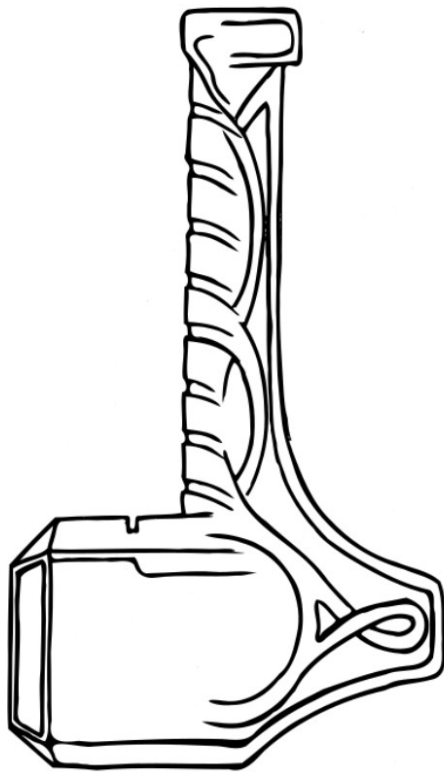


Goodeterapi



At Martin Sindling

Gudeterapi

-

Skrevet af Martin Andreas Dahl Sinding

-

Illustreret af Astrid Clemens

-

Forside af Karoline Cleo Lærke Hatting

-

Spiltestet af Gustav Eliasson, Martin Lauenborg, Robert Strømgren, Tjalfe Chessni &
René Bokær

-

Særlig tak til

Thor Niels Fejerskov Jensen, Ingrid Kaaber Pors, Mikkel Bistrup Andersen, Anna Larsen,
Gustav Elmo Stuhr, Mads Brynum, Rasmus Krogh Løvschal, Frederik Novak, Simon Steen
Hansen, Aske Ofir Paul Christian Dahl Sinding, Jonas Hvilsted Moussa, Cornelius Juul
Mogensen, Søren Vikær, Nicklas Mortensen & Knud Sinding

*Into the abyss I fall, the eye of Horus
Into the eyes of the night, watching me go
Green is the cat's eye that glows, in this temple
Enter the risen Osiris, risen again*

Forord

Velkommen til Gudeterapi, et scenarie om hvordan de gamle guder fremstilles i popkulturen og den hypotetiske påvirkning, det ville have på guderne, hvis nu de fandtes i virkeligheden.

Først og fremmest skal det siges, at jeg ikke har den store forstand på ”Multiple personality disorder” eller andre lignende lidelser. Dette scenarie er hverken tænkt som en realistisk afbildning af den sygdom eller som en latterliggørelse af folk, der lider af den.

Personlighedsspaltningen er et værktøj, som skal fremhæve de kontraster, der er mellem hvordan guder blev forstået for 1000-4000 år siden, og hvordan de bliver forstået i dag.

Jeg er ikke uddannet i hverken oldtidskunskab, egyptologi eller nordisk mytologi, men jeg har gjort mit bedste for at være så mytologisk korrekt som muligt. Jeg er dog ekstremt fascineret af de gamle mytologier, og jeg blev som ung helt forelsket i Percy Jackson serien og de græske guder. Dette har også været en af de store inspirationskilder til dette scenarie.

Den oprindelige inspirationskilde til scenariet er dog af mere egyptisk afstamning, nemlig sangen ”Powerslave” af Iron Maiden. Sangen handler om en farao, der ikke kan begribe, at han er ved at dø, når han er blevet tilbedt som en gud hele sit liv. Det ledte til et meget dramatisk første udkast til scenariet med guder, der begik religiøs terror mod Vatikanet, som hed ”den guddommelige tragedie”. Heldigvis kom jeg væk fra det, efter at jeg indså, at jeg meget hellere vil skrive scenarier, der får mine spillere til at græde af grin end scenarier, der får mine spillere til at grine af deres gråd. Disse tanker mandede så endeligt ud i det scenarie, som du skal til læse og, forhåbentlig, spillede.

Held og lykke

Martin

Indholdsfortegnelse

Introduktion	4
Opsætning.....	5
<i>Materialeliste.....</i>	<i>5</i>
Struktur	6
<i>Tidsplan.....</i>	<i>6</i>
Mekanikker.....	7
<i>Tid.....</i>	<i>7</i>
<i>Di Mentem Split.....</i>	<i>7</i>
<i>Hokus Pokus mig i fokus</i>	<i>7</i>
<i>Personligheds skift.....</i>	<i>8</i>
<i>Siden sidst.....</i>	<i>9</i>
Roller.....	9
<i> Casting</i>	<i>10</i>
Spilverden	10
Sådan spiller du scenariet.....	10
<i>Afvikleren.....</i>	<i>11</i>
<i>Terapeuten.....</i>	<i>11</i>
Sceneplan.....	12
Afviklingsplan	13
<i>Velkomst.....</i>	<i>13</i>
<i>Scenerne.....</i>	<i>13</i>
<i>Spilverden.....</i>	<i>13</i>
<i>Rollefordeling</i>	<i>14</i>
<i>Karakterworkshop</i>	<i>14</i>
<i>Mekanikker</i>	<i>14</i>
<i>Personlighedsskift workshop</i>	<i>14</i>
<i>Hokus pokus mig i fokus workshop.....</i>	<i>15</i>
<i>Spilstart.....</i>	<i>15</i>
<i>Afslutning</i>	<i>15</i>
BILAG.....	16

Introduktion

Gudeterapi er et tragikomisk scenarie om mytologiske guder, der går til gruppeterapi for at behandle en personlighedsspaltning. En spaltning, som splitter dem mellem deres personlighed fra oldtiden og en personlighed sammensat af alle de popkulturelle afbildninger af dem.

Scenariet er laserfokuseret på rollerne og deres interaktioner med hinanden. Der er ikke en historie, som rollerne skal gennemleve eller en konkret opgave, der skal løses. Scenariet handler i bund og grund om rollernes uvilje mod at ændre sig og den terapeut, der skal prøve at overtale dem til at gøre det alligevel.

Rollerne er guder fra egyptisk, græsk og nordisk mytologi, der sagtens kan blandes på tværs af mytologier i terapigruppen. Hvordan rollerne eksisterer i verden eller hvilken mytologi, der er ”den rigtige”, er ikke så vigtigt for deres fortælling. Det vigtige er, at de er kommet med i terapigruppen for at løse deres fælles problem med personlighedsspaltning

Scenariet er bygget op omkring tre møder i denne terapigruppe hvor du, i rollen som terapeut, skal prøve at få rollerne til at acceptere den måde, hvorpå de bliver afbilledet i popkulturen. Møderne er tidsbestemte, og undervejs vil rollerne skifte mellem deres to personligheder. Du vil prøve at behandle denne spaltning ved hjælp af dialog og øvelser fra din terapihåndbog ”Di Mentem Split”

Stemning

Scenariet er tragikomisk, men læner sig mest mod en komedie. Dette afspejles i den store kontrast, der er mellem hver af rollernes to personligheder, og hvor absurd den situation er. Det absurde skal spilles op ved hver gang, det kan lade sig gøre at skabe så megen intern konflikt hos rollerne som overhovedet muligt. Samtidig er det også en del af stemningen, at rollerne bliver ekstremt frustrerede både over den situation, de befinder sig i, deres anden personlighed og det faktum, at terapeuten lader til ikke at tage deres problemer særlig seriøst. Denne følelse skal gennemsyre scenariet og forværres, når muligheden byder sig.

Opsætning

For at sætte scenariet op skal du bruge et rum, hvor der kan være en cirkel af stole med seks pladser. Der må ikke være noget i midten af cirklen, så rummet skal helst være stort nok til at eventuelle borde og andre møbler kan skubbes til side, eller flyttes til et andet rum. Herefter skal der sættes seks stole op i en cirkel til dig og dine spillere. Der må gerne være god plads imellem jer, da der skal kastes med bolde i løbet af scenariet. Dette er scenariets scene.

Man starter med at sætte sig rundt om et bord for at holde briefing, vælge karakterer og præsentere mekanikker. Først når spillet skal til at gå i gang, bevæger du og spillerne sig over på scenen for at spille scenariet.

Til scenariet skal der også bruges en rulle malertape og en sprittusch til at lave navneskilte med i den første scene. Hvis der er et ur i spillokalet, så skal det tildækkes eller fjernes, og i starten af scenariet må spillerne også meget gerne slukke deres telefoner eller på anden vis lægge dem, så de er ude af syne.

Ydermere skal du som spilleleder bruge en bold eller en ærtepose, en timer (telefon, æggeur eller lign.) og en printet version af både håndbogen, de femten karakterark og “siden sidst” arkene, som du kan finde som bilag bagerst i dette dokument. Samt noget løst papir og nogle kuglepenne til et par af øvelserne.

Materialeliste

- Printet version af scenariet
- En rulle malertape
- Sprittusch
- Bold eller ærtepose
- Blankt papir
- Kuglepenne
- En timer
- 5 venner/spillere

Struktur

Scenariet varer to timer og består af i alt tre scener. Til at starte med er der cirka en halv time til velkomst, briefing og valg af karakter. Herefter går den første scene i gang. Hver af scenerne, der alle er møder i terapigruppen, varer **præcis 25 minutter** og måles med timer af spillelederen. Efter, at de 25 minutter er gået, har spillelederen fem minutter til at læse op fra “siden sidst” arkene, hvorefter den næste 25 minutters scene vil blive sat i gang.

Den sidste af de tre planlagte scener er speciel, da det er her, karaktererne skal diskutere, og i sidste ende stemme, om, hvorvidt de vil forblive i deres gamle personligheder, eller om de vil overgive sig til deres nye personligheder. Hvad de vælger, afgør hvordan scenariet slutter.

At scenariet slutter med dette binære valg, skal klargøres for spillerne inden spilstart, så de ved, hvad de arbejder hen imod i løbet af scenariet.

Tidsplan

Det er ekstremt vigtigt at holde tiden i scenariet, da det er en central del af oplevelsen ikke at have tid nok.

