

**NÅR ET BARN
ELSKER**

**ET SCENARIO
AF KASPER NØRHOLM**

DEDICATION

Excuse me for the christian scenery
I'm really not in favour of such blasphemic imagery
But you took me to the gates of Hell
Blazed me through them with a yell

I now realize how intensively you must wish me away
I congratulate you! Yours is the day
I shall retreat now from this fight
Love should be bliss – not blight
And it's not up to me to be your saviour
Besides I'm not up for your hostile behaviour

But it's your right to choose your misery over me
It's just too bad you won't reach for the remedy
No, I'm not saying that it lies within me
But if you don't find it soon I fear you'll never be free
You may or may not believe this, but it's true
I truly am sorry for the pain I've caused you
But I'm just a symptom and even if I disappear
The condition I'm a sign of will still be here
Oh, I know of Life's horrid little stings
I suffer too! Same shit, different wrappings

Now I'm waving the flag to end the strife
If Soul Mates we are there's always the next life
I possibly love you more than I can say
But I leave because things shouldn't work this way
Just know that my soul shall always be stained
From the blood it bled encountering your pains

I cannot say if this is truly the end
But, however things turn out I'm still your friend
You once opened yourself to me and I simply care
So if you should need me I will still be there
And I thank you in spite of all the pain
'Cause ironically you gave me the taste for life again

So here I am back from Hell
Been given this story to tell
And with these feeble words of selfishness I will
Bid you the most sincerest farewell

– *Yashar Vidal.*

NÅR ET BARN ELSKER

ET SCENARIO AF KASPER NØRHOLM

Kreative konsulenter: YASHAR VIDAL og NICHOLAS DEMIDOFF

Jernalder-konsulent: NICHOLAS DEMIDOFF

Spilpersoner af: ASK AGGER (Hel), HENRIK BISGAARD (Vagn Henriksen), NICHOLAS DEMIDOFF (Johanne Hede), MORTEN FREDBERG-HOLM (Henrik Carlsen), A. DANIEL LINDBLOM (Niels Marcussen), HENRIK VAGNER (Christian Thorsen)

Inspiration til oprindelig idé: CHRISTINA CIBOROWSKI, NICHOLAS DEMIDOFF, PETER C.G. JENSEN og MARCUS WILMONT, samt PAUL HARTVIGSONs scenarie *SPOR DER SKRÆMMER*

Tak til: PERNILLE DAM ANDERSEN, HENRIK BISGAARD, ASBJØRN BOURGEAT, MARTIN CIBOROWSKI, PETER C.G. JENSEN, TRINE L. JØRGENSEN, LARS KLINT, IRENE LUND ROTHE og ALEX UTH, samt KAGERUP BY

Prøvespillere: NICHOLAS DEMIDOFF (spilleleder), MORTEN HEIBERG, FREDERIK HEICK, RICHARD JØRGENSEN, JAN MAACK KJERBYE, SØREN MAAGAARD og TERESE M.O. NIELSEN

Kort: OLAV NØRHOLM

Illustrationer: DET INDRE ØJE

Tekstbehandling: NICHOLAS DEMIDOFF

Wantings of a Role-Player venligst udlånt af Yashar Vidal

Figuren *Anna Munk* venligst udlånt af Martha Cecilia Lassen og Jens Hougaard Nielsen

Figuren *Finn Stampe* venligst udlånt af Triumvirat Productions, Inc.

Samples fra Lawrence Becketts *Diskretion en æressag* på dansk ved Henrik Bisgaard

Scenarie © Kasper Nørholm 1996

Spilpersoner © Ask Agger (Hel), Henrik Bisgaard (Vagn), Nicholas Demidoff (Johanne), Morten Fredberg-Holm (Henrik), A. Daniel Lindblom (Niels), Henrik Vagner (Christian) 1996

JERNALDER NU © Nicholas Demidoff 1996

Advarsel: Dette scenarie behandler kontroversielle emner og indeholder scener, der kan virke stødende. Det bør ikke spilles af mindreårige.

INDHOLD

*This is my life and this is how it reads
For every chapter a thousand memories
A murder, a mystery, where everybody bleeds
A fantasy, a thriller, with romance and disease
– Beautiful South: My Book.*

FORORD	5
INDLEDNING	6
FORHISTORIEN	6
FREMTIDSPERSPEKTIVER	8
SELVE SCENARIET	9
1. akt	10
2. akt	14
3. akt	20
OM SPILPERSONERNE	22
BIPERSONER	22
KAGERUP OG OMEGN	26

samt

JERNALDER NU – regler og lidt baggrund

SPILPERSONER

HAND-OUTS:

Kort

folder om Gribskov

digtet *Wantings of a Role-player*

en rune

“rulletekster”

adresseliste (*Spring ud!*)

FORORD

Det er selvfølgelig enormt frækt af mig at rose et scenarie, hvis tilblivelsesproces jeg selv har haft en stor del med at gøre, men jeg vil alligevel rose dette her. Dels fordi jeg ikke har været med til at undfange den kunstneriske idé (ja, jeg sagde kunst), kun til at tydeliggøre den, og dels fordi det fortjener at blive rost.

Når et barn elsker er i mine øjne ikke bare et godt scenarie, det er banebrydende. Det tager fat på noget, som mange af os ikke tør tale alvorligt om – og da slet ikke i rollespilssammenhæng –

nemlig vores seksualitet, måske den stærkeste drivkraft i tilværelsen. Og det gør det oven i købet på en måde, der gør emnet yderst nærværende for spillerne.

Kasper Nørholm har turdet bryde nogle grænser. Derfor kan han også tillade sig at se stort på "den gode smag" og på nogle konventioner i dansk rollespil. Det er stærkt, det er smukt, det er hudløst.

Lad os bryde nogle flere grænser.

– *Nicholas Demidoff*

INDLEDNING

"Luk øjnene!" kommanderede Ragnhild. Sveto adlød. For det var hans lod i livet at adlyde.

"Så må du godt kigge". Sveto åbnede øjnene. Foran ham stod Ragnhild kun iført en blomsterkrans. De røde blomster komplementerede hendes blottede skønhed. Sveto følte en besynderlig varme bølge igennem sig.

"Er jeg ikke smuk?" spurgte hun leende, idet hun dansede rundt om sig selv. Sveto betragtede hendes krop, hendes sarte, hvide hud og hendes lange, blonde hår, der flagrede om hende, mens hun dansede. Jo, Ragnhild var smuk.

"Nu er det din tur," sagde hun og holdt op med at danse. Sveto skulle til at afføre sig sin kjortel, da der blev kaldt på Ragnhild henne fra bygden.

"Nå, så må det vel vente," sagde hun skuffet og tog sit tøj på. Så gik de tilbage.

Den nat havde Sveto søde drømme.

Kære spiller. Ovenstående tekststykke er i al sin enkelthed, hvad dette scenarie handler om. Det giver måske ikke så meget mening på nuværende

tidspunkt, men frygt ikke . . . jeg skal i løbet af de næste par sider forsøge at tydeliggøre det.

Når et barn elsker er en spøgelseshistorie, hvori en poltergeist ved navn Sveto spiller en central rolle. Det er også en romantisk fortælling om forbudt kærlighed. Så er du advaret!

Jeg ynder at kalde *Når et barn elsker* for et "JERNALDER NOW"-scenarie. Årsagen til denne lidt paradoksale betegnelse er simpel: Scenariet foregår i vor tid, men baggrundshistorien udspiller sig i jernalderen.

Det er da også hovedårsagen til, at jeg har valgt at benytte Nicholas Demidoffs system *JERNALDER*, der, som navnet siger, er designet netop med denne historiske periode for øje.

Det er også derfor, at scenariet udspiller sig i en version af vores verden, hvor jernalderens mytologi er virkelighed. På grund af kristendommens indtog i danernes rige i vikingetiden er dette dog en sandhed kun få har kendskab til, endsige tør anerkende.

Nå, lad os se at komme i gang!

FORHISTORIEN

Året er 557, og vi befinder os i jernalderbygden Birkedal i Nordsjælland (på et Danmarkskort ville Birkedal ligge, hvor landsbyen Kagerup ligger i dag). Birkedal er hovedsædet for Strø Herred, der er ledet af høvding Hjalvard (et herred er et område styret af en høvding).

Høvding Hjalvard er en gavmild og retfærdig mand med hjertet på rette sted og stolte æresbegreber. Derfor er han også elsket af sit folk. Kort sagt: Høvding Hjalvard er en god mand.

Kvinden, han elsker, er hans hustru, Gunløg. Til forskel fra Hjalvard er hun en magtsyg person. Hun ynder at sole sig i sin mands rigdom og ved, hvordan hun skal sno ham om sin lillefinger for at opnå sine egne mål. Så længe hun tager i agt, at Hjalwards ære ikke bliver plettet, er han en magtfuld brik i hendes rænkespil. Gunløg kan vel bedst sammenlignes med Lady Macbeth, og er med andre ord en magtbegærlig lille strigle. Men hun er også syg, og hun ved, at hun snart skal dø.

Sammen har Hjalvard og Gunløg fem børn: Rolf på fjorten år, Ragnhild på tolv, Gertrud på ti, Balder på ni og Bjarke på syv.

Som enhver anden anstændig jernalderbygd har Birkedal naturligvis også sine trælle, for sådan var livet dengang. En af Birkedals trælle er den tolvårige balterdreng Sveto.

Efter denne korte præsentation skulle vi være klar til at hæve tæppet og afsløre den tragedie, der skulle blive Svetos og Ragnhilds skæbne. Dette scenarie er deres historie.

Sveto og Ragnhild er, hvad de fleste mennesker vil kalde barndomskæresten, men da de grundlæggende "bare" er to mennesker, der elsker hinanden, finder jeg ordet "elskende" mere rammende. Så Sveto og Ragnhild er elskende.

Men da de unægteligt befinder sig i hver deres ende af deres tids sociale rangstige – eller fordi de har haft en instinktiv fornemmelse af, at det ikke ville være smart at sige det til nogen – har de elsket hinanden i det skjulte. Som regel i Ragnhilds hemmelige have, en fredfyldt lysning i en lund udenfor Birkedal.

Dette skulle vise sig at være både velbegrundet og nytteløst, for Gunløg opfattede de positive energier i atmosfæren mellem Sveto og Ragnhild, og de huede hende ikke. Så hun udspionerede de to børn og fandt dem nøgne sammen i Ragnhilds hemmelige have.

Hendes datter skulle ikke have noget at gøre med en simpel træll, heller ikke efter hun selv var død – Sveto måtte ud af billedet. Så da hun lå for døden på sit sygeleje, fik Gunløg sin mand til at sværge, at han ville give hende Sveto med som træll i efterlivet. Som sagt, så gjort: Sveto blev halshugget og begravet sammen med Gunløg.

Det skulle blive skæbnesvangert for mange eksistenser, og det er afslutningen på konsekvenserne af Gunløgs handling, som spilpersonerne bliver rodet ind i.

Svetos stærke sjælekvaler over at være blevet revet bort fra sin store kærlighed og hans indestængte had til Gunløg over den krænkelse, hun har forvoldt mod hans sjæl, forhindrede ham i at træde ind i efterlivet. Han er fanget mellem liv og efterliv og er tvunget til at gå igen.

På grund af tabet af sin elskede Sveto stak Ragnhild af fra Birkedal og løb ud i den kolde vinternat, hvor hun indhyllet i mørket døde af sorg og kulde.

Gennem hendes død blev høvding Hjalvard konfronteret med grusomheden i den gerning, han begik af kærlighed til sin kone. Tynget af sorg og skyld tog han sit eget liv, efter at have erklæret Gunløgs grav for ondt område. Derfor er høvding Hjalvarvs grav lokaliseret andetsteds.

Hjalvarvs sorg og skyldfølelse har gjort, at han har lidt samme skæbne som Sveto og er tvunget til at gå igen, indtil han opnår Svetos tilgivelse.

Mange år senere, i 1974, flytter Lise og Ole Nørskov ind i deres nybyggede parcelhus på Skovbrynet 20 i Kagerup sammen med deres to børn, Michael på tre og Carsten på et.

Lidet aner de, at deres hus er blevet bygget oven på Svetos og Gunløgs grav. Endnu mindre aner de, at Sveto derfor manifesterer sig som poltergeist i huset og bruger det som en slags ny krop.

Sveto bliver husets og familiens skytsånd. Han bliver også Carstens usynlige ven, og der etableres hurtigt en "empathic link" mellem ham og Carsten.

Livet går sin gang for familien Nørskov. Børnene vokser op, og barndommens land bliver i større eller mindre grad utilgængeligt område for dem. Også for Carsten. Selv om han er rollespiller og har et mere åbent sind overfor mystikkens verden, end mange andre, så har han svært ved at tage fænomenet "usynlig ven" alvorligt.

Ret beset er han nok ikke klar over, at han nogensinde har haft en sådan. Han erindrer fantasierne om bøgmanden og monsteret under sengen, men ikke den usynlige ven.

Svetos og hans "empathic link" eksisterer dog stadig, men Carsten er ikke bevidst om dette forhold og påvirkes kun af det i det ubevidste.

Det bliver 1996. Carsten er som den sidste af Lise og Oles to børn flyttet hjemmefra; han flyttede til København året inden for at studere.

Nu er det imidlertid vinterferie, og huset står tomt, så Carsten har inviteret det gamle rollespils-læng fra gymnasietiden på besøg til rollespil og hyggeligt samvær.

Under normale omstændigheder ville dette ikke være noget problem, men da en pige ved navn Anna Munk er dukket op i Kagerup, sker der ting og sager der gør, at omstændighederne ikke er helt normale.

Anna ligner nemlig Svetos tabte kærlighed, Ragnhild, til forveksling, og Sveto stirrer sig blind på ligheden mellem de to og overbeviser sig selv om, at Ragnhild er vendt tilbage. Derfor vil han lade sine tro undersætter, Kagerups Ase-kult, udføre et ritual, der skal gøre, at han og Ragnhild (altså Anna) sammen kan gå lykken og efterlivet i møde.

Derfor kommer Carsten og hans venner unægtelig til at gå lidt i vejen, hvorfor de må lokkes væk, neutraliseres eller uskadeliggøres.

FREMTIDSPERSPEKTIVER

Det er Svetos plan at træde ind i Annas krop og lade Ase-kulten ofre Anna – med både Ragnhilds og hans egen sjæl – til Freja i kærlighedens navn. Således vil han med Ragnhild ved sin side finde hvile og træde ind i efterlivet.

Der er bare det lille problem ved Svetos plan, at Ragnhilds sjæl ikke bor i Annas krop. Her bor kun Annas egen. Derfor vil gennemførelsen af planen få uheldige konsekvenser: Sveto vil gøre sig selv skyldig i mordet på Anna, hvorfor han først for alvor er fortabt, idet han har forbrudt sig mod Livet. Hans frelse vil blive gjort betinget af Annas tilgivelse, ganske som Hjalvards er betinget af hans.

Så da Sveto har ladet Anna kidnappe, ligger det på spilpersonernes skuldre at frelse hende og skænke Sveto nøglen til hans frelse. Det er skæbnebestemt fra det tidspunkt, de sætter deres ben hos Carsten.

Nornernes veje er uransagelige, men ve den, der fornægter deres vilje. Opfylder spilpersonerne

ikke Skæbnens krav, vil de lide et grumt endeligt. Deres spillere vil dog stadig få et spektakulært showdown med på vejen (og måske lære noget om spilleres ansvar overfor historien).

Den "nøgle", spilpersonerne skal skænke Sveto, er Ragnhild. Hendes sjæl kan midlertidigt kaldes tilbage til vores verden ved at benytte Carstens krop som vært – eller bolig om du vil.

For at kunne gøre dette, skal spilpersonerne have fat i en lok af hendes hår, som de kan få udleveret af Hjalvard. Ham kan de kun komme i kontakt med, hvis de først lægger vejen forbi genfærdene af to britiske piloter, der styrtede ned under Anden Verdenskrig; de kan nemlig gøre dem i stand til at kommunikere med andre ånder (Sveto og Hjalvard taler kun urnordisk).

Historien tager sin begyndelse fredag den 9. februar 1996 ved 19-tiden. Spilpersonerne er alle kommet for at holde vinterferie, spille rollespil,

snakke om gamle dage og hygge sig i hinandens selskab.

Således indledes scenariet med en hyggelig middag med rødvin, stearinlys på bordet og ild i pejsen, men efterhånden som historien udvikler sig, begynder der at ske ting og sager, der meget vel kan risikere at dræbe hyggestemningen.

Spilpersonerne bliver nådesløst draget ind i Svetos og Ragnhilds tragiske skæbne og bliver konfronteret med det faktum, at der er mere mellem himmel og jord, end man umiddelbart kan se.

De vil se sig selv udsat for nogle af de klassiske okkulte virkemidler, som de kender alt for godt fra de historier, de har fortalt sammen.

De vil se syner fra Svetos erindringer af så stærk emotionel og erotisk karakter, at det vil påvirke og stimulere deres egne følelser og lyster.

De vil blive konfronteret med det, der må være enhver rollespillers værste mareridt (eller måske perverse ønskedrøm?), nemlig at det, de sidder og spiller, bliver ubehagelig virkelighed.

Og sidst, men ikke mindst, vil de ende i en situation, de kender alt for godt fra deres adskillige eskapader ud i rollespillets kunst: Der er noget rigtig, rigtig galt et eller andet sted i systemet, det involverer overnaturlige magter, og kun de (spilpersonerne) er i stand til at gøre noget ved det.

Spørgsmålet om de vil være i stand til at opfatte det og vedkende sig deres skæbne, må i sagens natur være ubesvaret . . .

SELVE SCENARIET

Når Et Barn Elsker foregår som sagt i den nordsjællandske landsby Kagerup, der er at finde ungefær ti kilometer nord for Hillerød.

Her bor Carsten Nørskovs forældre i deres parcelhus på Skovbrynet 20, som Carsten har lånt til at huse sine gamle venner i vinterferien. Til gengæld har han måttet love at passe familiens vuffer, en ruhåret gravhund ved navn Tjek, mens resten af familien står rundt på ski i det norske.

De nærmere beskrivelser af Kagerup og huset på Skovbrynet 20 er placeret efter selve scenariet. Konsultér indholdsfortegnelsen for sidetal.

Et par overordnede omstændigheder skal dog lige nævnes her: Det er vinter (vinterferier er sjovere på den måde), og Kagerup og omegn er dækket af sne og plaget af frostvejr med temperaturer ned til minus ti grader celsius.

Derudover foregår scenariet i en parallelverden til vores egen, hvor jernalderens mytologi tages ret bogstaveligt. Spilpersonerne kan risikere at se glimt af og høre lyde fra diverse mytologiske

skabninger, der huserer i natten. Det er ikke noget, der bør have direkte indvirkning på selve historien, men det kan bruges til at skabe stemning med. Et slags krydderi man kan benytte, hvis man synes.

