig, ser Rana faktisk temmelig godt ud, og har måske også et par enkelte tilbedere blandt gymnasiets drenge. I øjeblikket er hun dog ret ligeglad med den slags pjat - hun **har** vigtigere ting at tænke på.

## **Rollespilstips**

- Lidt stille, men for det meste sød og venlig
- Læser mange bøger og har stor viden om mange ting
- *Hader* at tale om sin familie og især sin religion (har et seriøst anti-Gud-kompleks)
- Muligvis er hendes stemmeføring og måde at udtrykke sig på en smule gammeldags i forhold til jævnaldrende.

## **Forhold til andre karakterer**

### **Johan**

*Johan...Han er bare for meget. Jeg ved ikke, hvad det er han tror, vi har sammen. Jeg kan i hvert fald ikke se, der er noget. Jeg kunne meget bedre lide ham, da vi var mindre. Han var faktisk sød engang. Hele dén menneskeffendtlige attitude, han lægger for dagen nu, virker bare så falsk. Men okay...han kan da godt være til at tale med, og da han er en af de eneste på gymnasiet, der kan finde ud af at spille rollespil, fortsætter jeg altså med at invitere ham.*

### **Philip**

*Jeg kan godt lide Philip. Han er spændende og intens, og virker lidt mere moden end de andre, men også lidt farlig. På en måde minder han mig om en ensom ulv. Hele hans frie væsen og hans spontanitet. Jeg tror ikke, der er nogen, der kan binde Philip. På en måde har jeg lidt ondt af ham på grund af dét - det virker slet ikke, som om han har nogen i sit liv. Der går rygter om, at Philip har været ved at eksperimentere med stoffer, men jeg kender ham godt nok til at vide, at det ikke er sandt. Jeg tror ikke, han har brug for den slags.*

## **Camilla**

*Camilla er en sød pige. Hun er altid så glad og frisk og ligefrem. Jeg tror, hun minder mig lidt om mig selv, sådan som jeg gerne ville være. Hun er slet ikke så overfladisk, som hun giver indtryk af. Dét er bagsiden af popularitets-medaljen: når man har så mange mennesker at snakke med, kan man jo ikke være bedste venner med dem alle sammen.*

*Camilla har engang betroet mig, at hun har haft nogle meget sære drømme om skygger, der danser om et bål og nogle andre sære ting. Jeg tror, hun er meget forvirret over sig selv. Jeg kan mærke, at der er noget mere, hun vil fortælle mig, men jeg kan ikke finde ud af, hvad det er. Nå, hun er i hvert fald hyggelig at have med til rollespil, selv om hun ikke er særlig god til det.*

## **Lasse**

*Lasse er min bedste ven, og har været det siden vi var små. De fleste andre er af den mening, at han er lidt kedelig og intetsigende, men jeg er fuldstændig uenig. Jeg synes, Lasse er en klog og venlig fyr, meget fantasifuld og belæst. Der er mange der tror, at der er noget mellem Lasse og mig udover venskab, men det er selvfølgelig helt forkert - selv om Lasse nok er dén fyr, jeg bedst kunne se mig selv sammen med, men jeg tror ikke, han sådan...tænder på piger. Jeg har set de blikke, han sender Philip, men det er vist ikke noget, han vil snakke om.*