Velkomst, briefing og casting	30 minutter
Første scene	25 minutter
Første “Siden sidst”	5 minutter
Anden scene	25 minutter
Anden “Siden sidst”	5 minutter
Tredje scene	25 minutter
Oplæsning af afslutningen	5 minutter

Mekanikker

Tid

Tid spiller en central rolle i scenariet, og det er helt essentielt, at man har en timer til rådighed, når man afvikler scenariet. Hver scene varer præcis 25 minutter, og så snart den tid er gået, så skal man afslutte scenen og gå i gang med ”siden sidst”. Ydermere er det også vigtigt, at tiden bliver holdt hemmelig for spillerne både ved tildækning af ure at lægge telefonerne væk, og at holde timeren skjult for spillerne. Dette er fordi det gerne må føles som om, karakterens problemer bliver skimmet hurtigt hen over af terapeut (spillederen), således at frustrationen hos karaktererne forhøjes.

Di Mentem Split

”Di Mentem Split” er en terapihåndbog og et in-game værktøj, som du kan bruge i din rolle som terapeut. Håndbogen er et in-game hæfte fyldt med forskellige øvelser, som man kan bruge til at sætte gang i samtale og skabe spil mellem rollerne. Bogen kan nemt konsulteres i spillet, da den både er et værktøj for spillederen uden for spillet, som afvikler, og en reel håndbog for terapeut i spillet. Øvelserne må gerne gå galt eller gå dårligt, da det kan skabe lige så meget spil, som når det går godt, hvis ikke mere. Dette er vigtigt at understøtte for spillerne, så de ikke føler, at deres roller skal følge dine anvisninger i spillet til punkt og prikke.

Hokus Pokus mig i fokus

En stor del af scenariet er, at man skændes og taler i munden på hinanden, hvilket leder til at man afbryder hinanden rigtig meget. Oplever en spiller, at der bliver afbrudt alt for meget, når vedkommende taler, kan spilleren sige sætningen ”Hokus Pokus mig i fokus”, og så skal de andre spillere tie stille og lytte til, hvad den pågældende spiller har at sige. Det er en måde, hvorpå man kan skære igennem og få sagt noget, hvis det er svært at få et ord indført. Det er ikke en mekanik, der skal misbruges, så husk at minde spillerne om, at den kun skal bruges, hvis man som spiller virkelig føler, at det er svært at få sagt noget, fordi alle hele tiden afbryder hinanden. Afbrydelser er trods alt en central del af scenariet, og mekanikken er ikke til for at fjerne afbrydelser helt.

Personligheds skift

Ved begyndelsen af hver af de tre møder i terapigruppen, vil terapeuten sætte en bold (eller en bold i spil). Terapeuten vil kaste bolden til forskellige spillere ved rundens start. Når en spiller får bolden, skifter spilleren med det samme til rollens anden personlighed og skal spille som denne personlighed, indtil spilleren får bolden igen. Bolden skal helst kastes rundt mellem spillerne i løbet af scenerne. Det skal understreges, at det ikke er forkert at kaste bolden videre til en spiller imens denne taler, idet et skift af personlighed midt i en samtale er lige så "normalt" som et skift på andre tidspunkter. For at sikre, at bolden altid er i spil i et ordentligt tempo, gælder tre regler:

1. Du skal altid sende bolden videre til en anden end den, der gav den til dig.

2. Man vil aldrig sidde med bolden til sidst.

3. Man må ikke kaste bolden videre, så snart man får den

Ydermere så må man også altid tage bolden fra den, der sidder med den, og kaste den videre for at sætte gang i et personlighedsskift. Dette gør ikke, at den, der tager bolden, skifter personlighed, men kun at den, der kastes til skifter.

Det kan udspille sig således:

- *Terapeut: Kaster bold til Zeus*
- *Zeus: Skifter fra sin gamle til sin nye personlighed*
- *Zeus: Kaster bolden til Set, Zeus forbliver i sin nye personlighed*
- *Set: Skifter fra sin gamle til sin nye personlighed*
- *Set: Kaster til Freja, Set forbliver i sin nye personlighed*
- *Freja: Skifter fra sin gamle til sin nye personlighed*
- *Freja: Kaster til Zeus, Freja forbliver i sin nye personlighed*
- *Zeus: Skifte fra sin nye til sin gamle personlighed*

Siden sidst

Efter hvert møde i terapigruppen, skal spillederen konsultere det relevante "siden sidst" ark (som kan findes blandt bilagene bagerst i dokumentet) og læse højt for hver af karaktererne, hvad der er sket for deres karakter mellem møderne. Dette sikrer, at karaktererne altid har noget at spille på. I spillets verden fungerer det således, at hvad der bliver læst op fra "siden sidst" arket **er sket for popkulturpersonligheden og er noget som oldtidspersonligheden har observeret ude fra.** "Siden sidst" arket kan indeholde oplysninger om alt fra, at der er blevet lavet en ny bog, der igen genfortolker gudernes verden, til at der er kommet en ny Marvel film om de nordiske guders rumeventyr.

Mellem møderne har man cirka 5 minutter til at læse de relevante tekster op, så alle kan høre dem, og herefter kan man fortsætte med næste møde.

Roller

I Gudeterapi antager man rollerne som guder fra enten den egyptiske, den græske eller den nordiske mytologi. Hver gud har to personligheder, en der forbindes med forståelsen af guden fra oldtiden, og en der er tager udgangspunkt i den moderne, popkulturelle forståelse af guden.

Begge disse personligheder er klar over, at de lider af en slags personlighedsspaltning, og at det er den måde, guden bliver afbilledet i moderne popkultur, der er skyld i det. Begge personligheder mener dog også, at vedkommende er den sande version af guden, men de to personligheder er samtidig enige om, at der kun kan eksistere én personlighed til hver gud. Hver rolles centrale konflikt er derfor, at vedkommende skal finde ud af, hvorvidt den pågældende vil give efter for det popkulturelle pres eller holde fast i sit gamle selv. Det skal understreges, at **spillerne gerne må tilføje elementer fra andre dele af mytologien eller popkulturen til deres roller** end dem, som er brugt til at modellere rollen. Det er også vigtigt at understrege, at en gud altid har ret for så vidt, angår sig selv. **Det, som guden siger om sig selv, er altså altid sandt.**

Rollerne er overnaturlige væsner, men i terapigruppen kan de ikke gøre brug af deres guddommelige kræfter eller våben. Det skal dog ikke holde rollerne tilbage fra at bruge deres kræfter som trusler i diskussioner.

Casting

Der er femten roller, som spillerne kan vælge i mellem, og du kan med fordel bare sprede de forskellige roller ud på et bord eller på gulvet. Mind spillerne om, at det kan være en fordel at vælge en rolle, som man har kendskab til i forvejen, inden at de får lov til at vælge. Hvis en spiller vælger en rolle, vedkommende ikke kender så godt, så råd spilleren til at bruge noget af sin læsetid på at slå guden op på internettet og sætte sig lidt ind i dennes mytologi. Nu kan du lade spillerne skimme rollerne og vælge den, som den enkelte spiller synes bedst om.

Der er ikke nogen rigtig måde at sammensætte gruppen på, scenariet kan sagtens fungere, hvis næsten alle er græske guder, men det fungerer lige så godt, hvis gruppen af guder er fra blandede mytologier. Du skal også sørge for at det ikke er den stille og sky spiller, som er meget nervøs, der ender med den højlydte og bombastiske Thor. Derfor kan det være en god ide at skimme alle rollerne så du har en anelse om hvad det kræver at spille de forskellige roller.

Spilverden

Scenariet finder sted i en verden, hvor guder eksisterer. Reglerne for deres eksistens er forholdsvis ligegyldige for scenariet. Det, spillerne skal vide om verdenen, er, at guderne findes, og at ingen mytologi har mere ret end en anden. Det kan rollerne selvfølgelig godt diskutere internt i spillet, men grundlæggende er der ikke nogen, der har mere ret end andre. Hvordan, rollerne er havnet i gruppeterapi, er også ligegyldigt. De er hverken blevet tvunget til det, eller har valgt det selv. **De er i gruppeterapi, og sådan er det bare.**

Sådan spillede du scenariet

I Gudeterapi er også spillederen splittet i to dele med forskellige funktioner

1. Afvikleren, der har alle opgaver uden for scenariets historie.
2. Terapeuten, der har ansvaret for selve terapigruppen i historien.

Afvikleren

Afvikleren har til opgave at forberede spillerne på scenariet. Det er afvikleren, der briefer spillerne om oplevelsen, mekanikkerne og karaktererne. Afvikler er ikke en fortæller eller en formidler af scenariets fortælling, men en guide, der skal sætte spillerne i gang med scenariet og undervejs komme med minimalt input.

Helt konkret står afvikleren for at briefe spillerne, lære dem mekanikkerne og hjælpe dem igennem castingprocessen. Undervejs er det også afvikleren, der holder styr på tidsplanen og sætter timeren. Ydermere er det afvikleren som læser op fra ”Siden sidst” arket i de små intervaller mellem mødescenerne.

Terapeuten

Terapeuten er den navnløse, identitetsløse person, der er ansvarlig for møderne i terapigruppen. Terapeutens ypperste mål er at forberede guderne på det valg, de skal tage i det tredje møde med terapigruppen. Dette kan terapeuten forsøge sig med på mange måder. Som terapeut kan man benytte en masse af øvelserne fra håndbogen eller stille nogle spørgsmål og lade guderne selv tale tingene igennem. Det er vigtigt, at terapeuten får aktiveret alle spillere, og derfor kan det være smart at bruge nogle af øvelserne fra håndbogen, hvis nogle spillere ikke bliver aktiveret. Terapeuten skal altså være god til at spille alle rollerne op, men især dem der måske har brug for et ekstra skub for at komme i gang. For eksempel ved at spørge ind til begivenheder fra ”Siden sidst” arket, italesætte et familieforhold i gruppen eller grave dybere ned i en samtale I har haft på sidste møde. Dette bliver mere og mere relevant, efterhånden som scenariet forløber, idet terapeuten gerne vil have karaktererne til at være klar til at træffe et valg mellem deres personligheder i den sidste scene. Terapeuten behøver ikke at have en holdning til, hvilke af de to valg, som er bedst. Derfor må terapeuten godt blive mere og mere ledende i sine spørgsmål og øvelser, efterhånden som fortællingen folder sig ud (medmindre spillerne selv er på vej imod en slags forløsning på deres personlighedsspaltning). Som terapeuten bliver mere ledende i sine spørgsmål, må denne også gerne blive mere frustreret over manglen på fremskridt hos sine patienter. Det er også terapeuten der sætter bolden i spil i starten af hvert møde.

Sceneplan

Scenariet er opbygget af tre stort set identiske scener. De foregår alle sammen som møder i terapigruppen og varer alle **præcis 25 minutter**. Scenerne starter, når uret starter, og slutter, når tiden er gået. Mellem scenerne vil der være intervaller på **præcis fem minutter**, hvor spillederen læser op fra ”siden sidst” arket.