Nærmere beskrivelser af disse mytologiske skabninger findes i baggrundsmaterialet om jernalderen.

OM SYNERNE

Fordi Sveto endelig står foran fuldbyrdelsen af sine drømme, er han i voldsom affekt for tiden og gennemlever fortidens begivenheder i erindringen igen og igen.

Og på grund af hans tætte forbindelse med huset oplever spilpersonerne glimt af disse begivenheder som en slags syner. De ser altså korte glimt af forhistorien gennem hans øjne.

Synerne er lagt ind i de enkelte scener i scenariet og skal falde i den nævnte rækkefølge,

da de også viser udviklingen i Ragnhild og Svetos forhold.

På nær det første og det sidste syn finder disse begivenheder alle sted i Ragnhilds hemmelige have.

Synerne kan kun forekomme indenfor Skovbrynet 20's grundareal, da Svetos indflydelse ikke strækker sig ud over selve grunden.

Jeg vil lade det være op til dig selv, om du vil lade spilpersonerne være alene eller ej, når du præsenterer dem for et syn. Set udefra vil man næppe bemærke andet, end at "ofret" ser tænksum ud et øjeblik, medmindre de er ude at gå, så vil den pågældende spilperson stoppe op, mens synet varer.

Synerne fungerer på den måde, at de spiller hjernen et lille puds rent tidsmæssigt. Selvom et syn måske opfattes som varende et par minutter, går der kun et kort øjeblik i virkeligheden.

Derudover påvirker de ikke kun synssansen, men også hørelse, lugt, følelse og smag. Spilpersonerne oplever nemlig ikke kun Svetos erindringer via synet, men gennem hele hans sanse-apparat. De kan føle hans krop som deres egen, og de kan mærke Ragnhilds krop mod "sin" osv.

Synerne er beskrevet fra Svetos/spilpersonens synspunkt, for det er sådan, spilpersonerne oplever dem. Der er i alt syv syn – et til hver spilperson og så det sidste, som de alle sammen oplever.

Du kan læse synerne op, digte videre på dem, eller hvad der nu passer dig. Men sørg for at gøre opmærksom på, at spilpersonerne ser synerne fra en tolvårig drengs øjenhøjde. Og at de oplever de samme stærke følelser som Sveto, også fysisk.

1. AKT

OPTAKT

Inden du går i gang med at spille scenariet, bør du læse følgende tekst om spilpersonernes fælles baggrund op for spillerne:

I har alle mødt hinanden i pendler-kommunen Helsing Kommunes spilmiljø, dvs. dels gennem den lokale spilforening og dels gennem gymnasiet. Herfra har I så dannet en spilgruppe i privaten bygget op omkring et par gengangere, der både kom i klubben og spillede på gymnasiet. Heriblandt Carsten.

Gruppen har spillet sammen jævnligt i en periode fra 1989/90 til 1992, hvor de fleste af jer gik ud af gymnasiet og begyndte at urbanisere for at studere eller tage ud at rejse osv.

Jeres indbyrdes kontakt er blevet mindre og mindre, efterhånden som I er begyndt at indgå i andre sociale sammenhænge, men nogle af jer er da rendt ind i hinanden fra tid til anden på spilkongresser osv. Selve spilgruppen – der i de år den eksisterede har haft status af en slags klike – er dog gået stille bort i 1992.

Gruppen har i sin tid – som så mange andre klikker – været temmelig indspist og sig selv nærmest. I har fundet hinanden i et lilleby-samfund, der på det tidspunkt ikke har tilbudt ret mange acceptable alternativer til jer end hinanden. I har været et sammenrend af enere og enspændere, der ikke har kunnet lege med i hverken knallertklubben, på fodboldbanen eller i strikkeklubben.

I yndede at omtale sig selv som "kulturn" og har været ret bevidste om jeres egen moralske og intellektuelle overlegenhed i forhold til de fleste andre i jeres omgangskreds. Der er ikke mange – hvis nogen over-hoved – der er blevet betragtet som (lige)værdige nok til at beskæftige sig med.

Hvordan I hver for sig har opfattet tingene, skal jeg ikke kunne sige, men af gruppen som kollektivt begreb er de fleste blevet stemplet som primitive, mistænkelige og/eller fjollede.

Indbildning? Sandsynligvis, men når man ikke selv kan få tingene til at fungere, gør sammenhold stærk.

Gruppens rollespilssessioner er som regel blevet afviklet hjemme hos Carsten i dennes stemningsfyldte stue med egen poltergeist: Når det har blæst kraftigt nok, har det givet nogle ryk i antennen, der har lydt, som om et lille barn løb henover taget. Et krydderi, der blev modtaget med kyshånd.

1. SCENE

Spilpersonerne møder alle op ved 19-tiden, fredag den 9. februar 1996, for at indlede en uges vinterferie i hinandens og Carstens selskab med en hyggelig middag. Middagen bliver afviklet i pejsestuen, hvor Carsten har tændt op og kreeret en rigtig hyggelig borddækning med stearinlys og nydeligt foldede servietter.

Menuen står på fondue (Carsten er ikke det store geni til madlavning, så han har valgt at nøjes med at levere bestanddelene), rødvinen står klar i rigelige mængder, og der er italiensk is til dessert.

Da det er godt og vel fire år siden, at folk sidst har været samlet, skulle snakken gerne begynde at gå om gamle dage, og om hvad folk ellers går og laver.

Der sker ikke noget revolutionerende i 1. scene. Scenariet starter bevidst i hyggehjørnet for at understrege, at alting er normalt og, at der absolut intet er galt. Folk er kommet for at hygge sig og sige dags til gamle venner.

Derfor skulle hele scenen helst ose langt væk af "det er længe siden, hva'?", "hvordan går det så nu?" og almen hygge.

Der er rigeligt med fornødenheder til at nå igennem aftenen og masser af muligheder for at underholde sig med hyggesnak, pool (eller keglebillard) dart, bordtennis, video – eller måske Clay-O-Rama?

Den eneste antydning af det overnaturlige, der er at finde i denne scene, er at Sveto larmer en smule. Dette skulle dog næppe vække den store

opsigt, da alle længe har været klar over, at vinden river i antennen, så det kommer til at lyde, som om en lille møgunge løber henover taget – i den ende, hvor pejsen er placeret.

Den effekt, det eventuelt måtte få på spilpersonerne, er, at det bringer varme minder frem i dem, fra dengang man morede sig med *Masks of Nyarlathotep* og andre stort anlagte kampagner i selvsamme stue. I den forbindelse skabte husets egen lille "poltergeist", som man yndede at kalde antennen, alle tiders stemning.

1. scene skal give spillerne muligheden for at spille sig varme og blive fortrolige med deres spilpersoner, samt at få en fornemmelse af de andres.

2. SCENE

Man har sikkert snakket, hygget og festet til langt ud på natten, så folk vågner nok ikke før ved 12-tiden næste dag. Der sker ikke noget nævneværdigt det første stykke tid, men der er alligevel en del sysler at tage fat på.

Der skal nok ryddes en anelse op efter aftenen i forvejen, hunden skal luftes, og de skal have købt forsyninger ind til aftenens rollespil og til søndagen.

Der er fire væsentlige begivenheder, der skal afvikles i 2. scene:

For det første skal spilpersonerne se Anna Munk. Det kan ske stort set hvor som helst. De kan f.eks. se hende i skoven, når de går tur med hunden, eller i kiosken, når de køber ind.

Det er ikke nødvendigt at beskrive hende mere indgående, end at hun er en køn, lyshåret pige på omkring tolv år. Hun vil dog altid være i følgeskab med sin onkel og tante fra Luthersk Missionsforening.

En anden person, spilpersonerne også skal "rende ind i", er oberstløjtnant Adelbert Friedrich Hemmingsen. En gammel gut midt i 60'erne med

tilknytning til radarstationen i Gribskov nær Kagerup.

Ham skal de se, fordi han senere i scenariet vil blive ofret til Odin af Ase-kulten, og spillersonerne skulle gerne være i stand til at drage en parallel mellem ham og en "mægtig kriger", som de selv er med til at ofre i Carstens jernalder-scenarie.

Oberstløjtnant Adelbert Friedrich Hemmingsen hilser pænt på dem, når de passerer hinanden på gaden.

For det tredje skal de forbi flyverstenen i Gribskov, mens de går tur med hunden (udlever folderen om Gribskov) så de senere har mulighed for at forstå en besked fra Vagns fylgje (skytsånd).

Endelig skal en eller flere af spillersonerne blive antastet af deres fylgjer. Disse har alle form af ganske bestemte dyr. Hvilke dyr, der er skytsånd for de enkelte spillersoner, står beskrevet i afsnittet *Om spillersonerne*.

Jeg vil lade det stå rimeligt frit, hvor mange skytsånder du vil benytte og, hvordan du vil lade begivenheden udspille sig. Det vigtige er, at spillersonen får øjenkontakt med sin skytsånd. I det øjeblik øjenkontakt er opnået, vil spillersonen få en fornemmelse af, at dyrets blik borer sig ind i de inderste kringelkroge af hans eller hendes sjæl. En oplevelse, der virker meget foruroligende på vedkommende.

Fylgjerne dukker op for at varsle spillersonerne om, at de er blevet en del af et farligt skæbnespil, og at de gør klogt i at være på vagt og at træffe de rette beslutninger. Det vil dog være op til den enkelte spillerson at tolke begivenheden.

Det er vigtigt, at alle fire begivenheder kommer til at virke "tilfældige", som om de er fyld eller miljøbeskrivelse i scenariet (så lad være med at starte med Christians eller Henriks fylgje, henholdsvis en ulv og en bjørn).

Foruden at danne ramme for de fire ovennævnte begivenheder, bør 2. scene generelt bruges til at introducere spillerne for så stor en del af persongalleriet, som det realistisk er muligt, samt at male et billede af scenariets miljø, altså Kagerup og omegn.

Bag kulisserne i 2. scene går Ase-kultens leder, "Go'dav!", i audiens hos Sveto, mens huset står tomt, og beordres til at kidnappe Anna Munk.

3. SCENE

Senere samme dag ved en 17-18-tiden annoncerer Carsten, at han lige vil gå en "tænketur" med hunden for at få nogle ting på plads omkring aftenens scenarie. Han foreslår spillersonerne at gå i barndom og lege *Morder* ligesom i gamle dage, mens de venter.

Morder er en mægtig skæg leg, hvor man mørklægger et hus og udnævner en til at være "morder". Han/hun skal så liste rundt i huset, finde de andre og "myrde" dem. Det går som regel ikke stille for sig, idet "ofrene" har for vane at skrigе, når de bliver ofre for "morderens" brutale gerninger.

Hvis man først er med på at gå i barndom – og det er rollespillere jo generelt gerne – så kan man gejle sig selv og hinanden helt vildt op under en gang *Morder*. Alle tiders fest for den indre live-nørd. Jeg kan kun sige én ting: Prøv det, prøv det, prøv det.

Det er selvfølgelig ikke sikkert, at spillerne lader spillersonerne følge Carstens forslag og begynder at lege *Morder*, men det vil danne fantastiske rammer for den begivenhed, som 3. scene egentlig handler om, så forsøg at få dem til det!

Hvis det ikke lykkes, må du improvisere dig frem. I hvert fald skal én af spillersonerne have den første vision fra Svetos erindringer.

Vedkommende skulle gerne være alene, når det sker, så hvis han eller hun ikke er i færd med at gemme sig i *Morder*, kan du evt. gøre en af

spillerne opmærksom på, at vedkommendes spilperson har behov for at gå på toilettet.

1. SYN: ØJENKONTAKT

Det sortner for dine øjne. Da du kan se igen, sidder du i skjul og kigger ud mellem grenene i et buskads. Du ser en flok mennesker i forhistorisk tøj stå og betragte en mand og en kvinde, der elsker på en pløjemark, mens tilskuerne synger en sær, messende sang. Det er koldt i luften, men der er spæde knopper på busken foran dig. Du får øje på en smuk, lyshåret pige på omkring tolv år. Hun vender sig og ser dig ind i øjnene.

Så kommer du til dig selv.

Begivenheden her er del af forårsriten, altså et frugtbarhedsritual, som Sveto har listet sig til at kigge på.

Hvis du giver synet til Vagn, kan han nok genkende det og tidsfæste begivenheden nogenlunde ud fra folks klædedragt (den sidste del af jernalderen).

4. SCENE

Carsten vender tilbage umiddelbart efter afviklingen af 3. scene, og forsamlingen skulle gerne være klar til at spille ved 19-20-tiden – efter det obligatoriske madorgie forstås.

I Carstens scenarie skal spilpersonerne spille seks krigere fra jernalderen, der bliver sendt af sted af deres landsbyøverste for at kidnappe nabolandsbyens mægtigste kriger, Hjalvard, og bringe ham med sig hjem, så man kan ofre ham til Odin for at få held i det forestående slag mod selv samme nabolandsby.

Jeg vil ikke gå ind i en detaljeret beskrivelse af slagets gang i Carstens scenarie. Det vil jeg lade stå frit, men det skal lykkes for de gæve krigere at få bragt Hjalvard hjem og få ham ofret. Det er hele pointen med denne scene.

Efter gennemførelsen af ofringen slutter Carsten eventyret af for denne aften.

Selve ofringen af scenariets Hjalvard foregår ved, at han klynges op i et træ ved en offermose, mens landsbyøversten, der også er offerpræst, bekendtgør overfor ham, at "nu giver jeg dig til Galgeguden". Dernæst stikkes han af landsbyens krigere – altså spilpersonernes spilpersoner – adskillige gange med spyd, der til sidst får lov at blive siddende i ham. Hans våben og øvrige værdier kastes i offermosen.

Under afviklingen af scenariet kan du passende lade en af spilpersonerne få det næste syn, når vedkommende er ude for at lave kaffe, er på toilettet eller lignende.

2. SYN: DET FØRSTE KYS

Det sortner for dine øjne. Da du kan se igen, står du foran en smuk, lyshåret pige i tolvårsalderen. Du er en anelse højere end hende. Hun er iført en fornem, grøn forhistorisk dragt, mens din egen er en simpel, ufarvet vadmelskjortel. I befinder jer i en lysning i en skov, og det er forår – træerne har fine, små blade. Du kan lugte hendes hår. I kysser hinanden – først forsigtigt, prøvende, så mere lidenskabeligt. Hun er ubeskriveligt dejlig, og hun smager noget så sødt.

Så kommer du til dig selv. Du er ret opstemt.

5. SCENE

Næste morgen, søndag den 11. februar, vil den store begivenhed i landets nyhedsmedier være mordet på den 64-årige oberstløjtnant Adelbert Friedrich Hemmingsen. *Berlingske Tidende* er meget belejligt dumpet ind ad brevsprækken.

Mordet omtales som en meget bestialsk affære, muligvis af rituel karakter, hvor offeret er blevet hængt i et træ og stukket gentagne gange med henholdsvis to høtyve og en møggreb, som blev efterladt siddende i ham. Politiet er på bar bund.

Spilpersonerne kan på et foto genkende Hemmingsen fra dagen i forvejen.

Ud fra omtalen af ritualmordet skulle de gerne være i stand til at trække nogle gruppvækkende

paralleller til den ofring, de selv udførte i Carstens scenarie aftenen før.

Hvis de køber *Ekstra Bladet* i kiosken, kan de få flere detaljer – bl.a. at Hemmingsen blev hængt på gammeldags manér, så han blev kvalt langsomt i stedet for at få nakkehvirvlerne revet over.

Artiklen i *Ekstra Bladet* ("Ritualmord") er skrevet af en hvis Finn Stampe, og det er meget muligt, at han kommer til Kagerup igen for at snuse og måske genere spillpersonerne – især hvis de ringer ham op for at få mere at vide.

Carsten vågner først ved 14-15-tiden – med mindre han bliver vækket – med "tømmermænd" og "drukforglemmelse". Sveto har været der med det store mentale viskelæder, så Carsten erindrer absolut intet om gårsdagens fiktive begivenheder.

Han er overbevist om, at årsagen til hans tilstand er, at de har holdt fest, og han fik for meget indenbords. Han har det i hvert fald sådan, og han virker generelt temmelig åndsfraværende resten af dagen.

Konfronterer spillpersonerne ham med ritualmordet, bliver han naturligvis chokeret og får kuldegysninger ved tanken om, hvad der er sket, og at det er sket i "hans baghave". Men konfronterer de ham derimod med lighederne mellem mordet og ofringen i hans scenarie, er hans umiddelbare reaktion et stort "øh" efterfulgt af tre punktummer og et spørgsmålstegn.

Så vidt han er klar over, har de nemlig ikke spillet noget endnu, og han har i hvert fald ikke lavet noget med en offerscene, som den spillpersonerne beskriver. Han ender nok med at konkludere, at de er i gang med at udøve en grov, usmagelig spøg på ham og prøver at udnytte hans manglende erindring af gårsdagens begivenheder til at binde ham en historie på ærmet.

Han gør spillpersonerne opmærksomme på, at han synes, deres humor er lidt for morbide til ham, og at han i øvrigt ikke har tænkt sig at hoppe på deres lille spøg – netop fordi han ved, at han aldrig har lavet det scenarie, de påstår at have spillet.

Og det har han på en måde ret i. Sveto har – vel vidende, at Ase-kulten ville udføre ofringen af Hemmingsen som en hyldest til Odin – lagt historien ind i Carstens hoved, for på den måde at skræmme spillpersonerne væk fra huset, og har derefter slettet Carstens erindring om den (det er derfor, krigeren fra scenariet også hedder Hjalvard).

Carstens historie kan evt. "bekræftes" af de noter, han har lavet til sit swashbuckler-scenarie.

Insisterer spillpersonerne på sandfærdigheden i deres beretning, bliver Carsten lettere foruroeligt, spiller knotten og mumler noget om, at han vidst hellere må få noget frisk luft og gå en tur med hunden. Hvis spillpersonerne ikke vil lade ham gå tur alene, går han op på sit værelse i stedet.

Spillpersonerne er nu ladet alene tilbage og kan gøre, hvad de har lyst til; vover de sig udenfor, bør de se Anna Munk for anden gang.

I denne scene skal en af spillpersonerne have det tredje syn.

3. SYN: RAGNHILD DANSER

Det sortner for dine øjne. Da du kan se igen, ser du en lyshåret pige foran dig på omkring tolv år. Hun er nøgen, kun iført en krans af røde blomster. I er i en lysning i en skov, og det er sommer. Pigen smiler til dig og begynder at danse rundt om sig selv, mens hun nynner sagte. Hendes lange, lyse hår flagrer om hendes uspolerede, hvide krop. Hun er smuk, meget smuk, og du kan mærke en varm sitren bølge gennem din krop.