Første møde

Starter med en navnerunde og nogle introduktionsøvelser, som man kan udvælge fra ”Di Mentem Split”. Det eneste, man **SKAL** nå, er navnerunden.

Andet møde

I andet møde har terapeuten fuldstændig frit spil til at bestemme hvilke øvelser, deltagerne skal lave.

Tredje møde

I det tredje og sidste møde skal terapeuten starte med at spørger ind til, hvad der er sket siden sidst og måske lave en kort øvelse. Cirka halvvejs inde i mødet skal terapeuten præsentere karaktererne for to valg.

1. At forblive i deres oldtids personligheder
2. At tage imod deres popkultur personligheder

Terapeuten skal gøre det klart for karaktererne, at det er den løsning som får flest stemmer i gruppen, som alle rollerne skal udsættes for. Man har resten af det tredje møde til at debattere, men når tiden er gået, så skal gruppen stemme. Derfor skal terapeuten også sikre, at gruppen ikke bliver enig med det samme.

Afslutning

Alt efter hvilket valg, der er blevet truffet i det tredje møde, skal spillederen læse et af to tekststykker op, der vil fungere som afslutningen på scenariet. Et hvis gruppen vælger oldtidspersonlighederne, og et andet hvis gruppen vælger popkulturpersonlighederne. Disse tekststykker vil være at finde i bilagene og det anbefales at læse dem inden afvikling.

Afviklingsplan

Det her er selve drejebogen for, hvordan man kører scenariet fra det øjeblik, hvor spillerne kommer ind ad døren til scenariets afslutning. Det er en drejebog, du som spilleleder kan bruge til at varme op til scenariet og sætte det i gang.

Velkomst

Start med at byde spillerne velkommen. Tag en lille navnerunde og få en fornemmelse af, hvor erfarne spillerne er. Bed også her spillerne om at slukke for deres telefoner eller lægge dem væk, så de ikke kan se på et ur i løbet af scenariet.

Scenerne

Gennemgå sceneplanen med spillerne. Forklar, at hver scene er tidsbestemt, og at det kun er dig, der kender tiden. Gør det også klart, at der ikke vil være nogle pauser undervejs, fordi tidsplanen er ret stram. Det er også her, at du skal fortælle spillerne om det valg, de skal træffe i den sidste scene.

Velkomst, briefing og casting	30 minutter
Første scene	25 minutter
Første "Siden sidst"	5 minutter
Anden scene	25 minutter
Anden "Siden sidst"	5 minutter
Tredje scene	25 minutter
Oplæsning af afslutning	5 minutter

Spilverden

Præsenter spillerne for, hvordan verdenen fungerer, hvordan rollerne eksisterer i forhold til resten af verden, og hvordan de er havnet i gruppeterapi. Alt dette burde stå i spilverden afsnittet.

Rollefordeling

Fortæl spillerne, at hver rolle lider af en personlighedsspaltning, som den pågældende søger at få behandlet. Understreg for spillerne, at begge personligheder, som guden har, mener, at denne personlighed er den sande personlighed og burde have kontrollen. Gør det også klart for spillerne, at under scenariet har de ikke nogen magiske evner eller våben, men at de godt må referer til disse, hvis de har lyst. Brug rollelisten i bilagene til at give en kort beskrivelse af alle rollerne, så spillerne har noget at vælge ud fra. Det skal helst ikke tage lang tid at vælge roller, og spillederen rådes også til at bruge teknikkerne fra castingafsnittet til at hjælpe spillerne på vej i deres valg. Når spillerne har valgt en rolle, er I klar til at gå videre.

Karakterworkshop

Giv spillerne tid til at læse rollerne, og hvis de bliver hurtigt færdige så fortæl dem, at de gerne må læse op på deres rolle på nettet i 3-4 minutter. Herefter skal du bede spillerne om at overveje, hvordan deres to personer har det med hinanden, og hvordan hver af deres personligheder har det med personlighedsspaltningen. Bed dem også om at finde to meget forskellige måder at sidde på stolen på (hvis de overhovedet sidder på stolen), så man visuelt kan kende forskel på hver af rollernes to personligheder. Tag herefter en runde, hvor alle præsenterer deres forskellige måder at sidde på.

Mekanikker

Spillederen forklarer spillerne om, hvilken rolle tid spiller i scenariet. Forklar, at spillederen sætter timeren, men ikke selv må kigge på timeren, når den er sat. Spillederen forklarer også om ”siden sidst” mekanikken og hvordan, den kan bruges til at skabe mere spil. Herefter skal spillederen lave to korte fremvisninger af mekanikkerne ”Personlighedsskift” og ”Hokus pokus mig i fokus”

Personlighedsskift workshop

Du kan afprøve denne mekaniker ved at bede spillerne om at vælge to karakterer fra deres yndlingsfilm og forklar dem, at de skal spille den ene af dem indtil de får bolden, hvorefter de vil skifte til den anden karakter. Gør det i nogle minutter, indtil alle har skiftet mindst en gang.

Hokus pokus mig i fokus workshop

Bed spillerne om at snakke i munden på hinanden. Så kan en af dem prøve at bruge mekanikken og få lov til at tale. Gør det eventuelt et par gange, så alle får lov til at prøve.

Spilstart

Nu er du klar til at sætte spillet i gang. For at gøre overgangen lettere så bed spillerne om at lukke øjnene og få dem derefter til at tænke på, hvordan deres karakter vil sidde i en læges venterum. Herefter tæller du langsomt ned fra ti, og når du rammer nul, så starter du timeren og sætter spillet i gang.

Afslutning

Til sidst læser du et af de to slutningstekststykker op (alt efter hvilket valg, spillerne tog i det tredje møde) og herefter er scenariet slut. Tekststykkerne finder du blandt bilagene.

BILAG

Her følger samtlige bilag som spilleren har brug for til at afvikle scenariet

Held & Lykke

Slutninger

Oldtidsslutning

Hvis der er flest stemmer for at forblive i gudernes personligheder fra oldtiden, så læs denne slutning højt for dem.

For en kort stund er der fuldstændig stille. I ånder lettet op, idet popkulturens tunge byrde løfter sig fra jeres skuldre. I tænker alle sammen, at det er tid til at tage jeres hævn, hævn over dem, der har misbrugt jeres navn. Hvordan I vil ydmyge og torturere dem, som de har gjort det imod jer. I skal vise dem, hvad man får ud af ikke at være historisk korrekt.

Ingen af jer lægger mærke til det, men langsomt begynder I at forsvinde. I udviskes fra virkeligheden som en tegning på et stykke papir. I kigger på hinanden og begynder at skændes om, hvis skyld det er. Inderst inde indser I dog, at det kun er jeres egen skyld. Inden I forsvinder helt, når en mund uden ansigt eller krop at sige "Pokker tag historisk korrekthed! Og pokker tag mennesker, I utaknemmelige..."

Der er fuldstændig stille.

Popkulturslutning

Hvis der er flest stemmer for, at guderne skifter til deres popkulturpersonligheder permanent, så læs denne slutning op for dem.

De skriger jeres navne. De plager om mere. De vil have flere film, flere spil, flere bøger, mere af det hele. I kan høre det hvor end i er. I kan høre kuglepennen, når den skriver jeres navn, I kan se publikum oppe fra lærredet, I kan mærke hvert et øje, der ser jeres navn. I har den tilbedelse I aldrig ville have kunnet få med jeres gamle personligheder.

I er under konstant udvikling. I skal være moderne og politisk korrekte. Minder kommer og går, men I lægger ikke mærke til det. I har alt I nogensinde har kunnet drømme om. Bare ærgerligt, at det er nogle andre, der drømmer for jer.

Siden sidst

Anubis

1. En ny young adult bog er udkommet, hvor guden Anubis forelsker sig i en menneskelig teenager med magiske kræfter.
2. I det nyeste Assassins Creed videospil er Anubis den sidste ondskabsfulde boss, som helten skal besejre.

Apollon

1. Amerika har opkaldt samtlige af deres rumfartøjer efter Apollon og bruger dem til at vise dominans overfor resten af verden.
2. I det nye "God of War" får Apollon revet sit hoved af, hvorefter det bliver brugt som en lanterne af spillets hovedperson

Artemis

1. I tegnefilmen "Young Justice" hedder en af hovedpersonerne Artemis, selvom hun ikke har en guddommelig forbindelse, men blot er god til at bruge en bue.
2. Det nye NASA-program for kvindelige astronauter hedder Artemis og skal forsøge at sende mennesker til Mars.

Athene

1. I "God of War" serien prøver Athene at få helten til at dræbe Zeus så Athene kan tage hans plads.
2. I Disney serien "Herkules" har Athene en strid med krigsguden Ares, om hvem der kan lave de bedste narrestreger med den anden.

Bast

1. I det nye tv-show "American Gods" er Bast portrætteret, men kun i form af en normal huskat.
2. I filmen "Stargate" er Bast afbilledet som en krigsherre fra rummet, der kom til jorden for at invadere planeten med de andre "guder".

Freja

1. I tv-julekalenderen "Jul i Valhal" prøver Freja at score en af hovedpersonerne, en 15-årig dreng.
2. I det nye "God of war" er Freja og asernes dronning Frigg den samme person.

Hades

1. I filmen "Clash of the Titans" er Hades far til den monstrøse Krakken, som han udnytter i et forsøg på at destruere Zeus yndlings by og dræbe Zeus søn, Perseus.
2. I filmen "Herkules" prøver Hades at dræbe halvguden Herkules ved at tage hans styrke og bruge hans kæreste imod ham.

Heimdall

1. I den nye Marvel film "Thor" er Heimdall en stoisk kriger, der beskytter en teleporteringsmaskine direkte til planeten Asgård kaldet Bifrosten.
2. I tv-julekalenderen "Jul i Valhal" er Heimdall en fjollet bangebuks, som gemmer sig når Ragnarok går i gang, men lader som om han var med i slaget.

Horus

1. I den nye film "Gods of Egypt" har Horus mistet begge sine øjne, indtil at en tyv stjæle det ene øje tilbage fra Set, så Horus kan redde verden.
2. I Warhammer 40.000 fiktionen er Horus navnet på den store skurk, der plager galaksen, og han bruger endda Horus øjet som sit symbol.

Idun

1. I filmen "Guldhornet" må Idun forklæde sig som et menneske for at redde de rigtige guldhorn fra jætterne.
2. I bogen "Erik Menneskesøn" bliver Idun igen bortført af jætterne, men bliver reddet af en 13-årig dreng.

Isis

1. En terrorgruppe i Mellemøsten kaldet islamisk stat, bedre kendt som ISIS i medierne, spreder frygt blandt verdens indbyggere.
2. I en ny young adult bog er Isis bundet til en dødelig teenager, og sammen skal de redde verden.

Loke

1. I Marvels filmunivers er Loke først blevet vist som en skurk og derefter som en antihelt, der er elsket utrolig meget fans for hans charme, selvtillid og lækker hår.
2. I Tv-serien "Supernatural" viser det sig, at Loke er den kristne ærkeengel Gabriel i forklædning, idet at han forsøger at gemme sig fra de andre engle i himmelen.

Set

1. I filmen "Gods of Egypt" er Set, spillet af skotske Gerard Butler, ude på at dræbe Ra og lukke kaosslangen Apohis ind i verden, så Set kan genskabe verden i sit eget billede.
2. I en ny bog er Set blevet genopfundet som en forholdsvis hjælpsom gud, som er glad for at gå i ekstravagante røde discojakkesæt.

Thor

1. I Marvels tegneserieunivers er Thor blevet gjort uværdig til at løfte Mjølner, og hans kæreste Jane bliver den nye Thor.
2. I videospillet "God of War" er Thor ikke med, men alle snakker om ham som en morderisk psykopat, som myrder jætter der står i vejen for Odin.

Zeus

1. I filmen "Herkules" er Zeus blevet vist som en kærlig far, der er lykkeligt gift med Hera, og som prøver at hjælpe sin søn Herkules tilbage til Olympen.
2. I DCs tegneserieunivers er Zeus blevet vist som far til helten Wonder Woman, men har løget om dette for at beskytte Wonder Woman fra Hera.

Di Mentem Split

En guidebog til terapeuter med ekstra udfordrende patienter

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	II
Om bogen	III
Kapitel I: Introduktionsøvelser	IV
<i>I. Navnerunden</i>	<i>IV</i>
<i>II. Pingviner på isflagen</i>	<i>IV</i>
<i>III. Tæl til ti</i>	<i>V</i>
Kapitel II: Indadvendte øvelser	V
<i>I. Den tomme stol</i>	<i>V</i>
<i>II. Vis dine følelser</i>	<i>VI</i>
<i>III. Associations leg</i>	<i>VI</i>
Kapitel III: Udadvendte øvelser	VII
<i>I. Del en frygt</i>	<i>VII</i>
<i>II. I andres sted</i>	<i>VII</i>
Kapitel IV: Spørgsmål til videre samtale	VIII
<i>I. Og hvad kan vi lære af dette?</i>	<i>VIII</i>
<i>II. Hvordan har du det med det?</i>	<i>VIII</i>
<i>III. Er der noget i gerne vi dele?</i>	<i>VIII</i>



Om bogen

Di Mentem Split er et værktøj for terapeuten med stærkt usædvanlige patienter der kræver særlig pleje. En pleje, der kræver en speciel forståelse for hvad der gør netop denne type patienter særlige når det kommer til deres psykiske velfærd. Denne bog er skrevet med disse patienter i tankerne, således at enhver terapeut kan konsultere bogen når de får brug for den. Bogen er udarbejdet ud fra adskillige interviews og gruppemøde over en lang række og har fået stor opbakning fra de metapsykeiske afdelinger i Rom, Athen, København, Massachusetts og Kairo.



Kapitel I: Introduktionsøvelser

Det er altid svært for denne type patienter at stole på deres terapeut. I enerum ville man kunne opbygge et forhold over flere møder, men siden at netop denne type terapi bedst fungerer i grupper, er man nødt til at få alle gruppens medlemmer til at stole på hinanden, så de sammen kan arbejde på deres problemer. Man skal ikke gøre sig nogle forestillinger om at dette er en let opgave, men med hjælp fra øvelserne i dette afsnit kan man skabe situationer, der skal fremme samarbejdet mellem gruppens medlemmer.

I. Navnerunden

Alle gruppens medlemmer rejser sig op, siger hvad de hedder, og præsenterer kort sig selv for resten af gruppen. Alle i gruppen laver også et navneskilt med et stykke tape og klister det på deres tøj, så man kan huske hinandens navne.

Formålet med denne simple øvelse at åbne hinandens døre på klem og tage de første skridt på vejen til at løse gruppens problemer.

II. Pingviner på isflagen

Gruppen skal forestille sig at de er pingviner på en isflage omgivet af havet. Find ti stykker A4-papir og tape dem sammen. Bed alle gruppens medlemmer om at stille sig på papiret således at ingen fødder røre gulvet. Langsomt går terapeuten rundt om papiret og river små stykker af for at gøre "isflagen" mindre og mindre. Gruppens mål er at hjælpe hinanden med at blive på "isflagen" så længe som muligt.

Formålet med øvelsen er at bringe gruppens medlemmer tættere på hinanden både fysisk og psykisk.



III. Tæl til ti

Alle i gruppen lukker øjnene og skal sammen prøve at tælle til ti. En person starter med at sige det første tal og derefter skal en anden sige det næste tal. Hvis to i gruppen siger et tal samtidig, startes tællingen fra ét igen. Gentag eventuelt øvelsen indtil at gruppen finder en god rytme. Man kan også med fordel gentage øvelsen med at slutte på et højere tal.

Formålet med øvelsen er at vise gruppens medlemmer, at de kun kan løse deres problemer sammen, og ved at stole på hinanden.

Kapital II: Indadvendte øvelser

Nogle gange er det vigtigt for patienterne at kigge indad og selv finde roden til deres problemer. Det er en proces, der kræver en vejledende hånd til at sørge for at patienterne hellere ikke overanalyserer deres egne problemer. Det er en balancegang som enhver terapeut bør finde udfordrende, men med øvelserne i dette afsnit burde man være forberedt på guide sine patienter igennem dem selv.

I. Den tomme stol

Rejs dig op og bed alle i gruppen forestille sig at i din stol sidder den person der volder dem allermest smerte. Når alle har et klart billede af deres person, kan i fortsætte. Bed dem herefter, en efter en, om at sige det de allerhelst vil sige til personen i den tomme stol, men uden at sige hvem personen er. Nu kan du sætte dig ned igen og tage en runde hvor alle deler hvem de forestillede sig i den tomme stol. Formålet med øvelsen er at fjerne frygten for at konfrontere ens problemer. En anden vigtig lektie er, at man samtidig også gør det nemmere at italesætte sine egne problemer.



II. Vis dine følelser

Hvis en patient har svært ved at udtrykke sig selv, kan man bruge denne øvelse. Bed patienten om at rejse sig op og bed dem herefter om at prøve at mime eller danse sine følelser i dette øjeblik. De andre patienter må gerne deltage i øvelsen, hvis de har lyst. Formålet med øvelsen er at komme i bevægelse og at nedbryde de mure der holder patienterne tilbage fra at komme i berøring med deres følelser.

III. Associations leg

En simpel leg til at sætte gang i dine patienters tanker. Legen starter med, at terapeuten siger et ord, herefter skal patienterne en efter en sige det første ord de associerer med det ord du har sagt. Lav gerne flere runder, så tankeprocessen rigtig kan blive skudt i gang.

Inspiration til ord

- Uvejrl
- Biograf
- Fjernsyn
- Biblioteker
- Videospil
- Efterlivet
- Død
- Utroskab
- Museum
- Sjæl
- Familie
- Skæbne
- Nydelse



Kapitel III: Udadvendte øvelser

Det er lige så vigtigt at lære at dele sine indre følelser, som det er finde dem i sig selv. Det kan tage lang tid før ens patienter føler sig klar til at være åbne overfor dig og overfor de andre i gruppen. Med disse øvelser skal det gøres nemt at dele sine indre tanker med hinanden og italesætte dem overfor andre end sig selv.

I. Del en frygt

Bed alle om at skrive deres værste frygt ned på et stykke papir. Terapeuten indsamler alle stykkerne, blander dem i dine hænder og giver en frygt til alle i gruppen. En efter en læser de deres stykke papir op, og prøver at forklare den frygt de læser. Hvis der er nogle, frygter som går igen

Formålet med øvelsen er at skabe tryghed omkring at dele med andre og at lære at sætte sig i sine medpatienters sted.

II. I andres sted

På rundtur skal hver af patienterne komme med 3 punkter hvorpå de kan relatere til patienten til højre for dem, og 3 punkter hvorpå at de ikke kan relatere til dem. Man fortsætter med dette, indtil alle har snakket om patienten til højre for dem.

Formålet med øvelsen er at vise overfor sig selv og de andre i gruppen, at alle har noget tilfælles med hinanden, og at de ikke er alene med deres problemer.



Kapitel IV: Spørgsmål til videre samtale

Her følger en række spørgsmål der skal understøtte øvelserne fra de foregående kapitler.

I. Og hvad kan vi lære af dette?

Det er vigtigt at få patienterne til at reflektere over det de lærer i øvelserne. Derfor kan det ofte være relevant at spørge ud i rummet om, hvad man har lært af den øvelse man lige har lavet. Husk, at intet svar er forkert, men at formålet med øvelserne helst skulle vise sig i patienternes svar.

II. Hvordan har du det med det?

Nogle gange kan en patient sige noget som nemt kan gå tabt i patientgruppens interne dynamik. Derfor er det vigtigt at spørge ind til hvordan patienterne har det med de emner der diskuteres.

III. Er der noget i gerne vi dele?

En god måde at starte et møde er at spørge åbent ud i rummet om der er nogen, der gerne vil dele noget med resten af gruppen. Det kan være med til øge tilliden mellem hinanden, og det kan sætte gang i den konstruktive samtale i gruppen. Hvis der ikke er nogen der har noget at dele kan øvelserne blot påbegyndes.



ROLLER

Her følger samtlige roller som spillerne kan vælge imellem inden scenariets begyndelse. Illustrationerne på rollen er scenarieforfatterens egen moderne fortolkning af guderne og er tiltænkt som supplerende materiale til det skriftlige oplæg.