Så kommer du til dig selv. For satan, hvor er du ophidset.

2. AKT

6. SCENE

Carsten får enten spadseret sig en god lang tur eller lukker sig inde på sit værelse. Der går omkring tre timer, før han vender tilbage, og han har fået spekuleret en del over spillpersonernes historie.

Det hele forekommer ham aldeles absurd, især da han er overbevist om, at han ikke har lavet noget ofrings-scenarie. Han har forsøgt at tænke tanken om, at spilpersonerne skulle have ret i deres påstand igennem, men den virker for isnende ubehagelig til, at han har lyst til at beskæftige sig med den.

Derfor ender han med at konstatere, at spilpersonerne har valgt at spille ham et puds. Det er han ret stødt over og derfor lettere irriteret, når han vender tilbage.

Carsten har imidlertid besluttet sig for at tage en sofistikeret hævn: Han skrotter sit okkulte 1600-tals swashbuckler-scenarie til fordel for et lille jernalder-scenarie, hvor han vender ideen fra spilpersonernes historie (altså det scenarie, de rent faktisk har spillet) om. Bare for at drille dem en smule den anden vej (måske har de også krævet at se hans noter).

Derfor insisterer han på at spille, så snart det er blevet mørkt. Skulle spilpersonerne gøre nogle indsigelser, kommer han med en lidt spydig bemærkning om, at de jo bare kan filme seancen på video, hvis de regner med at skulle bruge et bevis for, at han dyrker "voodoo-magi" via sine scenarier.

Spilpersonerne kan unægteligt godt mærke på Carsten, at han er i et ubehageligt lune, selvom han forsøger at kontrollere sig selv. Han virker lidt som en tikkende bombe, der kan eksplodere når som helst, hvis man trykker de rigtige (eller forkerte?) steder.

I denne udgave af scenariet er spilpersonerne altså en gruppe krigere, der har fået til opgave af finde deres landsbys mægtigste kriger, Hjalvard, der forsvandt natten før.

Inden de drager ud for at søge efter ham, skal de dog lige et smut forbi landsbyens kloge kone for at få nogle råd med på vejen.

På det tidspunkt, hvor de når frem til hende, holder Carsten en pause i historien og finder et ouija-bord frem. Han forklarer, at han oprindeligt

havde tænkt sig at lave noget i 1600-tallet og ville have brugt det som handout. Han synes bare lige, at spilpersonerne skulle se det.

Idet han hiver det frem, virker han mere rolig og afslappet, og hans øjne gløder af begejstring for første – og sidste – gang den aften.

Når spilpersonerne har tilfredsstillet deres nysgerrighed, lægger Carsten ouija-bordet fra sig på bordet og fortsætter historien.

Carsten beskriver den kloge kone som en gammel, pukkelrygget kælling og bruger en hæs og gnækkende stemmeføring til at karakterisere den lidet charmerende skikkelse.

Han beskriver, hvordan hun kaster nogle knogler med runer på, og kigger ned i bordet for at illustrere, hvordan hun læser i dem.

Pludselig tager Sveto Carstens krop i besiddelse. Han løfter hans hoved og vender det hvide ud af hans øjne et øjeblik, men stirrer straks efter lige ud i luften.

Så begynder han at sige noget med barnestemme på et eller andet sprog, der lyder som islandsk (spilpersonerne ved, at Carsten har boet et halvt års tid på Island og har lært at tale sproget – flydende har han selv påstået). Det er imidlertid ikke islandsk, men urnordisk – det sprog man talte i Danmark på Svetos tid.

Sveto forsøger at skræmme spilpersonerne ud af huset med advarsler om alskens ondskab. Da han har talt færdig forlader han Carstens krop, der falder sammen i koma over bordet.

Hvis spilpersonerne rent faktisk har sat videokameraet til at optage eller, hvis de får den idé at optage Svetos tale med Carstens walkman, der ligger på bordet ved siden af ham (sørg for at fortælle dem, at han lægger sin walkman ved siden af sig, når de går i gang med at spille), kan de senere evt. forsøge at få det oversat til dansk.

Det er dog temmelig tvivlsomt, om de får muligheden, men skulle det lykkedes, så er indholdet noget i retning af: "I må forlade dette hus . . . Stor ondskab . . . Jeres liv er i fare."

Hvor lang tid, der går, før spillpersonerne opfatter, at Carsten ikke spiller, men at der rent faktisk er noget galt, kommer naturligvis an på omstændighederne.

I hvert fald går der et lille minuts tid, så griber Vagns hånd pludselig markøren på ouija-bordet og begynder at bevæge den. Det er hans fylgje, der forsøger at give dem en besked, og Vagn kan ikke forhindre det.

Beskeden lyder således: "Gå til sted, hvor sten står i sorg over falsk fugl, der faldt, for dér hemmelig viden at hente om høvding, der blev bane for egen borg."

Den første del af beskeden henviser til de to britiske piloter Andrew Bostwick og Trevor Dryden, der styrtede ned i Gribskov under krigen. Den sidste del henviser til høvding Hjalvard, hvis handlinger bragte stor sorg over hans eget hus.

Beskeden bør læses op ved at remse den op bogstav for bogstav i en monoton rytme, der ikke tager hensyn til grammatik og orddeling, og det må gerne gå en anelse stærkt.

For at hjælpe dig i din opremsning, får du lige beskeden en gang til bogstavvis, som den vil tage sig ud for spillpersonernes synspunkt, når de holder øje med markøren:

G A A T I L S T E D H V O R S T E N S T A A R I S
O R G O V E R F A L S K F U G L D E R F A L D T F
O R D E R H E M M E L I G V I D E N A T H E N T
E O M H O E V D I N G D E R B L E V B A N E F O
R E G E N B O R G

Spillerne skulle gerne være i stand til at konkludere, at beskeden henviser til Flyverstenen, som de så tidligere, og som er beskrevet i folderen om Gribskov.

Samtidig med at ovennævnte begivenheder finder sted, kidnapper Ase-kulten Anna Munk. De benytter sig af førstkommende lejlighed til at anbringe hende i Svetos grav under huset.

Og dagen efter, mandag den 12. februar, kan man så læse i avisen, at en pige ved navn Anna

Munk er forsvundet fra Kagerup. Politiet frygter en forbrydelse, især efter mordet på Hemmingsen, og der er et stort billede af Anna Munk og en opfordring til at henvende sig til politiet, hvis man ved noget som helst, der kan hjælpe.

Snart vrimler Kagerup og omegn med politi og hjemmeværnsfolk med hunde, der leder energisk efter hende.

6. scene skal også indeholde to af synerne fra Svetos erindringer (ikke for tæt på hinanden).

4. SYN: KÆRLIGE FINGRE

Det sortner for dine øjne. Da du kan se igen, sidder du i en lysning sammen med en pige med langt, gyldent hår. Hun er omkring tolv år – og fantastisk dejlig. Det er varmt, og I har næsten ikke noget tøj på; insekterne summer diskret. Du kysser hende, og I kærtegner hinanden. Så tager hun din hånd og fører den ned mellem sine ben. Mens du prøvende kærtegner hendes køn, kan du mærke dit eget stærkere end nogensinde før.

Så kommer du til dig selv. Du har en voldsom erektion/kan mærke, at dine trusser er drivvåde.

5. SYN: FULDBYRDELSE

Det sortner for dine øjne. Da du kan se igen, ligger du på ryggen og kigger op på en lyshåret pige på omkring tolv år. I er begge nøgne, og du kan smage hendes salte sved på tungen. Luften sitrer af varme omkring jer. Hun fører dit køn op i sig og begynder at bevæge sig op og ned, først langsomt, så hurtigere. Hendes lange, lyse hår kildrer dit bryst.

Så kommer du til dig selv. Du har fået en orgasme.

7. SCENE

Når spillpersonerne har opfattet beskeden og konstateret, at Carsten rent faktisk er gået i koma, må det være overvejende sandsynligt, at de gør to ting: 1) Ringer efter en ambulance og får Carsten indlagt, og 2) begiver sig ud til Flyverstenen.

Hvis de får Carsten indlagt, vil hans skytsånd sørge for, at han vågner og stikker ubemærket af fra hospitalet, så han kan vende tilbage til huset og gemme sig, mens han venter på at fuldføre sin del af Nornernes vilje.

Hvis spilpersonerne ikke får Carsten indlagt, ligger han fint, hvor han nu måtte blive anbragt, og står på stand-by, til han skal bruges igen. Under alle omstændigheder vil han pludselig dukke op, når spilpersonerne kommer tilbage til huset efter at have fået en lok af Ragnhilds hår fra høvding Hjalvard.

Hvis de prøver at få fat i Carstens forældre, er de ikke i stand til at opdrive et telefonnummer, kun en adresse på en afsidesliggende hytte i Norge. Carstens bedsteforældre er heller ikke hjemme.

Hvis spilpersonerne gennemroder Carstens mappe med notater, finder de noter til en række forskellige scenarier, men ingen jernalder-historier, samt digtet *Wantings of a Role-player* (handout). Ellers kan de finde digtet i hans lomme.

Når spilpersonerne drager ud til Flyverstenen om natten, vil de se genfærdene af de to britiske piloter. De sidder – svævende i luften – i skrædderstilling og spiller backgammon hen over mindestenen på et bræt, der er ligeså svævende som dem selv. Både bræt og piloter er gennemsigtige.

De to piloter ser ikke ud til at bemærke spilpersonerne, før de henvender sig til dem, men så er de også noget så snaksagelige; de får sjældent besøg, så de bliver glade for at få gæster.

Al kommunikation med dem foregår naturligvis på engelsk, så hvis spilpersonerne (alias spillerne) snakker dansk til dem, lyder svaret prompte fra piloterne (alias dig, spillederen): "Sorry. Don't understand a word there, old chap – do you by any chance speak english?"

De to piloter slynger generelt om sig med udtryk som "hello there", "cheerio", "old chap", "jolly

good", "I say" osv. Tynd personbeskrivelse måske, men de kan nok ikke beskrives mere rammende end med klicheen om, at de er rendyrkede britiske upper middle class chaps – with a proper English accent! (Du kan evt. selv give dem lidt mere personlighed.)

De er meget gæstfri og byder på te og scones (som spilpersonerne desværre ikke kan få den store fornøjelse af) og udfordrer dem til et slag backgammon.

Det er muligt, at en eller flere af spilpersonerne forsøger at udspørge de to piloter om, hvad der sker når man dør. Men de to må under ingen omstændigheder afsløre den slags for almindelige dødelige ("Sorry. We are not at liberty to discuss metaphysics with mortals – can't help you there, I'm afraid.").

Det er ikke usandsynligt, at spilpersonerne får sit hyr med at komme frem til sagens kerne, nemlig at få spurgt efter den viden, de er kommet efter. Men når først emnet er blevet bragt på banen, lyder svaret – i et skødesløst tonefald – at de må bevise deres oprigtighed, straks efterfulgt af spørgsmålet: "Care for a game, old chap?"

Hvis spilpersonerne forsøger at få uddybet bemærkningen om, at de skal bevise deres oprigtighed, får de at vide, at de skal behage guderne og så vende tilbage. Dermed menes, at spilpersonerne skal til at blote (ofre) til Aserne.

Præcis hvad det kommer til at indebære, kommer an på spillerne, men der er mange muligheder. De kan f.eks. få fat i et dyr og ofre det (OBS: Familien Nørskovs hund er fredet!); måske er en af spilpersonerne neurotisk nok til at begå selv-mord og ofre sig selv; eller de kan smøre deres terninger og regelbøger ind i deres eget blod og ofre dem. Osv.

De kan selvfølgelig også efterligne forårsriten og lade to spilpersoner have samleje til Frejas ære.

Ofringen skal helst, men ikke nødvendigvis, foregå ude i Skedekilde Mose.

Hvis spilpersonerne laver lidt research i familien Nørskovs bogsamling, der tæller adskillige leksika og bøger om vikingetiden og jernalderen, kan de få lidt mere detaljeret viden om, hvad det vil sige at blote. Nærmere beskrivelse af dette er at finde i baggrundsmaterialet om jernalderen.

Når spilpersonerne vender tilbage til Flyverstenen efter at have blotet til Aserne, forklarer de to piloter dem, at de må opsøge genfærdet af en gammel høvding ved navn Hjalvard og forklare ham, at tiden er inde til at skænke sin datter bort.

Spilpersonerne får at vide, hvor de skal lede, og de to piloter beder dem blotte deres overkroppe og tegner noget på deres bryst med pegefingern.

Spilpersonerne er nu udstyret med en tatovering af en rune (runen for a, "Ansur" eller As, se handout), der gør dem i stand til at kommunikere med ånderne på disses teleempatiske måde.

Hvis du har svært ved at se logikken i, at det er to britiske piloter fra Anden Verdenskrig, der er spilpersonernes nøgle videre i en historie, der hylder den nordiske mytologi, så husk, at Nornernes veje er uransagelige.

Hvis spilpersonerne venter med at drage ud til Flyverstenen til mandag morgen, sker der intet. De må selv komme til den konklusion, at de skal snakke med et par spøgelse og, at disse først er aktive om natten.

I dette tilfælde forskydes handlingen ca. et døgn tid, men da Svetos ritual er af den type, der skal udføres, når stjernerne står rigtigt, giver det en vis tidsmæssig fleksibilitet, så tidsforskydelsen får ingen praktisk indvirkning på historien.

De to sidste syner fra Svetos erindringer skal falde i 7. scene; det ene tidligt og det andet så sent som muligt.

6. SYN: AFSLØRET

Det sortner for dine øjne. Da du kan se igen, ligger du på ryggen og kigger op i himlen. Du vender dig og

kan se en køn, lyshåret pige på omkring tolv år. Hun smiler varmt til dig. I er begge nøgne. Det er sent på sommeren, og luften er tung af dufte. Så får du pludselig øje på en lyshåret kvinde, der står bag et træ og betragter jer. Hun er iført en fornem, blå dragt med broderede kanter og et sjal, der holdes fast af et guldspænde på den ene skulder. Hun stirrer hadefuldt på dig.

Så kommer du til dig selv. Du ryster over hele kroppen.

I modsætning til de andre syn oplever alle spilpersonerne som sagt det sidste (samtidigt):

7. SYN: MED DØDEN TIL FØLGE

Det sortner for dine øjne. Da du kan se igen, befinder du dig i en kreds af andagtsfulde mennesker i forhistorisk tøj. Det er køligt, og tørre blade blæser i vinden. Ved siden af dig er et stort, firkantet hul i jorden, og her ligger liget af en lyshåret kvinde i en fornem, blå dragt. Ved siden af hende ligger forskellige guldsmykker og glasting, samt en kniv og en lille krukke. To mænd tager fat i dig og tvinger dit hoved ned på en blok. Dit blik mødes med en lyshåret piges. Hun er omkring tolv år, og tårerne løber ned over hendes ansigt. Du hører lyden af noget tungt, der suser gennem luften og rammer blokken. Alt bliver sort.

Så kommer du til dig selv. Du har tisset i bukserne.

Hvis det er muligt, kan du lade spilpersonerne opleve synet i en drøm i stedet. Så sortner det selvfølgelig ikke for deres øjne først, men efter drømmen vågner de med et sæt, badede i sved, og senere opdager de, at de har blødt lidt ud af ørene.

8. SCENE

Når spilpersonerne har blotet til Aserne og har været forbi piloterne for anden gang, er de klar til at opsøge høvding Hjalvard. Afhængigt af hvor hurtige de har været til at opsøge piloterne første gang, kommer dette til at finde sted om natten,

enten mandag den 12. eller tirsdag den 13. februar.

Høvding Hjalvards gravsted befinder sig i bunden af et stort hul i jorden. Normalt ville en høvding blive begravet i en stor og prægtig gravhøj, men nedværdiget af skam har Hjalvard insisteret på at blive begravet i et hul i stedet for.

Hverken hans eller Gunløgs gravsted er nogensinde blevet opdaget af arkæologerne. Det har han trods alt haft værdighed nok til at ville forhindre.

Det hul, Hjalvards grav er lokaliseret i, er tilgroet af træer og andre gevækster, så det er svært at bevæge sig rundt i, specielt da området er dækket af sne. Det kan dog lade sig gøre med et par knubs hist og her til følge.

Spilpersonerne har ikke en jordisk chance for at finde selve Hjalvards grav, men da de har vadet rundt i en fem minutters tid, vil Hjalvard komme til syne. Han nærmest træder ud fra en af hullets "vægge".

Høvding Hjalvard er en meget uhyggelig udseende skikkelse, så da spilpersonerne får øje på ham, er det måske på sin plads at bede spillerne om at slå *Vilje + Snarrådighed*, sværhedsgrad 15, for ikke at gå i panik.

Dem, der ikke klarer det, er ude af stand til at foretage sig noget som helst andet end at stå fuldstændigt paralyseret af skræk. Hvis de slår meget dårlig, flygter de panisk.

Selvom man klarer slaget, er det ikke ligefrem behageligt at stå overfor en to en halv meter høj, gennemsigtig kutteklædt skikkelse, som den moderne videnskab har "fastslået" ikke eksisterer, men at have klaret slaget er et udtryk for, at man er i stand til at håndtere situationen – alting til trods.

Hjalvard forsøger at berolige dem, der ikke klarer deres slag, og efterhånden som det lykkes ham at overbevise dem om, at han ikke har tænkt sig at gøre dem noget, kan de få lov at slå igen.

Kommunikationen med høvding Hjalvard foregår ad tankens vej. Runen, som de to flyvere har tatoveret på spilpersonerne, gør dem i stand til at sende og modtage tanker til og fra ånder. Dette fungerer så at sige uden om det talte sprog. Derfor forstår spilpersonerne, hvad høvding Hjalvard "siger" og omvendt.

Høvding Hjalvard er den første til at ytre sig, da han spørger spilpersonerne om deres navn, stand og ærinde.

Det er nu, spilpersonerne skal sættes ind i scenariets forhistorie. Høvding Hjalvard vil meget gerne – om end skamfuldt – fortælle dem sin historie, når spilpersonerne har sat ham ind i deres situation.

Efter at have udvekslet informationer, udleverer høvding Hjalvard en lok af Ragnhilds hår til den af spilpersonerne, der fremstår som lederen. Han forklarer, at de må blote til Freja for at få den fornødne hjælp. Han uddyber ikke dette nærmere, og inden spilpersonerne kan nå at spørge, er han forsvundet ind i "væggen" igen.

9. SCENE

Når spilpersonerne skal til blote til Freja, dukker Carsten pludselig op – også selvom de ikke er vendt tilbage til huset. Han virker fjern – nærmest tom – i blikket, mens han rækker sin åbne hånd ud mod den, der har hårløkken. Hvis ikke vedkommende giver ham den, tager han den selv.