Anubis

Egyptisk gud for de døde, mumier og grave

Oldtidspersona

"Det er ligesom deal or no deal for de døde"

Popkulturpersona

Anubis, et navn som mange kender, selvom de fleste ikke forstår guden bag det. Imens mange guder toppes om de dødeliges tilbedelse, er du mere optaget af at sikre deres ankomst til efterlivet. Det er ikke en let opgave, for det kræver både, at man hjælper med mumificeringsprocessen, beskytter grave og holder styr på prioriteringslisterne. Alle er jo ikke lige, og hvis en farao dukker op, skal han springe over i køen og have alle sine ejendele med ind, og det hele ender bare med at blive en smule kaotisk. Det hele skal ske før, at alle skal have deres sjæl vejet mod livets evige sandhed for at bestemme, om de skal spises af en dæmonhund, eller om de skal ind i efterlivet. Derfor prøver du ikke at blande dig for meget i, hvad der foregår mellem guderne og de dødelige. Det har du da også haft succes med, siden ingen rigtig er bekendt med dine familierelationer. Selv Set er faldet for det og insisterer på, at du er hans søn. Det kan godt blive lidt ensomt ikke at interagere med de andre guder, men alternativet er langt værre. Du vil hellere bruge dine dage på at hjælpe de døde end på familiedrama mellem de andre guder. Ikke sandt?



Anubis, en gud som ingen forstår. Både de dødelige og de andre guder tror, de ved hvem du er. De afbilleder dig på pyramider og templer, de hidkalder dig for at beskytte deres grave, men hvor mange af dem kender din historie? Hvor mange af dem kender til dit liv og dine bedrifter? Hvor mange af dem går overhovedet op i det? Dag ud og dag ind skal du vejlede de døde ind i underverdenen. De er ikke interesseret i dig, de prøver kun at udnytte dig til at undslippe deres skæbne, fordi de fleste ved, at de ikke har været gode i livet. Hvorfor du overhovedet spiller din tid på de døde, ved du ikke. Det er bare endnu et af det evige livs meningsløse spørgsmål. Du må dog indrømme, at du nyder at se de døde plage om tilgivelse inden deres hjerte vejes op imod sandheden, men du nyder endnu mere at se deres ansigt, når deres hjerte er for tungt, og deres sjæl bliver spist af dæmonhunden Ammit. Det får dig næsten til at glemme den tomme følelse, du har inden i. En tom følelse, der kun bliver værre, når du ser de andre guder og alle de tilbedere, de har. Selv din far Set har en historie, og selvom han anses for en skurk, så ved du, at du langt hellere ville være en forhadet skurk som ham end en ensom dødsdødsgud, som ingen rigtig kender.

Pligtopfyldende
Ensom
Hemmelighedsfuld

Følelsesladet
Deprimeret
Ligeglad

Apollon

Græsk gud for poesi, solen og profeti

Oldtidspersona

Fremtiden ser lys ud, hvis i forstår? Haha"

Popkulturpersona

Zeus er gudernes konge og lynene følger hans bud, men Apollon er grækernes yndlingsgud og det meget vigtigere i din bog. Du er deres gud og Grækerne har taget mange af dine domæner til sig som vigtige dele af deres kultur. De sætter pris på poesi og musik. De mange sange de synger til din ære, fylder dit hjerte med glæde. Desværre har det græske folk også en forkærlighed for teater, en lavere form for kunst

som din fortrukne halvbror Dionysos elsker. Det er ikke en konkurrence om at blive elsket mest. Som oraklernes gud ved du allerede hvordan de fleste historier kommer til at udspille sig.

Mange tror at de kan undslippe dine profetier, men de tager fejl. Alt er bestemt på forhånd og de der prøver at snige sig udenom, opfylder bare din forudsigtelse for dét er også forudsagt. Det gør dig ligeglad, at du bare spiller en rolle i

skæbnens puslespil, og du kan ikke benægte det. Derfor ved du også at menneskene altid vil elske dig. De siger du er den bedste skytte selvom du ved det er Artemis. De beder til dig om at helbrede sygdomme når det er dig der spreder dem. De beder til dig for at få indblik i en fremtid der ikke er til at ændre. De elsker dig selvom du kan udslutte dem, og det er den sande poesi.

Alle elsker Apollon! Du er ikke tvivl: Alle ved hvem du er. Uanset hvor du går så skråler alle dit navn i glæde. Om det er solen der stiger op i øst eller et stykke musik, så er det altid din fortjeneste. Du ser dig selv som en gud med bred smag. Det sker du har faser hvor du er specielt glad for bestemte genrer af musik. Det kan være vals den ene dag og techno den næste. Det skal

bare helst være noget man kan feste eller danse til. Heldigvis er du også en konge på dansegulvet og du kan gøre noget fedt med den meste musik. Dine moves er også et af dine mest magtfulde våben gælder at score. Hvis ikke det virker så har du endnu en fordel: Som solgud har du den fedeste øse i verden, solvognen. Den er altid den mest skinnende bil i nabolaget. Du fester og elsker meget med menneskene og nymferne, men i modsætning til din far

Zeus, så prøver du at respektere kvinder mere, det kan de nemlig rigtig godt lide. Dem du rigtig godt kan lide får måske endda din bløde side at se. Det kan kvinderne godt lide, men du kan faktisk lide at vise den bløde Apollon frem, selvom du aldrig vil indrømme det. Du mener selv at alle må flirte med de fleste kvinder. Men hvis nogen prøver på noget med din søster Artemis så er venten der dem en grum fremtid hos din onkel Hades.



Skæbnebestemt
Selvoptaget
Hævnerrig

Uansvarlig
Flirtende
Overbeskyttende

Artemis

Græsk gudinde for jagt, skoven og jomfruelighed

Oldtidspersona

"Sådan her ser en feminist ud"

Popkulturpersona

Ingen, og du mener ingen, er en bedre jæger end den evigt unge Artemis. Siden den dag blev født har du altid stået i skyggen af din tvilling Apollon, som alle i hele verden elsker.

Han er også din eneste rival i at skyde med bue og pil, men du er en bedre jæger, det burde alle vide.

Du elsker din bror, men det er vigtigt for dig ikke at blive defineret ud fra ham. Hvorfor er han den kendte af jer to når du var den førstefødte?

Du var fantastisk da du blev født og gik straks i gang med at være jordmor ved Apollons fødsel. Derfor plagede du din far Zeus om at give dig alle de ting du havde brug for til selv at blive en gud der ikke var defineret efter Apollon.

Du synes ikke du bad om ret meget. Det handlede om en bue lavet af kykloper, en samling af jagthunde, evig jomfruelighed, mange navne så man kunne kende forskel på

dig og Apollon samt en skare udødelige niårige piger til at holde dig med selskab. Ikke så meget at forlange. Du beskytter alle jomfruer, især dem der har lavet et kyskhedsløfte. Du er gud for jordmødre og du bruger dine egne oplevelser fra din brors fødsel til at vejlede andre kvinder sikkert igennem smerten.

Du er Artemis og ingen skal bestemme hvad du kan og ikke kan. Hele dit liv har været et offer for den indædte sexismen på Olympen. Ingen gudinde bliver taget seriøst og alle guderne tror at de kan løbe om hjørner med kvinderne, som da din far Zeus lokkede Hera til at gifte sig med ham. Selv

din søster Athene, der ellers er Zeus yndlingsdatter og en mægtig kriger, er ikke fri for uønskede tilnærmelser og beskidte kommentarer. Derfor har du valgt at kæmpe for kvinders ret til selv at vælge hvad deres skæbne skal være. Du har svoret at du aldrig vil være sammen med en mand og du har siden tidernes morgen hjulpet unge kvinder med samme mål. Disse kvinder tager du under dine vinger og træner dem til at være jægere, således at de altid kan klare sig selv sig selv i naturen. Den eneste mand du tilnærmelsesvis

er på god fod med, er din tvillingebror Apollon.

Han har haft mange elskere og mange børn. På trods af hans meget flirtende og selvfede holdning så elsker han faktisk de fleste af de kvinder han er sammen med. Dog har han det med at tro at han også skal beskytte dig fra uønskede bejlere, men du har hverken brug for ham eller nogen andre for at beskytte dig selv.



Overskygget
Kærlig
Forkælet

Uafhængig
Vild
Krigerisk

Athene

Græsk gud for visdom, krig og håndværk

Oldtidspersona

"Om jeg er klog? Hvad tror du selv?"

Popkulturpersona

Nogle guder har kontrol over naturens rå kræfter ved deres fingerspidser, andre mestrer essentielle aspekter af verden som liv og død. Dette er ikke for dig. Du er en gud der vejleder mennesket ind i nyere og bedre tider – selve begrebet om civilisation er

menneskerne nået frem til med din hjælp. Du har alene hjulpet med at grundlægge byen over dem alle: Athen. Det er herfra alle fremtidige samfund vil blive inspireret hvis de vil have det godt.

Derfor ender alle med at blive inspireret af din visdom. Du har siden din fødsel, da du fuldt bevæbnet sprang ud af din far Zeus hoved, været klar til at løse verdens problemer, så verden ville blive bedre hvis alle lyttede til dig. De mest berygtede eller berømte helte er da også de mennesker og halvguder der lytter til dine råd. Du elsker de dødelige helte næsten lige så meget som Athen og du hjælper dem så meget som du kan. Ikke alle dødelige kan du lide. Nogle af dem tror at de er bedre end dig. At have så meget hovmod er ikke passende for en dødelig og du tøver ikke med at sætte menneskene på plads, som da du forvandlede Arachne til den første edderkop, eller Medusa til en grim gorgon.

Du er Athene, uden tvivl den klogeste af alle guder. Siden du er født af Zeus tanke er det naturligt at du er den klogeste på Olympen. Derfor er du også en bedre krigsgud end Ares. Du finder den bedste strategi og lader dig ikke rive med af

en blodrus som din bror. Det gælder i alle aspekter af livet: Man kan kun vinde hvis man har den rette strategi. Det gælder i krig såvel som i kærlighed. Det handler om at analysere de data der blive præsenteret og om at finde den bedste tilgang til problemet, således at man kan få det bedste mulige udfald. Det handler også om ikke at blive distraheret af følelser, noget alle andre end du synes at have meget svært ved.

Du ved godt at ikke alle mener at du er uden følelser. De siger at du er jaloux og let bliver forelsket. Rygtet skyldes nogle isolerede hændelser hvor du har

forvandlet to meget smukke kvinder til henholdsvis en edderkop og en gorgon der forvandler alle hun ser til sten. De troede de var bedre end dig og det kunne en gud ikke tillade.

Apollon driller dig fordi du er fascineret af Odysseus og siger du er forelsket i den snu konge. Intet kunne være mere forkert...



Hjælpsom
Stolt
Moden

Følelseskold
Logisk
Jaloux

Bast

Egyptisk gudinde for krig, kærlighed og kvinder

Oldtidspersona

"Jeg er altså ikke...vent, er det katnip?"

Popkulturpersona

I byen Bubastis tilbeder alle dig, gudinden Bast. Du er en gud med meget ansvar, men du ser det ikke som en byrde. For dig er dine mange domæner et symbol på din udødelige loyalitet til menneskeheden og til Ra, skaberen af alt. Det er ikke ensbetydende med at du aldrig er udfordret af dine mange pligter. Lige som katten er du en beskytter i mange aspekter, du beskytter både mad, spædbørn, gravide og faraoer i en verden, hvor kaotiske kræfter lurker om hvert et hjørne. Kosmetik, sex, glæder, mødre, kærlighed, katte, fødsel, hemmeligheder og mange andre små domæner holder du også styr på. Tillæg til dette en rolle som gud for krigsførelse, og så begynder man at have en forståelse for, hvor meget du egentlig skal nå at lave dag ud og dag ind. Det er også derfor, du sjældent har tid til at blande dig i de guddommelige stridigheder, der udspiller sig hele tiden. Du prøver at følge med i Set og Horus' kamp om tronen, men selv en så stor konflikt kan let blive glemt. Hvis dog bare du havde flere hjælpere, så kunne du måske lettere bære byrden, men—nej! Det er dit ansvar at sørger for, at dine opgaver bliver passet, uanset hvor udmattende det er.



Nøj, hvor er det fedt at være Bast. Det eneste, du skal, er at beskytte en farao i ny og næ eller hjælpe til, hvis nu HELE verden er på spil. For det meste får du dog lov til at passe dig selv og dase dagen lang. Det er ikke fordi, du er doven eller noget. Du er faktisk ret glad for at beskytte folk, selvom du har det med at danne et tæt, næsten moderligt forhold til dem du beskytter, hvilket kan få dig i problemer en gang i mellem. Det fedeste ved at komme ud at kæmpe er nemlig spændingen ved at se verden og prøve alle de nye sjove ting, som menneskene har fundet på. En anden fordel ved at være dig er, at hvis du nu ikke rigtig orker at lave dit arbejde, så forvandler du dig bare til en kat. Du er faktisk næsten mere glad for at være i din katteskikkelse end din gudeskikkelse. Når du er gud, vil alle tilbede dig, men som kat får du alt, hvad du kunne ønske dig. Du bliver nusset og kælet med. Du kan lege, uden at nogen kigger underligt på dig. Folk giver dig lækker mad, og ingen forventer noget af dig. Hvis man spørger dig, så er det faktisk definitionen på det perfekte liv. Faktisk så tror du, at de andre guder er jaloux over, at du har fundet sådan en behagelig tilværelse, men det er forståeligt, for hvem vil ikke gerne være kat?

Travl
Ansvarlig
Beskyttende

Doven
Trængende
Nysgerrig

Freja

Nordisk gud for skønhed, krig og kærlighed

Oldtidspersona

"Hvorfor har Thor taget mit tøj på?"

Popkulturpersona

Mange tror, at når man dør i hæderfuld kamp, så ender man kun et sted, i Valhal. Faktisk kunne det ikke være mere forkert, for halvdelen af dem ender nemlig hos dig, Freja, i dit himmelske domæne, Fólkvangr. I dine øjne gør det dig til Odins lige, især efter, at krigen mellem aser og vaner endte uafgjort under din ledelse. Heldigvis har Odin stor respekt for dig, og selvom han er

snu, så snyder han aldrig med hvilke, døde der ankommer til hvilket rige.

Krigerne, du henter fra Midgårds sletter, har det også med at være dit eneste selskab fordi din kære mand Od altid er på lange rejser op og ned ad verdenstræet Yggdrasil. Ofte græder du rødt guld over, hvor meget du savner ham, men du lader det ikke hindre dig i at kæmpe videre. Derfor gør

det dig rasende, hver gang du tænker på Loke, og dengang han kaldte dig en skøge foran de andre guder, og herefter foreslog han at gifte dig bort for at få Mjølner tilbage fra jætterne. Du er sikker på, at hvis du ikke var blevet stoppet, så havde du selv hugget Lokes hoved af. Thor var hellere ikke meget bedre, men det var sjovt at se ham i brudekjole (en af Heimdals bedre ideer). De andre guder har fattet det: Du er mægtig og hvis nogen betvivler det, så skal du nok snakke dem til fornuft.

Mange tror, at du kun går op i dig selv, men du går altså ret meget op i, hvem du dater. De skal helst være store, stærke og mægtige i deres guddommelighed. Faktisk skal det helst være den mægtigste af alle guder, men de skal ikke prøve for hårdt. Det er altså også en forholdsvis lav standard, hvis man spørger dig. Guder har jo også brug for at finde deres bedre halvdel, men der er

bare ikke nogen, der har været gode nok til dig endnu.

Desværre er der rigtig mange fyre der tror, de er gode nok til dig, og de kaster sig efter dig.

Værst af alt er dog de der kiksede jætter, der prøver at stjæle og svindle sig til at kunne gifte sig med dig. De er bare SÅ klamme, og du vil faktisk slet ikke have noget med dem at gøre. Bare tænk på stakkels Idun, der blev bortført af dem,

det var vildt sørgeligt, men ikke kun fordi at din hud blev rynket uden Idun. Heldigvis er der altid en stor og stærk mand som Thor til løse det for dig. Desværre har den lækkerbisknen for vane at hænge ud med den lille forkælede møgunge, Loke. Se der er en gud, der er præcis det modsatte af, hvad du vil have hos en mand. Han er svag og må snyde sig til alt, det han har. Han prøver også bare alt for hårdt at få alle til at kunne lide sig. Han burde lærer lidt af dig, for alle kan lide dig.



Ambitiøs
Barmhjertig
Overset

Overfladisk
Selvbesat
Selvsikker

Hades

Græsk gud for underverdenen, de døde og rigdom

Oldtidspersona

"Der er ikke ild i mit hår!"

Popkulturpersona

Du er Hades, Konge af underverdenen og herre over alt under jorden. Du er en konge selv om du hverken er elsket af menneskene eller har din egen trone på Olympen. Det var ikke dit valg at blive hersker over de dødes rige, men det er en pligt du med glæde udfører til punkt og prikke. De døde skal man være hård og standhaftig over for. Er man ikke det ville alle og enhver kunne spankulere ind og ud ad dødsrigets porte. Næ nej, alle skal følge de samme regler og det betyder ingen genoplivninger, basta! Du har meget lidt til overs for de der prøver at flygte Hvis du ikke selv håndtere sjæle der vil undslippe og de tåbelige dødelige der prøver at hjælpe dem, så får du din lillebror Zeus til at hjælpe. Det er ham der uddeler gudernes straffe, ikke dig, og det må du respektere. Dit underjordiske rige er frygteligt ensomt for dig. Godt nok har du selv en sød hustru, Persefone, nogle børn og de andre dødsguder er fine nok, men din store familie over jorden ser du sjældent. De er fremmede for dig. Zeus ser du hvis han vil have noget, men dine nevøer og niecer som Apollon, Athena og Artemis er ikke andet end navne.

Du er Hades, den enevældige hersker over de døde og guden der vil orkestrere Olympens undergang. Du er blevet bandlyst til de dødes rige, men det hindrer dig ikke i at planlægge hævn over Zeus og de andre guder. Det var nemlig Zeus og Poseidon der sammen snød dig for din førstefødte ret som kongen over alle guder. De fik dig til at trække lod, de sagde at det var mere fair, men du ved at de svindlede og fik dig sendt ned i underverdenen, hvor du ikke ville være et problem. Det eneste du trøster dig ved i dit mørke rige, er al den lidelse du kan påføre de sjæle der havner i dit land og du pryder dig med en bred vifte af torturmetoder. Du er ikke hævet over at bruge de sjæle der passere gennem dit rige til at manipulere de dødelige fjolser og halvgudvandskabningerne som dine slægtninge har det med at efterlade overalt. Dog er det hverken de dødelige eller halvguderne der er målet for dit had. De er kun erstatninger for din forræderiske bror Zeus, der tog alt fra dig. Derved hader du også de fleste af hans børn, Artemis med sit udødelige følge af jægere, Athene med sine dødsminimerende strategier og Apollon med sin livsreddende medicin. De er alle skabt for at gnide salt i såret.



Hård
Pligtopfyldende
Afkoblet

Jaloux
Sadistisk
Manipulerende

Heimdall

Nordisk gud, der bevogter Asgård

Oldtidspersona

"Hvad var det? Åh, det var bare græsset"

Popkulturpersona

Hvis du skal være helt ærlig, så er du ret tilfreds med din tilværelse. "Heimdall, gudernes vagtmand" lyder måske ikke særlig fyldestgørende, men du får lov til sidde ved toppen af Bifrost og se verdens skønhed. Det er dit job at sørge for, at jætterne ikke invaderer Asgård, men det er ikke en særlig svær opgave, når man kan se og høre alt. Derfor kan jætterne også kun slå til, når dine guddommelige venner forvilder sig ud af Asgård, hvor du ikke kan komme dem til undsætning, igen. Du bebrejder dem ikke, at de gerne vil ud: Det er ikke altid lige fedt at blive det samme sted hele sit liv. Derfor føler du dig velsignet, i det du kan blive, hvor du er, og stadig nå at se hele verden. Det er ikke ensbetydende med, at du aldrig løfter en finger. Når jætterne angriber er du det første forsvar, og du er ikke bange for at bruge vold. Det er endda skæbnebestemt, at du skal dø i kamp mod Loke ved Ragnarok. Det er ikke en kamp, du ser frem til, men Loke har måske fortjent det mere end andre med de kommentarer, han kommer med om Freja og Idun. Faktisk ser du overhovedet ikke frem til Ragnarok, men med dit guddommelige syn kan du godt se lidt ind i fremtiden, og der er ragnarok uundgåeligt.