Når han har fået eller taget hårløkken, sætter han sig ned i skrædderstilling, tager en kniv frem og snitter sig i håndfladen. Så presser han hånden sammen om hårløkken og siger: "Ragnhild. I Frejas navn byder jeg dig at tage bolig i min krop!"

Carsten lukker øjnene et øjeblik. Men det er Ragnhild, der åbner dem, idet hun nu har "besat" ham.

Hun rejser sig op og kigger en smule på sig selv i Carstens krop, men begynder hurtigt at gå. Hun

snubler lidt først, indtil hun vender sig til Carstens krop.

Hun ænser ikke spilpersonerne og reagerer ikke på eventuelle henvendelser fra dem, men styrer målbevidst mod Skovbrynet 20 og det rum, der kaldes "Bøhmandens kammer" (se kortet). Her udløser hun en mekanisme, der åbner en hemmelig lem i gulvet.

Under lemmen er der en gang i jorden, der går skråt nedad en ti meters penge. Gangen er bred nok til, at spilpersonerne kan komme igennem. For enden af den ligger Svetos og Gunløgs gravsted.

3. AKT

10. SCENE

I Svetos og Gunløgs gravsted befinder Ase-kulten sig sammen med Anna Munk, der ligger bundet på en briks. På gulvet ved siden af ligger resterne af en kvinde (Gunløg) sammen med en del glasting, guldsmykker og en lille krukke. Ved siden af ligger skelettet af en dreng (Sveto); hans kranie ligger en halv meter væk.

Sveto og Ase-kulten har netop færdiggjort et ritual, der har gjort Sveto i stand til at tage bolig i Annas krop, hvilket han så har gjort. Derfor er Stationsforstanderen nu i fuld gang med at skære Annas krop fri for sammen med Sveto/Anna at begive sig ud til Skedekilde Mose for at ofre dem til Freja, idet Ragnhild/Carsten og spilpersonerne dukker op.

Nu kommer det til kamp.

Spilpersonerne misforstår sikkert det, at en mand står bøjet over Anna med en kniv i hånden, og Ase-kulten føler deres helligdom truet og forsøger at beskytte Sveto/Anna efter devisen: Det bedste forsvar er et angreb. De er bevæbnede med henholdsvis en jernalderkniv (en af Gunløgs gravgaver), en høtvy og en møggreb. Deres stats står nedenfor.

Der er ikke meget plads i gravkammeret, og kampen er meget tumultagtig.

Hvis Henrik er med, går han bersærk, flår tøjet af overkroppen og kaster sig ind i kampen med fråde om munden (se afsnittet *Om spilpersonerne*).

Når kampen er kommet godt i gang, men helst inden nogen af spilpersonerne er døde, råber Ragnhild/Carsten Sveto/Anna an. Sidstnævnte bliver mildt sagt lettere befippet og får Ase-kulten til at holde inde med deres angreb. Sveto/Anna bevæger ikke læberne, men benytter sig af samme form for kommunikation, som spilpersonerne benyttede sammen med høvding Hjalvard.

Da kampen er stoppet, går Ragnhild/Carsten i knæ foran Sveto/Anna og omfavner ham/hende. De udveksler kys, og Ragnhild/Carsten løfter Sveto/Anna op og bevæger sig hen til gangen, hvor de begynder at kravle op.

ASEKULTENS MEDLEMMER

(GENERISKE STATS)

Behændighed 2, Helbred 3, Styrke 4
Påvirkning 3, Udseende 2, Udstråling 3
Kløgt 3, Opfattelsesevne 3, Snarrådighed 3
Held 3, Tro 5, Vilje 4

Høtvy/møgspreder: Først 8+, Slag 8+, Skade +7

Kniv: Først 6+, Slag 7+, Skade +5

Undvigelse: Slag 4+

Skade:

"Go'dav!": 1, 2 (-1), 3 (-2), 4 (-3), 5 (-4), 6 (*nede*)
Gårdmand Jens: 1, 2 (-1), 3 (-2), 4 (-3), 5 (-4), 6 (*nede*)

Stationsforstanderen: 1, 2 (-1), 3 (-2), 4 (-3), 5 (-4), 6 (*nede*)

11. SCENE

Da de er kommet ud fra gangen, løfter Ragnhild/Carsten Sveto/Anna op igen og bærer ham/hende ud af huset.

Hvis spilpersonerne følger efter, og det gør de jo nok – Ase-kulten gør i hvert fald – kan de se, at de to bevæger sig ud til Skedekilde Mose.

Ragnhild/Carsten fortsætter ud mod vandet, stopper op ved bredden og sætter Sveto/Anna ned. Så falder Carstens og Annas kroppe sammen, idet to nøgne, gennemsigtige skikkelser træder ud af dem.

Ragnhild, der træder ud fra Carsten, kan spillpersonerne genkende fra visionerne, og så ligner hun jo Anna Munk til forveksling. Den skikkelse, der træder ud af Anna Munks krop, er en mørkhåret dreng i tolvårsalderen.

De er begge overjordisk smukke nu, og deres skønhed lyser op i mørket. De vender sig og vinker til spillpersonerne.

Da de skal til at vende sig igen for at træde ud i mosen, dukker høvding Hjalvard op og går i knæ foran Sveto. Sveto lægger sin hånd på hans skulder, hvorefter Hjalvard skifter form til sin naturlige skikkelse; dog er han stadig gennemsigtig.

Spillpersonerne kan se, at han lige pludselig passer forbløffende godt på Carstens beskrivelse af krigeren Hjalvard.

Han rejser sig og omfavner sin datter, tager hendes hånd i sin ene hånd og Svetos i den anden, hvorefter han fører deres hænder sammen. Så vender han sig mod spillpersonerne, takker dem og forsvinder – hans sjæl er fri.

Og hånd i hånd går Sveto og Ragnhild langsomt ud i mosen.

Carsten og Anna kommer til sig selv lidt senere, og Anna kan vende hjem til sin onkel og tante fra Luthersk Missionsforening.

Eventyret er slut.

ALTERNATIV SLUTNING

Hvis spillpersonerne på noget tidspunkt beslutter sig for at flygte ud af scenariet eller af andre årsager ikke får frelst Anna Munk plus et par andre tragiske eksistenser, vil høvding Hjalvard opsøge dem i sin grumt udseende skikkelse og slå dem ihjel – én efter én (se hans stats nedenfor).

Ingen af dem kan vinde over ham, men de kan gå ud af den med æren i behold, hvis de tager kampen op.

Gør de det, vil de være "ved bevidsthed", efter at de er døde, og se en ravn komme flyvende og sætte sig på dem. Den pirker lidt i dem hist og her, før den hakker et øje ud, tager fat i deres sjæl og flyver bort med den.

Forsøger spillpersonerne at undgå kamp og stikke af, vil de blive hugget ned af høvding Hjalvard, hvorefter de vil vågne hos Hel (den rigtige, altså dødsrigets gudinde) – et meget trist sted.

HØVDING HJALVARD (STATS)

Påvirkning 4, Udseende 1 (4), Udstråling 5
Kløgt 4, Opfattelsesevne 2, Snarrådighed 3

Vilje 5

Særlige evner: Skræm fra vid og sans, Tag form, Ånd mod kød* (alle disse evner virker automatisk)

Udmattelse: 1 (-1), 2 (-2), 3 (-3), 4 (-4), 5 (borte)

* Denne evne gør Hjalvard i stand til at slås med levende mennesker, selvom han ikke har en fysisk krop. Spillpersonerne vil opleve hans angreb som meget virkelige og kan dø af dem. De kan i øvrigt også skade ham, selvom deres hænder osv. går lige igennem ham (men ikke gennem hans skjold).

Behændighed 3, Helbred 4, Styrke 5

Sværd ("Glam"): Først 12+, Slag 11+, Skade +10

Parering (jernalderskjold): Slag 10+

Sejhed 8 (læder og hjelm)

Skade: 1, 2 (-1), 3 (-2), 4 (-3), 5 (-4), 6 (borte*)

* Hvis det stik mod al forventning skulle lykkes en eller flere af spillpersonerne at banke Hjalvard, vender han bare tilbage næste dag.

Henrik kan ikke gå bersærk overfor Hjalvard.

OM SPILPERSONERNE

CHRISTIAN

Christians fylgje er en ulv.

HEL

Hels fylgje er en ilder.

Hel har en særlig evne, men er ikke klar over det: Hun kan tage varsler. Det vil sige, at hvis hun på et eller andet tidspunkt i historien forsøger at finde ud af noget om fremtiden, har hun faktisk mulighed for at få lidt hjælp. Hendes evne har værdien 2 (se reglerne).

HENRIK

Henriks fylgje er en bjørn.

Henrik er bersærker, men er selvfølgelig ikke

klar over det. Hans stats bliver forbedret således under bersærkerangang:

Styrke +3, Sejhed +6; Først +2, Angreb +1, Forsvar -3; ingen minusser for Skade eller Udmattelse.

JOHANNE

Johannes fylgje er en lærke.

NIELS

Niels' fylgje er et eger.

VAGN

Vagns fylgje er en ugle.

BIPERSONER

SVETO

Sveto er som nævnt poltergeist i huset på Skovbrynet 20.

Det fungerer som en slags krop for ham, og han har stor kontrol over det. Det vil sige, at alt, hvad der fysisk kan lade sig gøre, er han i stand til; han kan åbne og lukke døre og vinduer, låse døre op og i osv. Han kan også hive døre af hængsler, brække gulve i stykker og smadre vinduer. Men alt, hvad der beskadiger huset, forvolder ham "fysisk" smerte, så han vil næppe gøre det, med mindre han er virkelig desperat.

Fænomener, der ikke fysisk kan lade sig gøre, som f.eks. at få huset til at svæve eller ændre proportionerne i dets konstruktion, er han *ikke* i stand til at effektuere. Således kan

han ikke tænde ild i pejsen ved viljens magt alene. Han er nødt til at fylde den med brænde og tænde ild med en tændstik eller en lighter, ganske som vi ville gøre det.

Med hensyn til møbler og andet inventar, der ikke er en del af bygningskonstruktionen, så kan han flytte rundt på dem, i samme grad som en tolvårig dreng ville være i stand til. Han kan altså *ikke* smide rundt med klaveret eller slå sagesløse spilpersoner til plukfisk med bornholmeruret.

Sveto er spilpersonernes modstander – forstået på den måde, at han vil have dem ud af huset, så han lettere kan udføre sine planer uden at blive forstyrret.

Derfor vil han forsøge at skræmme dem væk. Og foruden de hændelser, der er beskrevet i selve scenariet, kan du forsøge at imødekomme dette forhold med sære hændelser, som du – ud fra de retningslinier, jeg lige har beskrevet – selv hiter på.

Husk blot på, at Sveto ikke er ond. Han kæmper bare for sin kærlighed, som han har ventet oceaner af tid på at genfinde, og det er omtrent det eneste i hans eksistens, som han er parat til at slå ihjel for, hvis det kommer så vidt.

Men spilpersonerne er Carstens venner, hvorfor han meget nødig vil forvolde dem nogen skade, endsigse slå dem ihjel, hvis han kan undgå det.

Han vil kun gå til den slags yderligheder, hvis spilpersonerne af en eller anden grund skulle give sig til at lede efter hans gravsted før det rette tidspunkt i historien. I dette tilfælde slår han fra sig.

Gravstedet er Svetos private gemakker, hans hvilested. Her får spilpersonerne *ikke* lov til at komme ind før til sidst.

CARSTEN NØRSKOV

Carsten Nørskov er til dels en refleksion af Sveto; en melankolsk skikkelse, der i underbevidstheden – via Sveto – er vokset op med erindringen om ægte kærlighed og derfor lider af savnet efter den.

For Carsten ligger der mange sandheder gemt i den gamle vending om, at kærlighed er livets frugt. Han er den håbløse romantiker, der tror på begreber som kærlighed ved første blik og lignende. Han tror på ideen om sjælemager, og han ved, at hans sjælemage er derude et sted og venter på ham.

Han er typen, der foretrækker at "holde sin sti ren" til den dag denne sjælemage står ved hans side – "ingen sex før kærligheden" kunne være Carstens motto.

Da han endnu ikke har fundet sin sjælemage, er han selvsagt jomfru, og hans nærmest ridderlige indgangsvinkel til sex og kærlighed forhindrer ham i at dyrke sex på andet en enmandshånd (måske knap så ridderligt, men hva'). Dette forhold kombineret med afsavnet i hans underbevidsthed, gør at intensiteten af hans tungsind ofte er overvældende.

Han er i øvrigt bøsse, hvilket han aldrig har fortalt sine venner. Dengang turde han ikke, nu har han bare ikke haft lejlighed til det. Han bærer en diskret ring i højre øre.

Det er ikke helt uden årsager, at navnet Morrissey figurerer ofte i Carstens CD-samling og på T-shirts i hans garderobe; ligesom idolet går Carsten meget op i at dyrke lidelsen romantisk. Den salige *weltschmerz* er nærmest blevet en livsbetingelse for ham. Carsten er sort; Carsten er 80'er.

Et andet resultat af Carstens afsavn er, at han af desperation har tendens til at forelske sig "for et godt ord" og kaste sin kærlighed over personer, som Skæbnen havde udset til at være hans venner. Han er før blevet afvist på den konto og har tilmed mistet venskabet ved samme lejlighed.

I den forbindelse skal det understreges, at han ikke er ude efter frisindet sex, men efter kærlighed. Sex uden kærlighed er i Carstens verden blot en avanceret form for masturbation, og den side af sexlivet foretrækker han som sagt at dyrke alene. Derfor vil han ikke gå i seng med nogen, medmindre han er blevet overbevist om, at der er kærlighed imellem dem.

Carsten går altså ikke ind i et forhold medmindre han er overbevist om, at modparten er den person, han vil dele resten af livet med og vågne op ved siden af om tre, ja tredve år.

Sammen udgør Sveto og Carsten en helhed. De er hver sin side af mønten, som plat og krone.

Sveto er elskereren, der aldrig er i tvivl om sin kærlighed; ham, hvis kærlighed er så intens i sin styrke, at den overvinder alt, sågar Døden.

Carsten derimod er den inkarnerede usikkerhed. Den evige tvivler, der ofte fastlåses i passivitet af frygt for at handle. Frygten for afslaget og frygten for, at hans forelskelse i virkeligheden bare er en grille og ikke ægte kærlighed.

Carstens fylgje er et pindsvin.

HØVDING HJALVARD

Endnu tragisk skikkelse. Høvding Hjalvard er legemliggørelsen af den dårlige samvittighed – den kroniske skyld, om du vil.

Ligesom Carsten er Hjalvard af den opfattelse, at kærligheden er livets frugt, og da Ragnhild døde, gik det op for ham, at hun døde, fordi han havde slukket lyset i hendes liv: Sveto.

Hvileløs vandrer han rundt, plaget af sin egen skyldfølelse. Han er en selvpiner; en emotionel flagellant, der konstant straffer sig selv for sine ugerninger og sin uværdighed som hædersmand.

Den ære, der var stoltheden i høvding Hjalvards levende liv, er blevet plettet, korrumpet i en sådan grad, at han er blevet forment adgang til efterlivet, indtil han har rådet bod på det.

Hans fremtoning som en to en halv meter høj, gennemsigtig, kutteklædt skikkelse med tildækket ansigt er et resultat af gudernes måde at mærke de sjæle, der er henvist til en hvileløs eksistens mellem liv og efterliv, fordi de har forbrudt sig mod deres egen sande natur.

Hjalvard aflægger ofte besøg hos Sveto for at undskylde og bede om forladelse. Et forhold, der ophidser Sveto en hel del. Det er i virkeligheden disse besøg, der får Sveto til at skabe sig tosset af ren og skær ophidselse og

dermed frembringe de lyde, der lyder som en møgunge, der løber henover taget.

I forbindelse med et af disse besøg vil en af spilpersonerne kunne se høvding Hjalvard stå bag sig i et spejl. Når vedkommende vender sig om, er han væk.

Høvding Hjalvard lider af de tre store s'er: Skam, Skyld og Sorg, og er i virkeligheden meget navlepillende i sin selvbebrejdelse. Et forhold, der bør fremgå med al tydelighed, når spilpersonerne får mulighed for at høre hans historie.

ASE-KULTEN

Ase-kulten består af tre gamle nisser fra Kagerups lokalkolorit – tre vaskeægte landsbytosser.

De har sandsynligvis startet deres lille kult af ren og skær kedsomhed, men er på et eller andet tidspunkt blevet bekendt med Svetos eksistens. Han har så fortalt dem diverse ting og sager om, hvordan verden i virkeligheden hænger sammen, og er gået hen og blevet en slags ypperstepræst for dem.

GO DAV!

Kultens leder. Han er en stor knokkel af en mandsperson i starten af halvfjerdserne, omkring 190 cm høj og næsten ligeså bred (okay, overdrivelse fremmer forståelsen). Han har hvidt, tilbagestrøget hår og høje tindinger.

“Go’dav!” vader ofte Kagerup tyndt med hænderne på ryggen og en let foroverbøjet holdning i islandsk sweater, for korte blå jeans og sorte træsko. Når man render ind i ham, kan man være sikker på at blive mødt med et dybt, rungende “go’dav!” – deraf hans øgenavn.

Han ynder gerne at tale med folk om dette og hint med sin dybe, rungende og let snøvlende stemmeføring. Det kan dog hurtigt blive belastende for hans samtalepartnere, da han generelt er lidt langsom i optrækket.

Rygtet vil vide, at han en gang har været skovarbejder på New Zealand, hvor han fik et træ i hovedet!

GÅRDMAND JENS

Gårdmand Jens er ligeledes en mand omkring de halvfjerds, med sort, gråsprængt hår og et aflangt, hæret ansigt.

Han dukker ind i mellem op på Kagerups gader, når han lufter sit gamle rustne vrag af en sort herrecykel. Så kan han som regel høres langt væk, da hans yndefulde transportmiddel har en slem tendens til at knirke.

STATIONSFORSTANDEREN

Kultens yngling, en mand midt i 60'erne. Holder som regel til på Kagerup Station og ses sjældent andre steder.

Han er et lille, ucharmerende, fedtet og fedladent skideskur, hvis yndlingsbeskæftigelse er at forulempe rejsende til og fra Kagerup. Der er ingen grænser for, hvad den gode stationsforstander kan hitte på at skælde folk huden fuld for, når de ser "uansvarlige" ud. I hans verdens-billede er alle under tredve år uansvarlige.

ANDREW BOSTWICK OG TREVOR DRYDEN

Andrew og Trevor er to britiske piloter, der styrtede ned i Gribskov under Anden Verdenskrig, hvorfor de går igen ved deres mindsten, Flyver-stenen.

De er indbegrebet af højere engelsk middelklasse. Og det kan ikke nægtes, at de er lettere inspireret af dels de to piloter fra tv-serien 'Allo 'Allo og dels Dupond og Dupont fra *Tintin*.

De er scenariets "comic relief".

OBERSTLØJTNANT A.F. HEMMINGSEN

Oberstløjtnant Adelbert Friedrich Hemmingsen er tilknyttet radarstationen på Multebjerg i Gribskov.

Han er en ældre herre med stålgråt hår og fintrimmet overskæg. Han er altid klædt i reglementeret uniform.

Desuden er Hemmingsen lidenskabelig filatelist (det fremgår af mindeportrættet i *Berlingeren* dagen efter historien om mordet).

ANNA MUNK

Smuk pige på 12 år med langt, gyldent hår, der er så uheldig at ligne Svetos tabte kærlighed, Ragnhild, til forveksling.

Anna er på ferie hos sin onkel og tante fra Luthersk Missionsforening, som hun besøger for at rekreere sig efter nogle traumatiske begivenheder i hendes hjemby, Vejsted.

TJEK

Familien Nørskovs vuffer, en ruhåret gravhund. En magelig personlighed og en livsnyder, hvis tilværelse består i at æde, skide og stå i vejen – når han altså ikke lige sover, bliver luftet eller tigger ved bordet.

Han er et kælent gemyt og ynder at opholde sig under borde, hvor folk er samlet, og gnubbe ben eller bruge fødder som hovedpude.

KRIGEREN HJALVARD

Hjalvard fra Carstens/Svetos jernalder-scenarie er en stor, stærk kriger – en rigtig helt. Hans ansigt prydes af et flot rødt fuldskæg med fletninger, og han bærer bl.a. en prægtig hjelm.

Hjalvard går sin død i møde uden at kny.

FINN STAMPE

Journalist på *Ekstra Bladet* (tidligere *Ugens Rapport*). En lille rottelignende mand, der lever af at være nysgerrig, påtrængende og pisseirriterende.

Stampe har en højt udviklet evne for at øjne intriger, sammensværgelser og "gode historier", hvor der ingen er. Og han ynder at bruge

udtryk som "i sandhedens interesse", "offentligheden har krav på at vide . . ." osv.

Finn Stampe har skrevet historien om mordet på Hemmingsen i *Ekstra Bladet* ("Ritualmord" er overskriften, både på forsiden og inde i bladet), og da Anna Munk forsvinder, lugter han straks en sammenhæng og vender tilbage til Kagerup for at finde den.

KAGERUP OG OMEGN

KAGERUP

Kagerup er et hul. Men på sin vis et ganske hyggeligt lille hul. "*Be it ever so humble, there's no place like home.*"

Kagerup ligger i pendler-kommunen Helsingør Kommune, ca. seks kilometer fra "storbyen" Helsingør, hvor handelen er, og ca. ti kilometer fra Hillerød. Stedet er omgivet af skov, nærmere bestemt Gribskov, Danmarks næststørste.

Selvom Kagerup er et hul, huser byen mange spændende ting. Der findes f.eks. – foruden adskillige bondegårde – en blomsterforretning, en campingvognsforhandler, et galleri (ja, sgu!), en kiosk, en nedlagt kro og et forhenværende rockerfort ("Tribesmen" er flyttet, de kunne ikke klare presset).

Disse fine ting er dog alle placeret i Kagerup downtown, der ikke er indtegnet på kortet – beklager, men vi uptown'ere er nogle snobber, så jeg har valgt at ignorere downtown.

Kagerup uptown har sine egne seværdigheder, såsom savværket, stationen, Skovbrynet 20 og "Statens Institut for Økonomi og Samordning" på privatadressen Skovbrynet 26.

Jeg vil nu henlede din opmærksomhed på det kort, jeg har vedlagt over Kagerup og skoven omkring den. De interessante steder er

nummererede, så du burde være i stand til at følge med.

Vi starter fra bunden.

1. KAGERUP KIOSK

Lige uden for kortet på den anden side af Gribskovvej ligger – skråt over for Kagerup Stationsvej – ligger "Kagerup Kiosk". Den ligger ud til en lille p-plads, og i forbindelse med kiosken er der benzin- og dieselautomater fra Uno-X.

Jeg vil ikke gå i detaljer med beskrivelsen – enhver sand rollespiller med respekt for sig selv ved sgu godt, hvordan en ganske almindelig, gennemsnitlig dansk kiosk ser ud.

2. KAGERUP STATION

Hjemstavn for den fæle stationsforstander. Stationen er et af stoppestederne på den stolte privatbane Gribskovbanen, der i folkemunde lyder navnet "Grisen".

Man er nødt til at trykke på en knap, hvis man skal med toget (misbrug medfører bødestraf!). Skal man af, kan man nøjes med at sige det til togkonduktøren og bede til, at han eller hun ikke er alt for distræt.

Stationen er i øvrigt en meget brugt film-location i danske lystspil og folkekomedier og har sidst medvirket i det store epos *Krummerne 2 – Stakkels Krumme*.

3. HØVDING HJALVARDS GRAVSTED

Det store hul i hvilket Høvding Hjalvard ligger begravet. Det ligger på – eller måske snarere i – en eng.

Hullet er godt og vel fire meter dybt og tilgroet med små træer og andre gevækster.

4. SKEDEKILDE MOSE

Den mose, hvor ofringen af oberstløjtnant Adelbert Friedrich Hemmingsen finder sted.

Dagen efter mordet er området afspærret. Gennem søger spillpersonerne alligevel stedet, opdager de muligvis et par meget sjældne polske frimærker fra før krigen, som den gode Ase-kult troede, de havde fået smidt i mosen. Det gør man nemlig med værdigenstande, når man blotter.

Efter mørkets frembrud er Skedekilde Mose et dystert sted med tåge og sære lyde, og måske sidder der en stor, sort fugl i et træ og betragter spillpersonerne.

I øvrigt ligger der to kæmpehøje tæt ved mosen.

5. FLYVERSTENEN

Mindsten over to britiske piloter, Andrew Bostwick og Trevor Dryden, der styrtede ned her den 30. september 1944 efter at have smidt våben ned til den danske modstandsbevægelse.

6. SKOVBRYNET 20

Familien Nørskovs adresse. Den nok vigtigste lokation i scenariet, hvorfor den er beskrevet for sig selv nedenfor.

SKOVBRYNET 20

Når man kører op ad Skovbrynet fra Kagerup Stationsvej, ligger nr. 20 umiddelbart efter en lille bakke på vejen.

Huset er bygget af gule mursten og har sorte teglsten på taget. Der er både for- og baghave samt stue- og køkkenterrasse. Der er en carport med plads til to biler for enden af den grusbelagte indkørsel (der står én bil i

øjeblikket, en Mitsubishi Colt, nøglerne ligger i en skuffe i kommoden i forstuen).

Skovbrynet 20 er et arketypisk dansk parcelhus.

NØGLE TIL KORTET

Kælderen:

1. Bordtennis- og billardrum

Her findes – sjovt nok – både bordtennisbordet og billardbordet. Dvs. billardbordet – bordtennisbordet er blevet reduceret til to plader, der kan monteres på billardbordet. På væggen hænger en darts-kive. Gulvet er et cementgulv, der af alle farver er malet gult.

2. Gæsteværelse

Generelt uindbydende lokale med olivengrønt cementgulv. Det er indrettet med møbler og billeder på væggen, der ser ud, som om de er blevet kasseret, men som ingen har kunnet nænne at smide ud. Der står to senge.

3. Værksted

4. Vaskekælder

5. Toilet/bad

WC, håndvask, bruser. Toiletbrættet er orange!

6. Viktualiekælder

Dette rum er fyldt med . . . viktualier! Og julepynt. Her findes også HFI-relæene. Bagerst i rummet i væggen til venstre er der, bag et par aflagte flitsbuer, et hul indtil "Bøhmandens kammer".

7. "Bøhmandens kammer"

Dette rum ligger under trappen op til stueetagen. Guderne må vide, hvorfor familien Nørskov kalder det "Bøhmandens kammer", men det gør de altså.

Her lugter svagt jordslået, og rummet er fyldt med gamle ting og sager: Ski, skøjter, klapsenge, en gyngehest, en kasse med underlige masker og meget mere. Bagerst i rummet er der, under et par gamle kufferter og

en trehjulet cykel, en hemmelig lem i gulvet. Under den ligger den gang, der fører ned til Svetos gravsted.

“Bønmandens kammer” danner en slags overgang imellem det normale parcelhus og det mytiske gravkammer nedenunder.

8. Gang

Kokostæppe på gulvet og Toulouse Lautrec-billeder på væggene.

Stueetagen:

9. Pejsestue

Pejsestuen er indrettet i bordeaux-røde og brune farver. Bagvæggen er hvid, resten er gule murstensvægge. Der er en skydedør med store panoramavinduer, der fører ud til stueterrassen. Gulvet er belagt med gulvtæpper i persisk snit.

Til venstre for døren, når man kommer ind, er væggen dækket af en stor, hvid reol med adskillige bøger: Diverse opslagsværker, bøger om historie, romaner og digtsamlinger. I den modsatte ende af lokalet står et *meget* ustemt klaver.

I stuens højre side er der et sofa-arrangement med to sofaer, et stort sofabord og naturligvis husoraklet, det gamle B&O-fjernsyn med DR TV, TV2, Sverige 1 og 2 og svensk TV4 – med sne (ingen MTV!). Der er også en video og følgende film: *Danser med ulve*, *Høfeber* og *Det forsømte forår*, samt en del hjemmevideoer, bl.a. fra moster Marthas firs års fødselsdag.

10. Køkken

Orange kork på gulvet. Køleskab, opvaskemaskine, mikrobølgeovn og andre spændende køkkenmaskiner. Her finder vi også hundens sofa. En køkkendør fører ud til køkkenterrassen.

11. Kontor

Mama Nørskovs kontor med PC og skrivebord. Her står en seng, og der er plads til en ekstra madras på det grønne gulvtæppe.

12. Kontor

Papa Nørskovs kontor. Det mest interessante inventar her er nok vinreolen (nix pille!).

13. Toilet

14. Vindfang

15. Forstue

På væggen overfor trappen op til 1. sal hænger et stort spejl. Det er oplagt at lade en af spillpersonerne se høvding Hjalvard i spejlet.

1. sal:

16. Stue

Stuen på 1. sal er hyggeligere indrettet end stuen nedenunder, men der er ikke et ordentligt bord til at spille rollespil ved. Der er et lille TV, et B&O-stereoanlæg af nyere dato, en kakkelovn og et barskab. Skydedørene er af samme type som dem nedenunder og fører ud til altanen.

17. Gæsteværelse

Der er ikke noget væsentligt i lokalet bortset fra en seng og en bogreol fyldt til randen med sproglærefaglige bøger.

18. Soveværelse

Mama & Papa Nørskovs soveværelse.

19. Toilet

20. Badeværelse

21. Gang

JERNALDER NU

REGLER OG LIDT BAGGRUND

Da fjenden havde bemægtiget sig to lejre og et stort bytte, ødelagde de med nyt og ubrugt raseri alt, hvad der var faldet i deres magt. Klæder blev flænset, ringbrynjer sønderhugget, seletøj ødelagt, og guld og sølv kastet i floden. Hestene blev styrtet i dybe gruber, og de tilfangetagne mænd hængt op i træerne med reb om halsen.

– Paulus Orosius om nordboerne (5. årh.).

SPILSYSTEMET	2
TRÆK	2
Egenskaber	2
Færdigheder	3
Skæbne	3
Særlige evner	4
Andre ting på personarket	4
KAMPREGLER	5
Tillæg	5
Nærkamp	5
Afstandsvåben	6
SKADE PÅ ANDRE MÅDER	6
OM TROEN I JERNALDEREN	7
TROLDDOM	8
Blot	8
Galder	8
Runer	9
Sejd	10
Varsler	10
ÅNDER	10
VÅBENLISTE	12

Stærkt forkortet og omskrevet udgave af JERNALDER

© Nicholas Demidoff 1996

Kontakt: tlf. 35 39 43 55

SPILSYSTEMET

Terningspil giver de sig underligt nok af med i ædru tilstand, som en alvorlig sag.

– Tacitus: Germania (98 e.v.t.)

Når man skal slå for et eller andet, ruller man to sekssidede terninger og lægger summen til to af spilpersonens *træk*. Terningerne repræsenterer Nornerne, eller skæbnen.

Som regel er det værdien af en *egenskab* (såsom *Opfattelsesevne*) og værdien af en *færdighed* (såsom *Skuespil*), der lægges til terningerne. For mennesker har egenskaber, færdigheder og andre træk en værdi mellem 1 og 6.

Det gælder enten om at ramme en *sværhedsgrad*, som spillederen fastsætter, eller om at slå højere end en modstanders slag – det kaldes et *modstandsslag* – men altid så højt som muligt.

SVÆRHEDSGRADER

9 *Let*

12 *Almindelig*

15 *Svær*

18 *Meget svær*

21 *Nærmest umulig*

Hvis man kun lige rammer sværhedsgraden, så lykkes det, man prøver, kun lige akkurat. Jo højere man slår over sværhedsgraden eller det andet slag, jo bedre lykkes det – og omvendt.

Hvis man ruller *to seksere*, lykkes det ud over alle grænser, uanset sværhedsgraden eller den andens slag. Hvis man ruller *to ettere*, går det til gengæld gruelig galt.

De ni egenskaber og de mange færdigheder kan sammenstilles på forskellige måder, afhængigt af hvordan færdigheden bruges.

Hvis man f.eks. skal se, om ens spilperson kan holde sig på en løbsk hest, slår man *Behændighed + Ridning*; hvis man skal prøve at afgøre, om hesten kan klare at springe over et højt gærede, slår man *Opfattelsesevne + Ridning*.

Man kan også kombinere med andre træk, og der kan være forskellige *tillæg*.

TRÆK

Alle er ufuldkomne.

– Den højes ord.

Nedenfor gennemgår vi de forskellige træk og andre oplysninger, som de er ordnet på *personarket* (se sidste side).

- **Navn**
- **Alder**
- **Bosted**
- **Beskæftigelse**

• **Livsanskuelse:** F.eks. kristendom, materialisme, animisme, freudianisme, asetro.

• **Type**

EGENSKABER

Egenskaber er spilpersonens mest grundlæggende fysiske, sociale og mentale træk.

- **Behændighed:** Hvor adræt, smidig og hurtig man er.
- **Helbred:** Hvor godt man modstår skade, udmattelse og sygdom.
- **Styrke:** Hvor meget man kan løfte og bære, og hvor hårdt man slår.
- **Påvirkning:** Hvor god man er til at få andre til at tro, føle eller gøre det, man gerne vil.
- **Udseende:** Hvor godt man ser ud, især i det modsatte køns øjne.
- **Udstråling:** Hvor stærkt et indtryk man gør på folk.
- **Kløgt:** Hvor god man er til at lære, huske og tænke sig om.
- **Opfattelseevne:** Hvor godt man lægger mærke til verden omkring sig.
- **Snarrådighed:** Hvor hurtigt man tænker og handler, især under pres.

For mennesker har egenskaber værdi mellem 1 og 6, med 3 som det mest almindelige. Kvinder har dog ofte en Styrke på 2.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder er alt det, spilpersonen kan og ved (bortset fra *Særlige evner*, se nedenfor).

- **Afstandsvåben (specificér)**
- **Almenviden**
- **Computer**
- **Forførelse**
- **Fortælling**
- **Førstehjælp**
- **Håndværk (spec.)**
- **Idræt**
- **Informationssøgning**
- **Intimidering**
- **Lederskab**
- **Menneskekendskab**
- **Myter**
- **Nærkampsvåben (spec.)**
- **Overtalelse**

- **Riter**
- **Skjul**
- **Skuespil**
- **Slagsmål**
- **Snigen**
- **Sprog (spec.)**
- **Teknik**
- **Undvigelse**
- **Årvågenhed**

• **Andre:** Bilkørsel, Dans, Digtekunst, Druk, Etikette, Filosofi, Fysik, Handel, Historie, Jura, Kampsport (spec.), Kemi, Matematik, Medicin, Musikinstrument (spec.), Okkultisme, Overlevelse, Parering (spec.), Psykologi*, Sang, Sikkerhedssystemer, Spil, Teologi, Urtekendskab osv.

* *Psykologi* er et moderne akademisk fag, mens *Menneskekendskab* er intuitiv forståelse. De kan dog smitte af på hinanden.

For mennesker har færdigheder en værdi mellem 1 og 6 (eller 0 hvis man ikke har den pågældende færdighed).

SKÆBNE

Tre træk har særlig indflydelse på den enkelte persons liv.

- **Held:** Beskriver, hvor heldig man er – og måske ens livslykke i almindelighed.
- **Tro:** Beskriver, hvor meget man dyrker sin livsanskuelse.
- **Vilje:** Beskriver ens viljestyrke.

De tre træk kan rulles sammen med færdigheder eller egenskaber, f.eks *Held + Helbred* for at modstå sygdom, og med særlige evner, især trolddomsevner.

De kan også bruges til at forbedre terningslag med. En spilperson kan presse sit held til det yderste, trygle sin gud om hjælp/finde ny styrke i sin overbevisning, eller stædigt nægte at give op trods overvældende modstand. Og en spiller kan bruge et point fra et relevant træk til

at lægge tre oven i et terningslag (kun et point pr. slag).

Brugte point kommer tilbage, når historien er slut, når spilpersonen oplever et eller andet, der bekræfter ham eller hende i særlig grad, eller efter en uges tid.

Held, Tro og Vilje har en værdi mellem et og seks for mennesker. Andre væsner har ikke Held og Tro, kun Vilje.

SÆRLIGE EVNER

Særlige evner kan både kan være "overnaturlige" træk som Telepati, og mere "naturlige" træk som Kattetække eller Kunstnerisk talent.

Bruges også om trolddomsevner (se afsnittet "Trolddom") og om de evner, som f.eks. genfærd har (se afsnittet "Ånder").

- **Forslag:** Bersærkergang, Forudannelser, Fotografisk hukommelse, Hamskifte, Hypnose, (...)

Særlige evner har en værdi på mellem et og seks for de mennesker, der har dem.

ANDRE TING PÅ PERSONARKET KAMP

- **Angreb og Forsvar:** Her samler man alt det, der skal lægges til terningerne, så man ikke skal sidde og regne det ud under spillet.

- **Rustning:** Hvilken slags rustning man eventuelt har på, og hvor meget den beskytter.

Se afsnittet "Kampregler".

SKADE

Her krydses den skade, man får, af. Hvis man har mere end en i skade, får man minus på terningslag, der involverer fysiske handlinger, og på en del andre slag (-1 for hvert point i skade efter det første).