De der siger, at Heimdalls job lyder kedeligt, forstår ikke, hvad sand nydelse er. Du får i bund og grund lov til at sidde i din egen lille hytte og drikke mjød hele dagen lang, imens de andre guder styre verden. Du skal jo nok udføre dit arbejde, men i virkeligheden er du der for at drikke mjød. De der kender dig synes også, at dine drukvaner kan blive lidt for meget, men det er jo ikke dem, der skal sidde på deres flade røv hele dagen og vente på, at jætterne angriber, eller at verden går under. De andre guder siger også, at det har ødelagt din hjerne og gjort dig flyvsk og fjollet. Til dem siger du bare, at de burde prøve det, før de hader det, og så slappe lidt af inden de dømmes dig. Hvis der sker noget, så blæser du bare i dit magiske horn, og så skal de andre guder nok løse det. De andre guder burde tage ved lærer af dig. Thor har fat i den lange ende: Se der en gud der ved hvordan man har det sjovt. Han kan godt lide at slå på tæven, og når han er færdig med det, er han altid klar til at bælle næsten lige så meget øl som dig. Hvis bare de andre guder gik lidt mere op i, hvad de havde lyst til at gøre, og ikke, hvad Odin siger de skal gøre, så ville alle de ni riger nok være et bedre sted: Et sted, hvor jætter og guder kunne drikke sammen.

Tilfreds
Beredt
Venlig

Fordrukken
Frisindet
Morsom

Horus

Egyptisk gud for konger og himlen

Oldtidspersona

Av! Set har taget mit øje igen."

Popkulturpersona

Du er født ind i en konflikt, som du ikke selv har været med til at starte, men som du vil afslutte for enhver pris. Set dræbte din far i et forsøg på at vinde tronen, men det er i dit blod at herske. Det er hvert fald det, din mor Isis har sagt til dig, siden du blev født. Hun har fortalt, hvordan Set på grusom vis skar din far Osiris i småstykker, og hvordan din mor var nødt til at samle ham længe nok til, at de sammen kunne få dig. Du forstår ikke helt, hvordan det kan lade sig gøre, men det er heller ikke så vigtigt. Det vigtige er, at du skal have din trone tilbage, koste hvad det vil. Da du første gang stod ansigt til ansigt med Set, havde ingen af jer forventet den 80 år lange kamp mellem jer, som fulgte. På vejen har I begge mistet så meget, at det ville være svært at vælge en vinder. Hvis altså ikke det var fordi, du løb med sejren i sidste ende. I sidste ende viste det sig at være nemt at svindle Set og vinde tronen tilbage til dens retmæssige ejer. Set lod du blive i Egypten, og selvom I offentligt er forsonet, så holder du ham også tæt på tronen i tilfælde af, at han skulle prøve på noget igen. Det føltes godt at sætte sig på tronen, men der fulgte også en sær tomhed, du aldrig har mærket før, med.

Alle store helte har en episk oprindelseshistorie, men du er bare en fiasko uanset hvad. Hele dit liv har din mor Isis forberedt dig på at blive gudernes konge. Tronen er både din skæbne og din ret, det har alle i hvert fald sagt. Som du skulle til at blive kronet foran alle guderne i Egypten, så skete det forfærdelige dog. Din onkel Set afbrød ceremonien, myrdede din far Osiris og hev begge dine øjne ud af dit hoved. Du blev ydmyget og gik i eksil for ikke at skuffe din stakkels mor. Du ved, at hun har gjort alt i hendes magt for at sikre, at du kunne sidde på tronen, og du kan ikke se hende i øjnene, på mere end en måde, nu hvor du har fejlet. Det er også bedre, at du bare holder dig væk, hvis du prøvede at stoppe Set, ville du bare blive ydmyget endnu mere. Uden din øjne er du nemlig ikke meget bedre end de dødelige. Du er stadig vred på Set, men du kan bare ikke stille noget op imod ham efter, hvad han har gjort. De andre guder kan sikkert også klare sig uden dig. Din fætter Anubis skal nok finde ud af, at Sets styre ødelægger balancen i underverdenen, og så skal han nok få styr på det, på trods af sin sære attitude. Ellers kan skille sig af med Set uden problemer. Du er ubrugelig og vil bare gerne gemme dig, for evigt.



Beslutsom
Snu
Målrettet

Opgivende
Skamfuld
Tragisk

Idun

Nordisk gud for ungdom

Oldtidspersona

"Jeg havde altså en æble-gimmick først!"

Popkulturpersona

Nogen siger, at Frigg er den vigtigste gudinde, andre siger, at det er Freja, men i ingen af dem ville være de guder, de er i dag uden dig og dine æbler. Hver gang aser og vaner bliver gamle, så kommer de til dig og siger "Idun, Idun, må jeg ikke godt få et æble", og selvfølgelig hjælper du dem. Du er jo hverken

modbydelig eller ondsindet. Alle behandler dig ekstremt godt, ja selv Thor og Odin spørger dig pænt, når de gerne vil have et af dine æbler. Du ville skam heller ikke tolerer det hvis de forlangte dine æbler. Det handler om at udvise respekt og maner og de, der ikke gør det, kan få lov til at leve uden evig ungdom. Du ville bare ønske, at du kunne sprede dit budskab om at tale pænt til alle, så kunne I måske undgå Ragnarok. Guderne forstår det:

Heimdal er altid sød ved dig og har mange sjove ideer. Freja er altid imødekommende og Thor

er jo faktisk meget flink bag sin heltefacade. Og så er der Loke, der jo ikke er ond, selvom han ofte siger nogle utrolig ondsindede ting. Han taler især grimt til dig og de andre kvindelige guder. Dårligt sprog er svært nok at tolerer, men efter, at Loke fik dig bortført af jætter, så er det svært at være glad for ham. Måske beviser han bare, at alle kun kan lide dig for dine æblers skyld.

Du er Idun, og det er dig der holder alle de andre guder unge. Derfor er det dig en gåde, hvorfor de gang på gang lader dig blive bortført. Det er nok mest din egen skyld, fordi du ikke kan slås lige så godt, som de andre guder. Det er ikke, fordi du vil være en byrde, men desværre har jætterne bare

valgt at gå efter dig, når de skal bortfører guder.

Det er næsten blevet et ritual for dig. Jætterne sniger sig ind og bortfører dig, du er holdt fanget i Udgård i et par dage, og så kommer Thor eller Tyr

eller endda Loke og redder dig. Hvis du ikke vidste bedre, så ville du tro at de så det som en kedsomlig pligt at redde dig, men Freja forsikre dig ofte om at det ikke er sandt. Freja er en af dine gode venner i Asgård:

Hun ved hvordan det er at blive forfulgt af jætterne, og selvom hun ikke er så klog, gør hun sit bedste for at hjælpe dig igennem det hele. Nogle gange føler du dig ret usikker på

venskab. Du kan ikke lade være med at føle, at du kun er en andenrangs gudinde i forhold til den skønne Freja. Hvor skørt det så end lyder, så tror du nogle gange, at jætterne kun bortfører dig når de ikke lige kan overskue at bortfører Freja. Du prøver ikke at tænke for meget på det, og du fokuserer i stedet på at passe dine æbler, men det vare kun indtil jætterne prøver igen.



Gavmild
Idealistisk
Udnyttet

Godtroende
Usikker
Udmattet

Isis

Egyptisk gud for magi og moderskab

Oldtidspersona

"Jeg skal give dig helikopter mor skal jeg!"

Popkulturpersona

Du er den hustru og mor, som alle andre mødre og hustruer stræber efter at være. Aldrig har nogen sørget så meget, som da din ægtefælle og bror Osiris blev myrdet af jeres anden bror Set. Du var ikke blot ked af det, men også vred over, at han Osiris havde forladt dig. Heldigvis så lyver de andre guder ikke, når de siger, at du er lige så vis som en million guder. Du brugte nemlig din magi til at samle Osiris, så i kunne nå at lave en arving, der kunne tage hævn over Set. Det var sådan, din søn Horus blev født, og det er hans skæbne at besejre Set og tage tronen tilbage. Imens vil du hjælpe ham, så meget du kan, men i sidste ende må det være Horus og ikke dig, der besejrer Set, uanset hvor sjovt det er at ydmyge Set. I stedet prøver du at være så tæt på Osiris, som du kan, nu hvor han er kongen i efterlivet. Her bruger du din magi til at hjælpe hvileløse sjæle med at samle sig selv igen, inden de skal dømmes foran Anubis. Selvom det er rart at hjælpe dødelige, så savner du nogle gange at være involveret i den rigtige verden. Du savner, at Egyptens fjender frygter navnet Isis, når du bruger dine besværgelser til at sende fjendens soldater på flugt. Det var goder tider, men det må blive, hvor det er, i fortiden.

Dit eneste mål i livet er at tage hævn over den skurkagtige løgner Set for at have dræbt din mand Osiris. Derfor syede du din afdøde mand sammen med magi og genoplivede ham længe nok til at I kunne avle Horus. Din søn er dit ultimative våben imod Set, og du vil sørge for, at han kommer til at sidde på tronen uanset hvad.

Du har sørget for, at Horus har fået den bedste træning, du rådgiver ham til at tage de rigtige valg, og du styrker hans krav på tronen, hver gang du får muligheden for det. Nogen ville kalde dine metoder ekstreme, men i det her liv skal man være villig til at gøre alt for at opnå dine mål. De siger, at Horus skal have lov til at finde vej igennem livet på egen hånd, men hvad ved de? Horus er din søn, og du ved, hvad der er bedst for ham. Han er skabt til at være en konge, men efter en uheldig kamp med Set har han mistet sin selvtillid og sine øjne. Det var også fordi Horus ikke lyttede til dig! Hvis, du kunne finde ham, så kunne du løse det hele og få ham ind i kampen igen, men han har gemt sig godt. Hvorfor er alt ikke bare, som du planlagde? Hvorfor lytter Horus ikke, hvorfor kan Set ikke bare være tilfreds med, hvad han har, og hvorfor var Osiris sådan en kæmpe svækling, der blev dræbt så nemt.



Loyal
Trist
Nostalgisk

Overbeskyttende
Manipulerende
Selvisk

Loke

Nordisk gud for svindel

Oldtidspersona

"En ny epoke, med en fyr der hedder Loke"

Popkulturpersona

Dit navn er Loke, men det er blot et af de mange navne, du har brugt siden tidernes morgen. Du er en mester i at svindle og snyde dig frem i din tilværelse som gud, til stor irritation hos mange. Du er født som en jætte, men du er også vokset op med Odin som din fosterbror. I lang tid var du elsket i Asgård: Du hjalp Thor med at få sin hammer tilbage ved at forklæde Thor som Freja, og du frelste Idun fra jætternes klør, så Aserne ikke døde af alderdom. Du kunne aldrig se, hvordan du kunne blive skyld i Ragnarok, når Asgård var fyldt med dine nærmeste venner. Først, da du begyndte at lægge mærke til, hvordan guderne konstant svindlede, slagtede og ydmygede dit folk, jætterne, fandt du ud af, hvordan du kunne starte verdens undergang. Du startede din hævn med at dræbe Balder, men dette viste sig også at blive slutningen på din hævn. Siden Balders død har du siddet fanget i en hule, imens en slange langsomt drypper gift ned i en skål holdt af din elskede kone. Du ved dog også, at en dag vil du slippe fri og sammen med dine børn vil du starte Ragnarok. Her vil du med jætterne tage den sidste hævn over de guder, der undertrykker dit folk, og genføde verden.