Alle mennesker kan tåle at få seks i skade, så ligger man ned og kan ikke andet. En til, så er man død.

HELING AF SKADE

1 i skade heles på 3 dage

2 i skade heles på 6 dage

3 i skade heles på 12 dage

4 i skade heles på 24 dage

5 i skade heles på 48 dage

6 i skade heles på 96 dage

Dette er kun vejledende og forudsætter, at skaden behandles ordentligt.

- **Sejhed:** *Helbred + Rustning* afgør, hvor godt man modstår skade. Se afsnittet "Kampregler".

UDMATTELSE

Her krydses man den udmattelse af, som man får ved at anstrenge sig voldsomt, ved at lave trolddom eller ved angreb fra ånder.

Udmattelse giver også minus på terningslag, der involverer fysiske handlinger, og på en del andre slag.

Alle mennesker kan tåle at få seks i udmattelse, så er man bevidstløs. Hvis man får mere end seks i udmattelse, får man skade for resten af pengene.

TAB AF UDMATTELSE

1 i udmattelse forsvinder på 3 minutter

2 i udmattelse forsvinder på 6 minutter

3 i udmattelse forsvinder på 12 minutter

4 i udmattelse forsvinder på 24 minutter

5 i udmattelse forsvinder på 48 minutter

6 i udmattelse forsvinder på 96 minutter

Ved trolddom og angreb fra ånder er det som regel timer i stedet for minutter.

Væsner uden krop, f.eks. genfærd, har ikke Helbred. De kan tåle udmattelse svarende til deres Vilje.

- **Udholdenhed:** Er normalt lig med Helbred. Men hvis spilpersonen bliver læsset til med ud-

styr, bør hans eller hendes Udholdenhed sænkes (spillederen sjusser sig frem).

For hvert point ens Udholdenhed er lavere end ens Helbred, trækker man en fra sit førsteslag og fra slag som *Behændighed + Idræt*.

EJENDELE

Her skriver man, hvad spillpersonen har, der kan have betydning for spillet.

KAMPREGLER

*Dynger af lig blev stablet
af stridsmand op på volden,
Asers ætling sejrede,
Odin fik de faldne.*
– Snorre: Kongesagaer.

Kamp foregår i korte runder, hvor en spillperson som regel ikke kan nå at gøre mere end en enkelt ting. Dog kan man godt angribe og forsvare sig mod nærkampsvåben i samme runde.

TILLÆG

Våben har forskellige tillæg, der lægges til ens slag. De afspejler, hvor langt og hurtigt våbnet er (*tillæg til førsteslag*), hvor nemt det er at bruge (*tillæg til angrebslag*), hvor meget skade det gør (*tillæg til skade*), og hvor anvendeligt og holdbart det er, når man parerer med det (*tillæg til forsvarsslag*). Se våbenlisten.

Der er ikke noget tillæg til Undvigelse.

NÆRKAMP

Terningeslagene i nærkamp er modstandsslag.

Når to personer går i nærkamp, starter man med at slå for *førsteslag*.

- **Først:** Behændighed + Snarrådighed + tillæg + 2 T6 (de to sekssidede terninger)

Den, der slår højest, angriber først i runden – og bevarer førsteslaget, indtil modstanderen laver et angrebslag, der er højere end hans eget; så

overtager modstanderen. Man skal altså ikke slå for førsteslag hver runde.

Den, der vandt førsteslaget, slår så et *angrebslag* mod den andens *forsvarsslag*.

- **Angreb:** Behændighed + Våbenfærdighed (*spec.*) + tillæg + 2 T6 mod
- **Forsvar:** Behændighed + Undvigelse + 2 T6 eller Behændighed + Parering (*spec.*) + tillæg + 2 T6

Hvis angrebslaget er højere end forsvarslaget, bliver modstanderen ramt, og man regner *skade* ud (skade skal ikke slås).

- **Skade:** Overskud + Styrke + tillæg

Fra den samlede skade trækker man modstanderens *Sejhed* (Helbred + Rustning), og for hver hele tre point, der er tilbage, får han eller hun en i skade.

Altså: Hvis der er et eller to point tilbage, får modstanderen kun en skramme; hvis der er mellem tre og fem tilbage, får han en i skade; hvis der er mellem seks og otte tilbage, får han to i skade, osv.

Dernæst kan den, der tabte førsteslaget, angribe.

Hvis man på forhånd vælger kun at angribe eller forsvare sig i en runde, må man lægge tre til sit slag.

Hvis man angriber og forsvare sig med det samme våben, skal man trække tre fra enten angrebslaget eller forsvarslaget, eller to fra det ene og en fra det andet (gælder dog ikke ved fægtning).

Ved slagsmål får man ofte udmattelse i stedet for egentlig skade. Overskud + Styrke ved slag, overskud + Styrke + 1 ved spark.

• **OBS:** Tallene for førsteslag, angrebslag, forsvarsslag og skade lægges sammen på personarket før spillets begyndelse, så man bare skal lægge terningerne til undervejs.

AFSTANDSVÅBEN

Angreb med afstandsvåben er ikke modstandslag; spillederen fastsætter en sværhedsgrad afhængig af forholdene.

• **Afstandsvåben:** Opfattelsesevne + Afstandsvåben (*spec.*) + tillæg + 2 T6

Skade for afstandsvåben er ikke afhængig af Styrke (undtagen ved kast på nært hold); læg kun tillæg til overskuddet.

SVÆRHEDSGRADER FOR AFSTANDSVÅBEN

9 Langsomt eller ubevægeligt mål på nært hold

12 Bevægeligt mål på nært hold, stående mål på afstand

15 Bevægeligt mål på afstand, stående mål på lang afstand

18 Bevægeligt mål på lang afstand

21 Lille, bevægeligt mål på lang afstand

For hver runde man bruger på at sigte – med ens Opfattelsesevne som maksimum – må man lægge en til sit slag.

At undvige afstandsvåben tager en hel runde.

SKADE PÅ ANDRE MÅDER

Ukæk mand

tror, han ej dræbes,

skyr han blot fejgt fjender.

– Den Højes Ord.

Skade virker generelt ligesom i kamp: Man trækker Helbred (og måske rustning) fra den samlede skade, og for hver tre hele point, der er tilbage, får spilpersonen en i skade.

FRIT FALD

Tre point pr. meter. Spilleren slår *Held + Idræt*; sværhedsgraden er 12. Overskud trækkes fra den samlede skade, underskud lægges til.

Hvis man ruller to seksere, kan man overleve de mest utrolige fald; hvis man slår to ettere, kan man dø af latterlige småting.

ILD

Ild giver skade i forhold til dens størrelse (se nedenfor). For hver runde man udsættes for ild, stiger skaden med et point.

Rustning virker kun mod ild i få runder.

SKADE VED ILD

Stearinlys 3

Fakkel 6

Lejrbål 9

Sankthansbål 12

Smelteovn 15

OM TROEN I JERNALDEREN

*Om aser og alver
kan jeg alle sagn;
det kan uklog ikke.*

– Den Højes Ord.

Jernalderen er den historiske periode, der lå i mellem bronzealderen og vikingetiden, altså fra ca. 500 f.v.t. til omkring 725 e.v.t. Spillet *JERNALDER* handler om den sidste del af perioden, kaldet germansk jernalder (ca. 400-725).

I dette afsnit ser vi lidt på den tids forestillingsverden.

Jernalderens mennesker oplevede verden som fyldt med fremmede væsner, eller viljer, der kunne påvirke udfaldet af alt, hvad der var vigtigt.

Nornerne, guder som Odin, Thor og Freja, småguder og husguder, naturånder (kaldet *væt-ter*), skytsånder (kaldet *fylgjer*) og afdøde forfædre havde alle sammen indflydelse på livets gang.

Man kunne omgås disse personificerede livskræfter, vise dem respekt og prøve at opnå deres velvilje ved hjælp af rituelle handlinger, bl.a. ofringer (kaldet *blot*). Og alle vigtige begivenheder både i den enkeltes liv (fødsel, ægteskab, død osv.) og i fællesskabets liv (såning og høst, krigsførelse osv.) og mange andre gøremål var omgærdet af en række udviklede riter, som skulle sikre magternes gunst.

Man holdt store offerfester, f.eks. ved midvinter, hvor man opførte kultspil og delte offergaver med guderne (og drak sig fulde og lod offerpræsten stænke offerdyrenes blod ud over sig).

Når man byggede et hus, stillede man en krukke med offergaver under en af stolperne,

for at de ånder, der boede på stedet, ikke skulle blive vrede.

Og efter et slag ofrede man fjendernes våben, heste og værdier, plus eventuelle overlevende, til Odin som tak for sejren (man ofrede mænd til Odin ved at hænge dem i træer og stikke dem med spyd).

NORNERNE

Nornerne var de tre skæbnegudinder, Urd, Verdande og Skuld. De spandt hvert menneskes livstråd og udmålte dets livslykke.

Man ofrede ikke til Nornerne, for deres dom var uafvendelig.

GUDERNE

Guderne blev ikke dyrket i templer, men i moser, i lunde og ved kilder; disse hellige steder kaldtes *vier*. De vigtigste guder var:

- **Odin:** Krigens, runernes og magtens gud
- **Thor:** Tordengud, menneskenes beskytter
- **Tyr:** Gud for krig og retfærdighed (hans kult var allerede dengang på retur)
- **Freja:** Gudinde for frugtbarhed og for kvindelighed, elskov og trolddom
- **Frej:** Frugtbarhedsgud (afbilledes altid med en stor, stiv pik)
- **Njord:** Gud for vind og vand
- **Balder:** Gud for fuldkommenhed, en slags manddomsideal (dræbt ved Lokes list, hæ)
- **Loke:** Drilllegud, ulykkesfugl
- **Hel:** Dødsrigets gudinde

Man dyrkede også en lang række mindre guder og husguder, især kvindelige guddomme kaldet

diser. I "Fortællingen om Vølse" dyrker en familie en tørret hestepik.

ANDRE MAGTER

- **De døde:** Forfædre og -mødre gav slægten kraft og kunne gå i forbøn hos andre magter.
- **Fylgjer:** Den enkeltes skytsånd tog form efter et dyr, som personen mindede om (som type), mens en slægts skytsånd tog kvindeform.
- **Vætter:** Væterne var bl.a. stedernes skytsånder. De kunne slå kvæget med sygdom og anrette mange ulykker eller hjælpe folk i det skjulte, afhængigt af hvordan man behandlede dem.

ANDRE VÆSNER

Man troede også på en række andre væsner, såsom drauger (levende lig), dværge der blev til sten i dagslys, genfærd, jætter, marer (mare-ridtsånder), myrlinger (genfærd af de spædbørn, der blev sat ud i mosen) og trolde.

Man troede, at nogle mennesker kunne forvandle sig til dyr ved hjælp af en dyreham, og at "tunheks" (sejdkvinders frigjorte ånder) kunne flyve omkring og gøre skade.

Og man troede, at ravne hentede de døde krigeres sjæle fra slagmarken (valkyrier hører til vikingetiden).

TROLDDOM

*Jeg kan riste
og runer farve,
til et lig får liv
og dets mund får mæle.*
– Den Højes Ord.

BLOT

Ved at ofre ting eller levende væsner til forskellige magter kan man få fordele senere; man kan også ofre som tak. Jo mere kraftfuldt det, man ofrer, er, jo mere sandsynligt er det, at magterne lytter.

Som regel bloter man ved at ødelægge/dræbe det, man ofrer, og lægge det et særligt sted, f.eks. smide det i en offermose.

Slå *Tro + Riter + tillæg for offergave**. Sværhedsgraden afhænger af, hvad man vil opnå, og hvem man ofrer til, men er som udgangspunkt 15.

* F.eks. sølvmonter, tudse +1; guldmønter, hund +2; guldhorn, menneske +6.

I jernalderen blev ofring kaldt *blot*. Man ofrede bl.a. småting og små dyr eller måltider til vætterne og de døde, væddere og bukke til Thor, svin til Freja, heste og mennesker til Odin og guld og sølv i store mængder til forskellige guder.

Alle blotede.

GALDER

Ord er magt, og at galdre er at få sin vilje til at ske ved hjælp af talte ord og remser.

De mest almindelige slags galder er forbandelser, velsignelser og værn mod fare, men man kan også gøre meget andet, såsom at se bedre i mørke (let) eller tale med lig (svært).

Når en spilperson galdrer, skal spilleren sige galderen som spilpersonen ville gøre det, og

hvis man bruger spiltekniske udtryk som "tillæg" i sin galder, mislykkes den automatisk.

Galderen er som regel på tre eller fire linjer og skal indeholde bogstavrim (bemærk, at alle vokaler kan danne bogstavrim med hinanden, så "Ask og Urd" er lige så godt som "Mus og mænd").

Det er nemmest at galdre med remser, man har lært på forhånd, men man kan også finde på noget på stedet.

• Eksempel på remse:

Med dødningekulde
jeg døver din krop
og gør dine lemmer lamme.

Når galderen er på fire linjer, skal den sidste være en variation over den tredje (det kaldes fordobling). Ved firelinjede remser er sværhedsgraden én lavere.

• Eksempel på remse med fordobling:

Hør jeg forbander,
hør jeg forbyder
kvinden alt kærligt,
kvinden hvert kærtegn.

Man kan også nøjes med en enkelt sætning; så er sværhedsgraden tre højere.

• Eksempel på fri tale med stavrim:

Må du falde og brække dit ben!

Slå Vilje + Galder + 2 T6. Hvis man kun lige rammer sværhedsgraden, får man seks i udmatelse; hvis man slår en over, får man fem osv.

SVÆRHEDSGRADER FOR GALDER

- 9 Let forbandelse, finde vej i mørke
- 12 Forstå fuglesang
- 15 Svær forbandelse, stilne vind
- 18 Tale med lig
- 21 Nedkalde lyn

Et træk hos offeret/modtageren er ofte en del af sværhedsgraden. Således er sværhedsgraden for

en let forbandelse snarere 6 + offerets Held end 9.

Man kan ikke lave den samme besværgelse to gange i træk.

EKSEMPLER PÅ REMSER

Hør jeg galdrer dig,
hør jeg galer dig
svære sorgplager
og trefoldig trang.

Sværhedsgrad: 11 (pga. fordobling) + offerets Held. Varighed: Længe.

Mindre skal dig
til mén være
ondsindet død ånd.

Sværhedsgrad: 15 ÷ modtagerens Held. Varighed: Indtil solopgang.

Jeg kan gøre
at du glemmer
tale og tungemål med.

Sværhedsgrad: 9 + offerets Vilje. Varighed: Tre minutter.

RUNER

Ved at skrive runer på ting kan man gøre dem magiske. Man kan f.eks. lave amuletter, der beskytter mod trolddom og onde ånder, eller gøre våben bedre.

Hver af de fireogtyve runer har et navn, som man må kende og forstå for at kunne lave runetrolddom; således hedder runen for a *ansur* (as), runen for g *gebon* (gave) og runen for m *manas* (mand, menneske).

Slå Kløgt + Runer og brug et point fra Vilje (som ikke giver plus tre til slaget).

Sværhedsgraden er som udgangspunkt 12.

• Trolddomsindskrifter fra jernalderen:

Dupsko (fra sværd) fra Torsbjerg, 3. årh.:

ni wagje marir

lad ikke (sværdet) Mare skåne

Spydskaft fra Kragehul Mose, 5. årh. (dele mangler):

ek erilaR asugisalas muha heite ga ga ga

ginugahe(...)Iija(...) hagala wiju big(...)

jeg Asespyds jarl hedder Mue

asegave ase gave ase gave

høj(...) ? (...) hagl (jeg) vier (...)

(Når man drog i krig, var det skik at hærlederen slyngede et viet spyd hen over fjenderne for at sikre sig krigslykken. Dette er et sådant spyd.)

Sten fra Einang i Norge, 7. årh.:

hApuwolAfAR sAte / stAbu þria / fff

Hådulv satte

stave tre

fæ fæ fæ

(Med denne stilsikre indskrift ville Hådulv sikre sig selv og sin slægt velstand, idet runen for f, *fehu* (fæ, altså kvæg), står for velstand.)

SEJD

Sejd er en form for shamanisme. Ved hjælp af sejd kan man gå ud af sin krop og i åndeform

flyve omkring og f.eks. opsøge ånder (de er synlige, når man er i åndeform).

I åndeform kan man angribe ånder og andre mennesker, sådan som ånder gør (se afsnittet "Ånder").

Sejd er hovedsagelig for kvinder. Sejdkvindens frigjorte ånd kaldes en "tunheks" eller "kvældheks" (sejd er i høj grad baggrunden for senere tiders heksetro).

VARSLER

Man kan bl.a. tage varsler af drømme, dyrs indvolde, fugles flugt og mønstre i bundfald, og ved lodkastning med knogler, mønter eller træstykker.

Slå *Opfattelseevne + Varsler*. Sværhedsgraden afhænger af, hvad man vil vide. Jo højere man slår, jo mere bør man få at vide, men svarene skal altid være tågede.

En måde at tage varsler på i jernalderen var at tage en gren fra et frugttræ, skære den ud i fireogtyve små pinde og snitte en af runerne på hver. Så stillede man et spørgsmål, kastede pindene ud på et hvidt klæde og aflæste et svar af den måde, de faldt på.

ÅNDER

Tid er at ride

ad rødmende veje,

og styre grå hest

over himmelens sti.

– Det 2. kvad om Helge Hundingsbane.

Ånder er væsner uden krop, f.eks. genfærd.

Alle ånder har sociale og mentale egenskaber, Vilje og særlige evner og kan tåle udmattelse

svarende til deres Vilje. Hvis der er brug for det, kan man også give dem færdigheder.

De fleste ånder har evnen *Tag for*, (automatisk) der gør dem synlige. Nogle (især vætter) har evnen *Tag fast form* (sværhedsgrad 12), der giver dem en krop (og dermed fysiske egenskaber). Derudover kan de have en masse forskellige særlige evner.

• **Forslag til ånders særlige evner:** Angreb (*spec.*), Giv mareridt, Slå med sygdom, Telekinese, Velsign/Forband

De fleste ånder har en eller anden form for angreb, der dræner Udmattelse fra andre.

Slå *Vilje + Angreb (spec.)*. Hvis ånden kun lige rammer sværhedsgraden (der som regel er 9 + offerets Vilje eller Held) koster det den tre i udmattelse; hvis den slår en over, koster det den to, osv.

ARNULF, ET GENFÆRD

Arnulf druknede ved en tåbelig ulykke og udøser sin vrede over alle, der kommer i nærheden af ulykkesstedet.