Dit navn er Loke og hele dit liv har været en løgn. Du er en af Asgård's prinser sammen med din bror Thor, og gennem årene har I været på mange eventyr. Jeres far, Odin har altid sagt at både dig og din bror ville være formidable konger, men at kun én af jer kunne ende på tronen. Det fyldte dig med både begejstring og frygt, fordi du måske en dag ville blive konge, men du skulle samtidig konkurrer med din egen bror. Det hele viste sig dog at være en smuk løgn. I virkeligheden havde du aldrig en chance for at vinde over Thor. Du var nemlig ikke Odins rigtige søn, du var blot en jætteprins, som Odin ikke kunne nænne at slå ihjel. Hele dit liv har du lært at hade og bekrige dit eget folk, alt imens du blev lovet guld og grønne skove. Dine venner som Heimdal, Freja, Idun og så mange andre har holdt dig for nar og ladet dig tro på Odins løgne. Du vil vise dem, de tager fejl. Du kan og vil herske, om det så skal være over Midgård, eller måske Udgård. Du er ligeglad, så længe DU kan bestemme. Så skal de andre guder langt om længe få at se, at du ikke bare er en svindlergud, men en mægtig konge. Ja, du skal nok blive konge, om du så skal brænde det hele ned og intet, selv ikke Ragnarok, kan stoppe dig.



Snu
Hævngerrig
Udstødt

Forrådt
Mindreværdig
Egoistisk

Set

Egyptisk gud for fremmede, kaos og ørkenen

Oldtidspersona

"Vent Horus er da min nevø, ikke min bror?"

Popkulturpersona

Du er Set og dit højeste ønske er at regere over alle guderne. Du har også fortjent pladsen på gudernes trone meget mere end din slægtning Horus. Bare fordi han er den rigtige konges søn, betyder det ikke, at han er bedre stillet, end du er. Har Horus måske tjent direkte under selvste skaberguden Ra og hjulpet ham med at sejle solen hen over himlen dag

ud og dag ind? Har Horus måske kæmpet med den værste af alle fjender: kaoslangen Apophis? Nej, men det har du.

Din eneste chance for at blive konge var at dræbe Osiris, Horus' far, inden drengen blev født, men Isis, den listige vendekåbe, fik holdt den stakkels Osiris i live længe nok til, at de kunne skabe Horus.

Hvis bare de havde blandet sig udenom, så kunne du sagtens have vist dem, hvor god en konge du ville være. Det tog mange år, men i sidste ende slog Horus dig foran alle de andre guder, og du var tvunget til at holde op med at jagte tronen. Du endte med at forsone dig med Horus på trods af, at du havde dræbt hans far. Det førte til at du stadig fik lov til at være gud for den ørken, der udgøre store dele af Egypten, i stedet for at blive bandlyst for evigt. Du fejlede, men du ønsker stadig at sidde på tronen, tiden er bare ikke den rette.... Endnu.

Du er Set og du vil herske over alle Egyptens guder samt alle landets borgere. Ingen anden gud har styrken eller sindet til at gøre det ordentligt, selv ikke din egen bror Osiris kan leve op til de krav, som stilles til en sand konge. Det var skam også derfor, du slog ham ihjel, så du kunne tage hans plads og genskabe verden i dit billede.

Desværre viste det sig, at ikke alle guderne var glade for at se dig på tronen. Særligt har din nevø Horus fået det ind i sit hoved, at hans mål i livet skal være at bekæmpe dig og tage din plads på tronen. Det er ærgerligt, men det gjorde det også nødvendigt for dig at rive den stakkels drengs ene øje ud, så han ikke kunne prøve på noget igen. Selv skaberguden Ra, som du har tjent i årtusinder, har vendt dig ryggen og beskylder dig for at sprede kaos i dit nye rige. Du skaber ikke kaos, men danner orden, hvor alle andre har fejlet. Lad dem prøve at stoppe dig,

hverken Horus eller hans forræderiske mor Isis kan hamle op med din rå styrke. End ikke hvis de fik støtte af krigerguder som Bast, kunne de håbe at måle sig med dig. Nogle siger, at du slet ikke er ond. De siger, at det er kaoslangen Apophis der har korrumpet dig og vendt dig imod Egypten. Du tror ikke på det, det siger den lille hvæssende stemme i dit hoved selv.



Indigneret
Konkurrerende
Snu

Ond
Vildledt
Overlegen

Thor

Nordisk gud for lyn, torden og styrke

Oldtidspersona

"Det er hammer tid!"

Popkulturpersona

Du er menneskeheden og Midgårds ypperste beskytter mod truslen fra Udgår. Du må altid være på vagt, for de glubske jætter har ikke andet for øje end at gøre skade på de hjælpeløse mennesker. Du er en kriger af natur og kæmper dag ud og dag ind imod Asgårds fjender med din hammer, Mjølner. For det meste er du en beskytter, men nogle gange mister du besindelsen, og hvad der ofte følger er et blodbad, som selv ikke jætterne fortjener. Dog kæmper du videre, for det er din pligt og det eneste, du kender til. Du ved endda også, at du vil dø i kamp mod den modbydelige Midgårdsorm, og selvom du fortæller dig selv, at det vil blive en heroisk død, så hjem søger visheden om din uundgåelige død dig ofte, især når du er på eventyr med den drilske og listige gud Loke. Både fordi at Loke skaber mange problemer, men også fordi Midgårdsormen ifølge profetien er Lokes afkom. Heldigvis er dine guddommelige allierede en stor trøst i den evige kamp: Heimdal, Asgårds beskytter og selv en stolt kriger; Freja, der med sine valkyrier henter døde krigere fra Midgårds slagmarker til sine egne og Odins haller; Idun, der holder dig ung med sine gyldne æbler, og selvfølgelig din skønne hustru Sif som altid har stået ved din side og vil gøre det, indtil Ragnarok kommer.

Heldigvis er dine guddommelige allierede en stor trøst i den evige kamp: Heimdal, Asgårds beskytter og selv en stolt kriger; Freja, der med sine valkyrier henter døde krigere fra Midgårds slagmarker til sine egne og Odins haller; Idun, der holder dig ung med sine gyldne æbler, og selvfølgelig din skønne hustru Sif som altid har stået ved din side og vil gøre det, indtil Ragnarok kommer. Lyn og torden ledsager af sig selv hver og en af dine kommandoer, så hvorfor skulle asserne og menneskene ikke også. Du vælter dig i Assernes ros og menneskenes lovprisninger, men din far er altid tilbageholdne med sine komplimenter. Det frustrer dig, at han altid bruger sin evige visdom til at tale ned til dig, som om du var et barn. Heldigvis har du én der altid lytter til dig, også selvom han nogle gange prøver at slå dig ihjel: Din bror Loke. Loke er måske ikke den stærkeste kriger, men han er mere snu end selv Odin, og han har en fantastisk evne til altid at sige det, som du gerne vil høre. De andre guder har deres styrker, men ingen af dem kan måle sig med dig. Heimdal er en mester i at drikke mjød. Freja er meget pæn, men hun er alt for følelsesladet for din smag. Og så er der Idun, der konstant bliver taget til fange eller mister sine udødelighedsæbler: Så er det op til dig og Loke at redde hende. Altid.



Hidsig
Modig
Loyal

Uvidende
Arrogant
Voldlig

Zeus

Græsk gud for torden, himlen, retfærdighed og løfter

Oldtidspersona

"Det med svanen skete kun én gang"

Popkulturpersona

Du er den alfaderlige, almægtige og ærefrygtindgydende konge over Olympen. Himlen er dit domæne og alle andre guder bøjer sig for din vilje og påtager sig det ansvar du giver dem. Det er med god ret at du bestemmer over både guder og mennesker. Det var dig der frelste dine søskende fra den glubske Kronos. Hvis du ikke bestemte, hvem skulle så? Hades? Poseidon? Nej det var altid skæbnebestemt at du skulle regere over guderne fra din trone højt over skyerne på Olympen. Menneskene har du et blandet forhold til. De fleste af dem er hæslige løgnere som du slår hårdt ned på med dine lynkiler. Enkelte mennesker kan betage dig med deres næsten guddommelige skønhed. Det fører ofte til at du får endnu et barn. Din kone Hera kan sjældent lide det, men det gør ikke dig så meget. Dine børn er ofte store helte eller guder, som den poetiske Apollon, den ungdommelige Artemis eller den vise Athene. Du er sjældent ligeglad med dine børn og er ofte stolt af dem. Det er også denne stolthed der ofte får dig til at beskytte dine børn og sørger for at din til tider hævngherrig hustru ikke får klørene i dem. Heras straf er ikke noget dine børn skal opleve.

Du er kong af Olympen, himlens hersker og damernes ven. Dine eskapader er berømte eller berygtede på hele Olympen, alt efter hvem man spørger. Det kan man forvente når alle vil have lidt af "lynkilen" Damerne vil have en mand som

dig, selvom de måske ikke altid ved det selv.

Problemet er nok de mange børn der kommer ud af det. Det er lidt frækt at Hera bliver så sur over det. De der børn der dukker op, prøver du at have så lidt at gøre med som muligt. Du er dog nødt til at gribe ind når Hera går lidt for meget bersærk på dit afkom. De fleste af dine børn går dig på nerverne, Apollon skal

altid snakke om kunst, Artemis vil ikke tie stille om at holde unge kvinder rene (Ikke på din vagt) og Athene – hun er faktisk fin nok, selvom hun ikke kommer så meget ud. Du er gudernes konge og det forstår du også godt. Poseidon havde ikke lyst og Hades var simpelthen for underlige til at han

kunne gå for at være konge. Det kan godt være du er gud for retfærdighed, men det var altså retfærdigt at fikle med lodtrækningen sådan at Hades endte i underverden, Poseidon kunne lege med fiskene og du fik lov til at bestemme.



Retfærdig
Temperamentsfuld
Stolt

Pervers
Snu
Uansvarlig