Påvirkning 3, Udseende 1, Udstråling 2
Kløgt 2, Opfattelsesevne 3, Snarrådighed 2

Vilje 5

Særlige evner: "Druknedøden" 3 (sværhedsgraden er 9 + offerets Vilje; ved succes får

offeret en i udmattelse, men det føles som vand i lungerne), Tag form

Udmattelse: 1 (-1), 2 (-2), 3 (-3), 4 (-4), 5 (*borte*)

GRJOT (EN VÆTTE I EN STOR STEN)

Grjot bor i en stor sten og dyrkes som husgud af en lille familie. Han kan tage fast form, f.eks. for at beskytte dem eller rydde en mark for sten.

Påvirkning 4, Udseende 2, Udstråling 3
Kløgt 3, Opfattelsesevne 4, Snarrådighed 2

Vilje 9

Særlige evner: Tag fast form* 3, Velsign/forband 4 (sværhedsgrad 15 ÷ familieoverhovedets Held)

Udmattelse: 1, 2, 3 (-1), 4 (-1), 5 (-2), 6 (-2), 7 (-3), 8 (-4), 9 (*borte*)

* Behændighed 3, Helbred 5, Styrke 7

Færdigheder: Slagsmål 4, Undvigelse 2, Årvågenhed 3

Sejhed 8 (stenagtig hud)

Skade: 1, 2, 3 (-1), 4 (-2), 5 (-3), 6 (-4), 7 (*borte*)

VÅBENLISTE

HÅNDVÅBEN

	TILLÆG TIL			
	FØRSTESLAG	ANGREBSLAG	SKADE	FORSVARSSLAG
Kniv	1	1	1	(1)
Daggert	2	2	2	(2)
Kårde	4	3	2	(3)
Slagsværd, jernaldersværd	4	3	4	(4)
Tohåndssværd	5	2	6	(5)
Spyd* (1H)	4	2	3	(3)
Spyd (2H)	5	2	4	(3)
Lille økse (1H)	3	3	4	(2)
Stor økse (2H)	4	2	6	(3)
Høtyv/møgspreder	3	2	3	(3)
Knust flaske	1	1	2	(0)
Stol (2H)	3	1	2	(3)

SKJOLDE

Jernalderkjold af træ, medium*	-	-	-	4
Romersk legionærskjold	-	-	-	5
Moderne politiskjold	-	-	-	6

AFSTANDSVÅBEN

	SKUD/RUNDE	TILLÆG TIL		RÆKKEVIDE
		ANGREB	SKADE	
Slynge	1/2	1	3	25 m
Langbue	1	1	6	100 m
Kastespyd*	-	0	8	50 m
Walther PPK .22 (politiets tjenestepistol)	1	3	4	20 m
Desert Eagle magnum .44 pistol	1	2	9	30 m
Uzi 9mm maskinpistol	1, 3, auto	2, 1, 0	6, 9, 12	25 m
Oversavet, dobbeltløbet haglgevær	1/3	2	15 - 1/meter	15 m

RUSTNING

	VÆRDI
Læder, skind	1-3
Ringbrynje	4-6
Skudsikker vest	6-9 mod skud på overkroppen
Hjelm	1-2 oveni

* En jernalderkriger bar normalt et rundt træskjold og to spyd. Et til at kaste eller plante i modstanderens skjold eller krop, og et længere til at kæmpe med bagefter.

"NÅR ET BARN ELSKER"

PERSONARK

Navn: CHRISTIAN
Alder: 23

Bosted: Amager
Beskæftigelse: Musiker

Livsanskuelse: Okkult
Type: Boheme

EGENSKABER

Behændighed	3	Påvirkning	3	Kløgt	5
Helbred	3	Udseende	4	Opfattelseevne	2
Styrke	3	Udstråling	4	Snarrådighed	4

FÆRDIGHEDER

Almenviden	3	Myter	1	Sprog: Engelsk	4
Dialektkunst	3	Okkultisme	3	Fransk	3
Diskussion	4	Overtalelse	2	Latin	2
Fortærelse	2	Research	3	Tysk	2
Fortælling	3	Riter	2	Undvigelse	1
Guitarspil	4	Skjui	1	Årvågenhed	2
Idræt	1	Skuespil	2	Rollenspiel	4
Komposition	3	Slagsmål	1	Regler	3
Menneskekendskab	1				

SKÆBNE

Held _____ 2
Tro _____ 2
Vilje _____ 3

SÆRLIGE EVNER

KAMP

Angreb	Først	Slag	Skade
_____	___+	___+	___
_____	___+	___+	___

Forsvar	Slag	Holdbarhed
	___+	
	___+	

Rustning _____ Værdi _____

SKADE

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(nede)	<input type="checkbox"/>

LIDMATTELSE

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(ude)	<input type="checkbox"/>

SEJHED

LIDHOLDENHED

EJENDELE Western-guitar, demobånd, mappe m/egne tekster, kaospentagram, Thorshammer, runesæt, Ray Ban-solbriller og en kation Camel (uden filter)

CHRISTIAN THORSEN

A god ignored is a demon born

– Our Pestilence Pope Pete I of Chaos.

PERSONLIGHED

Christian er god med ord; han taler altid overbevisende, skriver en del sangtekster og holder af at udtrykke sig kryptisk eller poetisk. Hans paradoks er, at han på den ene side elsker, når folk ikke forstår ham, og på den anden side ærgres sig over, at folk ikke kan følge ham. Han er endvidere en dygtig rollespiller (han holder mest af at spille gruppens "skumle element"), og han bruger sin vel-udviklede retorik meget i rollespillet.

Christian spiller leadguitar i et undergrundsmetalband. Det er egentlig ikke hans slags musik, men netop dette publikum ser op til ham. Her får han lidt af den respekt, han savner og higer efter. Det har nemlig altid været ham til stor irritation, at folk – også de gamle venner – ikke viser ham den respekt, han fortjener som overkvalificeret rollespiller og gudsbenådet musiker og poet.

Christian er egentlig dybt ulykkelig. Han mener dog, at det er et svaghedstegn, så han skjuler det godt bag sin arrogante facade. Han tvivler på mange ting og har efterhånden ikke tiltro til noget el-ler nogen. Han er skuffet over, at verden er sådan et middelmådigt, upålideligt og falsk sted.

Christian går gerne til yderligheder i mange henseender, men kun overfor folk som har bragt ham i forlegenhed eller åbenlyst prøvet at genere ham.

Christian er ret arrogant.

SIDEN SIDST

For fire år siden rejste Christian til København. Han var træt af landsbymentaliteten i Kagerup og af "vennernes" manglende anerkendelse; desuden var der ingen kvinder i Kagerup, som var gode nok til ham. Han har bevaret kontakten til Carsten, og på overfladen er der "no hard feelings".

Københavnerne viste ham imidlertid ikke større opmærksomhed end de gamle "venner". I hvert fald ikke til at starte med. Christian blev mere og mere fortvivlet; han var simpelthen nødt til at have succes mindst ét sted i tilværelsen og blev efterhånden mere og mere ligeglad med prisen.

Da han en dag kom forbi en okkult boghandel i København, lagde han mærke til en bog om rune-kastning. Han købte bogen og blev dybt fascineret af den. Han dyrkede den i lang tid, besøgte bog-handelen oftere og oftere og endte til sidst med at få et job som deltidsekspedient.

Så kom han i kontakt med en hyppig kunde, der præsenterede sig som Vincent. De to fattede sympati for hinanden og blev hurtigt fortrolige. Vincent kunne identificere sig med Christians problemer og tilbød ham en dag sin hjælp. Han ville optage ham i en magigruppe, der primært beskæftigede sig med Aleister Crowleys skrifter.

Christian så pludselig alle sin drømme indenfor rækkevidde: Prestige, kvinder og frem for alt anerkendelse af sine evner. Han slog til med det samme. Hans runemagi havde aldrig rigtig givet resultater, så han så meget frem til kyndig vejledning.

Gruppens magi viste sig at være af meget seriøs karakter: Med Vincent som ypperstepræst deltog Christian nu jævntligt i rituelle sexorgier, og de stoffer, han engang havde afskyet, kom pludselig

ind på livet af ham. Kombinationen af spiritus, piller, hash og sex bevirkede, at han umuligt kunne føre en normal tilværelse ved siden af ritualerne. Men garantien for varieret sex og oplevelser på ekstensplaner langt hinsides det grå og monotone København gjorde, at han hang på.

Ved et ritual sankthansaften blev et medlem af gruppen – en pige på 17 år – dopet til bevidstløshed med heroin og diverse piller og lagt på alteret, hvor gruppens mandlige deltagere (inkl. Christian) voldtog hende på skift i en rus af stoffer, mens de kvindelige medlemmer messede til. Sidste mand i akten var Vincent, og Christian vil sværge på, at han skiftede form under voldtægten og blev en slags dæmon.

Christian fik et black-out og husker ikke mere fra ceremonien. Ved de næste to ceremonier var pigen der ikke. Så besluttede Christian sig for at droppe "projektet", og det sidste halve år er han ude-blevet fra ceremonierne.

Han frygter det værste for pigen – ikke så meget pga. hendes velbefindende, men mere af frygt for, hvad der kunne ske med *ham* – og tør i det hele taget ikke være med mere.

Han er klar over, at han besidder en farlig viden, og han har sagt sit arbejde op, idet han frygter en konfrontation med Vincent. Han indser også, at den såkaldte magi har været en dårlig undskyldning for noget andet. Og han er klar over, at Vincents formskifte *muligvis* var en hallucination fremkaldt af stofferne.

Han afskyr, at han ikke kan huske, hvad han har været med til og frygter, at han kan have gjort hvad som helst i en rus. Han frygter mest, at han har taget heroin og/eller har haft sex med mænd!

Han tror ikke så meget på magi mere. Ikke desto mindre fusker han stadig lidt med sin runemagi, da det jo *kan* være, at det virker. Om ikke andet giver det en slags image og dermed opmærksomhed.

Christian vil gøre *alt* – undtagen indrømmelser – for at folk (især de gamle "venner") skal se op til ham og anerkende ham. Derudover bekymrer han sig ikke meget om dem.

Christian er for nylig begyndt at spille guitar i et københavnsk speedmetal-undergrundsband med store fremtidsvisioner. Han betragter heavy-kulturens dyrkere som en samling håbløse nørder og bonderøve, men de ser op til ham – og hellere regere i Helvede end tjene i Himlen!

Før i tiden bar han altid en halskæde med en Thorshammer, nu er den skiftet ud med et kaos-symbol (en trekant med pile indad og en spiral fra nederste højre hjørne ind mod midten); "hammeren" har han dog stadig i en lomme.

ROLLESPILSFIF

Christian bliver meget let fornærmet; taler ofte om sig selv, sit københavnske band, sin musik og sine tekster; giver af og til – indirekte – indtryk af, at selskabet keder ham og spilder hans tid; og bliver meget glad, hvis folk roser ham eller noget, han har lavet, men giver alligevel udtryk for, at "hvad fanden ved de om det?".

LIDSTYR

Thorshammer, kaospentagram, runesæt, en karton Camel (uden filter), Ray Ban-solbriller, western-guitar, demobånd og mappe med egne tekster.

CITAT

"For nu at citere mig selv . . ."

DE ANDRE

Selvom de andre nægter at anerkende dit overdådigt skinnende lys, kan du sgu egentlig ikke lade være med at holde af dem alligevel . . . lidt som man holder af hundehvalpe.

CARSTEN

Carsten er måske nok den eneste i den gamle gruppe, der måske har et talent og en evne for rollespillet, der kan måle sig med dine. Det var som regel da også en fornøjelse at udforske hans dystre univers – bortset fra Vagns evindelige kommentarer. Men helt ærligt, så kan det sgu godt irritere dig, at de andre lefler så meget for ham . . . det er sgu til at brække sig over.

HEL

Dengang var hun "den stille, pæne pige". Det er hun ikke mere! Hun kiggede forbi i boghandlen engang. Totalt forandret: Sort tøj – og orangefarvet hår, så vidt jeg husker. Og "Deicide" i walkman'en. Du skal sgu love for, at der er gået oprør i lille Irene. Ja, det vil hun jo altså ikke hedde mere . . . for borgerligt! Nu hedder hun Hel – hendes "sjælenavn".

Hvor er hun egentlig sørgeligt patetisk.

HENRIK

Det er dig lidt af en gåde, at du nogensinde har socialiseret med en fyr som Henrik. OK, han er en dygtig rollespiller, men derudover har I intet tilfælles. Intet. Han minder dig om et blad i vinden, der bare lader sig bære rundt uden at spekulere over hvorhen eller hvorfor.

JOHANNE

Johanne er egentlig en meget sød pige, men de digte, hun skrev i gymnasiet var forfærdeligt barnlige og pussenssede – det er sikkert ikke blevet bedre. Hun var meget interesseret i at se dine, selv om hun ikke forstod et klap af, hvad de handlede om.

NIELS

Tjah . . . Niels er vel det, man kalder cool. En scorekarl. Palle Popsmart. Men, hvad fanden har han egentlig at byde på under det tjekkede ydre, når det kommer til stykket? Sandsynligvis intet.

VAGN

Vagn er vel i og for sig flink nok, men hold kæft, hvor kan han være irriterende! Kender du ikke de der irriterende typer, der konstant sidder og fyrer platte vittigheder af under spillet og forplumrer totalt enhver chance for at opbygge bare en minimal antydning af stemning? Det er Vagn.

Og så de ynkelige action/horror/slapstick-scenarier, han yndede at køre. Hvor primitiv kan man blive?

NIELS MARCUSSEN

Nogen tager fat i min ene arm og prøver at rejse min krop fra den flade, jeg ligger hen over. Jeg åbner øjnene og ser en silhouet mod alt det farvede lys, der danser for mine øjne. Silhouetten får sat mig op af et ryglæn, der mirakuløst materialiserer sig bag mig. Mit hår er vådt. Der danner sig flere former, der bevæger sig rundt bag den første, og mine ører er fulde af larm. Mine hænder dækker rent instinktivt for larmen, og mine øjne lukker i igen.

Evigheden tager et lille pust, og da jeg åbner øjnene igen, kan jeg se en køn brunette med sorte øjne, der bevæger læberne, som om hun prøver at sige noget til mig. Mine hænder ryger ned igen, og der opstår en pause i larmen.

Brunetten råber: "Niels?", så de nærmeste vender sig om og kigger. Hun hedder vist nok Malene. Jeg tog hende med herhen efter fyraften i baren, tror jeg nok. Hun havde været ret nærgående hele aftenen og sad og ventede, da vi lukkede. Hun ligner Birgitte lidt, når hun vender hovedet den anden vej.

Hun får mig op at stå og prøver at lede mig udenom dansegulvet, der er pakket med svedende kroppe. De danser så tæt, så tæt. Ligesom dengang Birgitte og jeg dansede kind mod kind den allerførste gang.

Gad egentlig vide, hvad dag det er i dag? Arbejdet kalder jo igen i morgen . . . Næ, hvad var det nu? Nåh jo! En spilkongres for et stykke tid siden. En fyr jeg kendte, udveksling af adresser. Et pænt brev ankom senere om et arrangement i vinterferien. Shit, det er jo i morgen – eller rettere sagt i dag. Jeg skal nordpå.

Malene har fået mig med udenfor. Jeg står lidt og tænker . . .

Birgitte, den so! Skulle absolut gifte sig med ham fyren – hvad var det nu han hed? Designer . . . Henrik hed han. Mor syntes, det var et godt valg. Han er også enhver svigermors drøm. Og jeg? Nej, jeg blev ikke spurgt, men derimod kastet ud i kulden. Og nu ved jeg ikke, hvor hun er. Hende, der er af samme kød og blod som jeg selv.

Jeg beder Malene om at skride. "Bla bla bla." – "Nej, jeg kan sagtens klare mig selv!" Hun giver mig en seddel i hånden, mindst et dusin kys og en tre-fire tag i skridtet, før det rigtig går op for hende, at hun kan rende mig.

Jeg finder en taxa og giver chaufføren en adresse på Vesterbro. Hvad var det nu, jeg skulle oppe nordpå? Noget med Carsten . . . En uge med rollespil. Rollespil? Den gamle garde? "Kulten"? Ja, den gamle spillegruppe skulle samles igen. Jeg har ikke været sammen med dem i omtrent fire år – det bliver sgu meget skægt.

Jeg beder taxaen vente. Det er fanme godt, at her er døgnåbent. Penge skifter hænder, og jeg bli-ver fattigere. Men rigere i sjælen, da jeg går igen med den hvide engel i lommen. Jeg beder taxaen om at køre mig hjem.

I dag skal jeg se de andre. Jeg håber ikke, at jeg render ind i min mor ved et uheld deroppe. Så bliver jeg bare nødt til at spørge til Birgitte . . .

BELINDA, NIELS KOLLEGA, OM NIELS

Tjah . . . hvad kan man sige om Niels? På overfladen kører alt i olie for ham. Fast arbejde som bartender på Krasnapolsky. Populær i det københavnske natteliv. Rig på kontakter, der giver gratis entré hist og her. Ven med alle. Er god til at lytte og snakke med andre om deres problemer. Men under overfladen er Niels dybt ulykkelig! Han har mistet kontakten med sin familie, efter at hans søster, Birgitte, blev gift.

Ja, jeg burde vel ikke sige det, men Niels havde et forhold kørende til sin søster i godt og vel tre år – kærlighedens veje er uransagelige – indtil hun flyttede hjemmefra, da Niels var 18.

Det startede vist som en slags gensidig trøst oven på tabet af deres far, der omkom i en trafikulykke, men det udviklede sig til et reelt kærlighedsforhold. I hvert fald for Niels. Måske har det kun været en slags virkelighedsflugt for søsteren – hvad ved jeg?

Niels er i hvert fald aldrig kommet sig over det og elsker hende stadig, men hun har slået hånden af ham. Hun kunne sgu da godt lige tale med ham. Hun må vel for fanden kunne se, hvor meget han lider. Hun er for fanden da stadig hans søster!

Bruddet har haft skæbnesvangre konsekvenser for Niels. Han har ikke været i stand til at fungere normalt med andre kvinder lige siden – i hvert fald ikke følelsesmæssigt. Jeg er vidst den eneste af mit køn, der har opnået hans fortrolighed. Det er måske, fordi jeg er lesbisk og ikke er interesseret i at score ham. Ja, Niels er eftertragtet på den konto.

Og så er der hans problemer med kokain og alkohol. Han nægter simpelthen at indrømme, at en daglig ration på mindst tre striber skyllet ned med et glas bourbon skulle være et tegn på misbrug . . . Han kan jo sagtens holde op, han har bare ikke lyst. Yeah, right.

Og så igen, det værste er sgu nok, at han har ret. Han har ikke lyst, eller rettere ingen motivation. Jeg er lidt bange for, at han bevidst er ved at køre sig selv i sæk, fordi han ikke har lyst til et liv uden Birgitte og ikke tør springe ud foran et tog.

Åh, for Helvede! Hvordan overbeviser man en fyr som Niels om, at tiden læger alle sår – that life goes on? Jeg ville ønske, jeg vidste det.

DE ANDRE

CARSTEN

Jeg kunne sgu godt lide Carsten. Men et eller andet sted i hans romantiske væsen sidder der en sortseer og gnaver. Han var ret indelukket, hans muntre ydre til trods. Han må virkelig ruge over et eller andet slemt indeni.

CHRISTIAN

Christian er egentlig fin nok, men hold kæft, hvor kan han være irriterende at høre på, når det tager ham. Han har et ufatteligt behov for at fremhæve sig selv – gerne på bekostning af andre.

Han har nok aldrig lært af værdsætte sine værdier nok til at hvile i sig selv.

HENRIK

Når jeg tænker over det, så lærte jeg vel aldrig rigtig Henrik at kende, kom aldrig rigtig ind på livet af ham. Han var også lidt en outsider – han gik jo ikke på gymnasiet. Var ikke så bogligt skolet som os andre. Men hold kæft, hvor spillede han godt rollespil. Det var helt fantastisk. Der er en stor skuespiller gemt i den mand.

IRENE

Irene var lidt den pæne pige. I hvert fald på overfladen. Men jeg tror nu næppe, at hendes rebelske spilpersoner var et tilfældigt udtryk. Jeg tror, det boblede under overfladen. Hun må have været meget kuet af sine forældre. Stakkels Irene. Hun var egentlig meget sød.

JOHANNE

Johanne var ret ensom, da hun kom med i "kulten", og jeg tror, hun havde hårdt brug for et fællesskab. Hun er vældig sød og skriver nogle udemærkede digte. Og så var hun vist lidt varm på mig en overgang. Men hun er jo ikke min type.

VAGN

Vagn er fin. En rigtig kammerat. Altid et smil på læben og en vits til vejen. Han kørte nogle helt fantastiske horror/slapstick-scenarier indimellem – de aflastede Carstens mere gotisk inspirerede kampagner ganske godt.

Jeg kan huske engang, hvor han slog Christians spilperson ihjel med en lygtepæl gennem maven – hold kæft, hvor blev Christian sur.

Det bliver fedt at se Vagn igen.

"NÅR ET BARN ELSKER"

PERSONARK

Navn: JOHANNE
Alder: 21

Bosted: Kbh. Ø
Beskæftigelse: Blomster sælger

Livsanskuelse: Poetisk
Type: Rødhåret

EGENSKABER

Behændighed	3	Påvirkning	3	Kløgt	4
Helbred	4	Udseende	3	Opfattelseevne	5
Styrke	2	Udstråling	4	Snarrådighed	3

FÆRDIGHEDER

Almenviden	3	Menneskekendskab	3	Tysk	3
Bilkørsel	2	Myter	2	Undvigelse	1
Blomsterbinding	3	Overtalelse	2	Årvægenhed	4
Computer	1	Psykologi	1		
Digtetekunst	4	Research	3		
Førelse	2	Skjul	2		
Fortælling	3	Skuespil	1		
Historie	2	Sprog: Engelsk	4	Rollespil	3
Idræt	1	Fransk	3	Regler	1

SKÆBNE

Held 4
Tro 4
Vilje 4

SÆRLIGE EVNER

KAMP

Angreb

Først	Slag	Skade
— +	— +	+ —
— +	— +	+ —

Forsvar

Slag	Holdbarhed
— +	
+	

Rustning

Værdi

SKADE

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(nede)	<input type="checkbox"/>

SEJHED

LIDMATTELSE

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(ude)	<input type="checkbox"/>

LIDHOLDENHED

EJENDELE

JOHANNE HEDE

Jeg hedder Johanne Hede, og jeg er enogtyve år. Jeg bor i København, hvor jeg arbejder i en blomsterforretning, indtil jeg skal begynde at studere litteraturhistorie efter sommerferien.

Jeg ser vist meget almindelig ud, bortset fra mit røde hår. Mine ben og mine bryster er rimeligt pæne, men især mit ansigt kunne godt være mere spændende.

Jeg er nysgerrig, opmærksom, åbenmundet, umiddelbar, lidt klodset og meget optaget af sex og kærlighed – og så skriver jeg digte.

Jeg begyndte at interessere mig for drenge, da jeg kom i puberteten, men det var først da jeg blev femten, at jeg for alvor begyndte at tænke på sex. Og bl.a. opdagede, hvad man kan bruge en håndbruser til. Jeg har selvfølgelig også prøvet at stikke diverse penisformede objekter, f.eks. stearinlys, op i skeden for at prøve, hvordan det var. Det gør piger (selvom de fleste ikke vil snakke om det).

Første gang jeg var i seng med en fyr var på lejrskole i 9. klasse. Han hed Lars Holm og var enormt nervøs. Det var jeg også, så det gik ikke så godt.

Da jeg var færdig med 9. klasse, fik min far et nyt job, og vi flyttede fra København til Helsingør (af alle steder).

I gymnasiet fik jeg en del problemer. De dominerende piger i min klasse kunne ikke rigtig lide mig, og da jeg var sammen med fem forskellige drenge i løbet af 1.g (jeg var nysgerrig, okay?), stemplede de mig som "billig". Det var ret hårdt at være udenfor fællesskabet.

Men til en gymnasiefest i starten af 2. g overraskede jeg en af dem i et klasselokale – med en 3. g'ers lem i hånden og sæd i hele ansigtet. Siden da var der en slags våbenhvile imellem os – jeg sagde det aldrig til nogen – men jeg kom ikke tættere på de andre piger i klassen.

Så fik jeg efterhånden kontakt med Carsten og "kulden". De spillede rollespil, og en dag spurgte Carsten, om jeg ikke ville være med. Det var ret skægt, og jeg spillede med dem, indtil jeg var færdig med 3.g og flyttede tilbage til København. Det var selvfølgelig også et fællesskab, og det havde jeg brug for.

Til en fest for to år siden mødte jeg så Erik. Han var syvogtyve år og arkitektstuderende, han var enormt sød, og jeg faldt pladask for ham. Jeg elskede ham, han elskede mig, og vi elskede hele tiden. Jeg kan stadig blive helt varm af at tænke på det.

En gang, hvor han tog mig bagfra, sagde jeg pludselig: "Slå mig!" Det røg bare ud af munden på mig, og jeg blev mindst lige så overrasket, som han gjorde. Men han gjorde det. Han slog mig bagi, og det var helt vildt dejligt. Jeg kom. Det var første gang jeg fik orgasme, uden at min klitoris blev kærtegnet.

I det hele taget ændrede mit forhold til sex sig ret meget, mens jeg kom sammen med Erik. Jeg holdt op med at skrive digte en overgang, fordi de voldsomme følelser og den stærke lyst, jeg oplevede, slet ikke passede til de pladderromantiske digte, jeg skrev dengang.

Senere gik vores forhold i stykker. Jeg tror, vi voksede fra hinanden, men hvor gjorde det dog ondt.

Især efter bruddet har jeg tænkt meget over mit forhold til sex – bl.a. hvorfor jeg gerne vil have smæk.

Så en dag kom jeg i tanke om noget, der skete, da jeg var barn. Jeg har vel været seks år eller der omkring, og naboens dreng, Michael, var på besøg. Vi legede doktor. Pludselig kom min far ind, mens Michael var ved at "undersøge" min skede. Far blev meget vred, sendte Michael hjem og gav mig en god, gammeldags endefuld. Han har ellers aldrig slået mig.

Det var lidt af et chok, og jeg har undret mig meget over det siden. Der er selvfølgelig en tydelig forbindelse, men jeg nægter at tro, at det hele kun er et spørgsmål om instinkter og barndomstraumer (selvom de selvfølgelig har noget med det at gøre). Kærlighed er en overnaturlig ting, og sex og kærlighed er to sider af samme sag.

Jeg er også begyndt at skrive digte igen – her er et, jeg er meget glad for:

KOM

*Kom, skriv din kærlighed
på min huds pergament
med lange, kunstfærdige kys;
lad os lære natten tålmodighed.*

*Kom, fyld mig
med din begejstrings vilde styrke;
lad os lære døden nødvendighed.*

Jeg savner stadig Erik, men først og fremmest savner jeg en kæreste, jeg savner at blive forelsket igen. Jeg savner at give mig hen til en mand og lade ham tage mig. Men jeg gider ikke rigtig det der med éngangsknald.

Jeg vil elskes.

DE ANDRE

Her for et stykke tid siden fik jeg et brev fra Carsten. De andre skulle mødes i Helsingør i vinterferien og spille rollespil som i gamle dage – om jeg ikke havde lyst til at være med? Det havde jeg da, og heldigvis kunne jeg godt få fri. Jeg glæder mig til at se dem igen.

CARSTEN

Søde, rare Carsten med den flyvske fantasi og den store melankoli er nok den fra "kulten", som jeg har savnet mest. Han snakkede meget om den store kærlighed og om at vente på den eneste ene, men et eller andet sted har jeg ham "mistænkt" for at være bøsse (hm, de to ting kan vel egentlig godt forenes . . .).

CHRISTIAN

Christian skrev sangtekster og digte ligesom jeg selv. Han ville gerne vise mig dem, men regnede ikke med, at jeg forstod noget. Han var heller ikke rigtig interesseret i mine. Ret arrogant egentlig, men dygtig.

HENRIK

Henrik var vel mest med, fordi han var så god en rollespiller. Han havde i hvert fald ikke så meget til fælles med os andre, han gik jo ikke på gymnasiet. Men han var flink nok.

IRENE

Irene var den pæne, lille pige, men inden i hende ulmede et eller andet. Hendes rollespilspersoner var meget anderledes – frie, stærke og oprørske. Vi snakkede en del sammen dengang, og hun var vel den eneste egentlige veninde, jeg havde, men jeg har ikke hørt fra hende, siden hun flyttede – gad vide, hvordan hun er nu?

NIELS

Hvad skal jeg sige om Niels? Han var en utrolig flot fyr, og jeg var lidt varm på ham en overgang, men jeg lærte ham aldrig at kende.

VAGN

Vagn var enormt sjov at være sammen med, men jeg kunne godt blive irriteret over hans rationalistiske verdenssyn (for ham kan alting forklares som "bare" det ene eller andet).

"NÅR ET BARN ELSKER"

PERSONARK

Navn: HEL
Alder: 20

Bosted: Hellerup
Beskæftigelse: Nøh

Livsanskuelse: Okkult
Type: Gothic Punk

EGENSKABER

Behændighed	4	Påvirkning	4	Kløgt	4
Helbred	3	Udseende	4	Opfattelseevne	3
Styrke	3	Udstråling	4	Snarrådighed	4

FÆRDIGHEDER

Almenviden	2	Myter	1	Årvågenhed	3
Bilkørsel	1	Okkultisme	2		
Forførelse	4	Rapsori	3		
Fortælling	2	Research	2		
Idræt	3	Skuespil	3		
Intimidering	4	Slagsmål	3		
Kick-boxing	3	Sprog: Engelsk	3		
Kniv	2	Tysk	1	Rollespil	4
Menneskekendskab	2	Undvigelse	3	Regler(Storyteller)	4

SKÆBNE

Held _____ 3
Tro _____ 3
Vilje _____ 5

SÆRLIGE EVNER

KAMP

Angreb

Først	Slag	Skade
— +	— +	+ —
+ —	+ —	+ —

Forsvar

Slag	Holdbarhed
+	
+	

Rustning _____ Værdi _____

SKADE

1
2 (-1)
3 (-2)
4 (-3)
5 (-4)
6 (nede)

SEJHED

LIDMATTELSE

1
2 (-1)
3 (-2)
4 (-3)
5 (-4)
6 (ude)

LIDHOLDENHED

EJENDELE "Pik" (en rotte), sorte stearinlys, Storyteller-regelbøger, Butterflykniv, hashklump

HEL

Hel er tyve år, bor stadig hjemme og flyttede med sine forældre fra Helsingør til Hellerup i 1992. Hun skiftede til Hellerup Gymnasium, men røg ud ved sommereksamen. De sidste to et halvt år har hun mest brugt på at gå amok i byen, spille rollespil med sig selv og læse bøger om vampyrer og det okkulte. Hun er lynende intelligent, men også meget utålmodig, udisciplineret, impulsiv og aflukket. Hører punk og death, går i sort tøj, piller næse og sover til klokken to.

Ifølge sit sygesikringsbevis hedder hun Irene Stokkebye.

Hel er selvfølgelig ikke mit rigtige navn – er du sindssyg, mand? Mine forældre ville sgu hellere dø. Hel er mit sjælenavn, du ved, så'n et man bare har, det er lissom med dæmoner og så'noget, ikk'? De gamle er nogle svin.

Da Far blev forfremmet, flyttede vi til Hellerup, stor villa og Volvo i garagen. De arbejder konstant og ser kun hinanden i weekenderne, hvor de skændes hele tiden. Det ender altid med, at Mor ta'r op i sommerhuset, og Far vasker Volvo.

Om det gjorde ondt? Den første i næsen var barnemad, men den i læben og den i venstre øjenbryn lavede Smat på Roskilde. Det var fanme vildt – midt under Nitzer Ebb, og imens begge vi var helt oppe og køre på speed.

De gamle gik helt amok: Mor flæbede, og Far kørte en tur. De stoppede lommepengene, men kun indtil butiksdetektiven ringede fra Magasin.

Det var ret hårdt at flytte fra Helsingør. Stedet var selvfølgelig et hul, men hellere bonderøve end borgerdyr. Heldigvis var der kortere ind til Staden og midtbyen. Det værste var, at der ikke var nogen at spille med. Prøvede med nogle af borgerdyrene fra gymnasiet, men de fattede ikke en skid.

Til sidst begyndte jeg at spille med mig selv.

Kærester? Jeg har fanme haft mange kærester, li' så mange som jeg ville ha', ikk'? Når jeg er fuld eller skæv, får den ikke for lidt; bagefter gi'r de mig kvalme, og så smider jeg dem ud eller skrider.

Mor er bange for at jeg aldrig finder nogen, tænker kun på børnebørn og noget at berolige Bedstemor med.

De fleste fyre er skide kedelige, gider ikke en skid. En gang var der en, jeg bed, bare for at se, hvordan han ville se ud. Blod smager bedre end sperm.

I starten var det svært at spille med mig selv, men så begyndte jeg at fyre imens. Oppe på loftet indrettede jeg en hule med sorte lys, ghettooblaster og alle bøgerne. I starten brugte jeg regler, men det holdt ikke længe. De sidste par år har jeg mest spillet *Vampire* og *Werewolf*.

Jeg ville gerne have set Mark Rein•Hagen på Fastaval, men de andre nede i Fantask sagde, at det bare var nogle selvhøjtidelige århusianere.

Faktisk har jeg ikke spillet med andre, siden vi flyttede. Jeg laver mine egne historier i hovedet og spiller mod mig selv. Det svære er at gøre det svært for sig selv, ikke afsløre for meget – jeg slår tit mig selv ihjel.

Rotten? Den hedder Pik, fordi den har så store nosser. Det er kun mig, der kan røre ved den; det er fordi den altid får råt kød og aldrig kommer i bur.

Mor ved ikke, at jeg har den. Far ved det godt, men han har ikke sagt det, gider ikke skrigeriet.

Jeg havde jo allerede gået et år om i Helsingør, da vi flyttede. De gamle tvang mig til at starte hos borgerdyrene i Hellerup, men der gik kun et halvt år, så var jeg ude igen.

Far sendte mig på højskole. Det var fanme for latterligt med deres pædagogik og runde briller. Fællessang, Grundtvig og min bare røv. Der gik to måneder, så snuppede de mig med en fed, og jeg røg hjem.

Sårene på mine håndled? Dem fik jeg, da jeg smadrede ruden på en bil. Det gjorde ikke en skid ondt.

Jeg har tænkt på at flytte ind i et besat hus. At slippe væk fra borgerdyrene og de gamle. På den anden side ville jeg ikke kunne undvære loftet – hvor skulle jeg så spille?

Om jeg er bange? Gu er jeg ej! Jeg har gået til kick-boxing i fire år og kan bare smadre dem alle sammen. Det er fedt at vinde, især over drengene. De er bange for mig, fordi jeg er så vild.

Bistanden vil ikke hjælpe mig, fordi jeg stadigvæk har min børneopsparing. De ville sikkert osse bare sende mig ud i et eller andet latterligt projekt, hvor jeg skulle tørre røv på pensionister eller så'no-get.

Jeg var med 18. maj – har jeg sagt det? Det var fanme vildt. Vi gik helt amok, satte ild på biler, smadrede ruder og så'noget, ikk?

Politiet skød helt sindssygt, lige ind i mængden. Der var en kugle, der smadrede en flaske, jeg stod med i hånden. BANG! Så var der øl og glasskår over det hele – jeg troede sgu, jeg var blevet ramt.

Heldigvis fik jeg et af svinene, ramte ham lige i ansigtet med en sten. Han skvattede om, havde slået visiret op.

Om tiden i Helsingør? Røvsygt. Bondeknoide og provinstosser. Jeg fatter ikke, jeg overlevede gymnasietiden; lektier dagen lang, tidligt op om morgenen, og Mor ville ikke lade mig sove ude før 3. g. Jeg måtte heller ikke gå med makeup, skulle synge i kor og drak mig fuld første gang til afslutnings-festen efter 1. g.

Det var kun rollespillet, der satte lidt krydderi på tilværelsen dengang – rollespil og så selvfølgelig butikstyveri.

DE ANDRE

Dengang jeg spillede med de andre, var jeg ret anderledes – en “pæn” pige. De er generelt OK, men lidt for borgelige.

CARSTEN

Carsten er sød, men åh så følsom. Han er en sej spilleleder, og det skal nok blive fedt at se, hvad han har fundet på. Han klæ'r sig i øvrigt godt.

CHRISTIAN

Christian er ret checket. Han ved en del om okkultisme, og jeg har aldrig scoret noget i den boghandel, hvor han arbejder. Gad vide om han boller godt . . .

HENRIK

Hvem? Henrik er en bonderøv, der ikke kan andet end at spille rollespil.

JOHANNE

Johanne er for pæn til min smag, men dengang var hun faktisk en god veninde – den eneste jeg havde. Hun skrev også nogen rimelige digte, selvom de var lidt for sukkersøde.

NIELS

Niels ser skide godt ud, selvom han ikke er min type.

VAGN

Vagn kørte nogen ret fede scenarier, men nogen gange kunne han godt blive for meget – kæften stod ikke stille på ham. Og så er han røv-borgerlig.

"NÅR ET BARN ELSKER"

PERSONARK

Navn: HENRIK
 Alder: 24

Bosted: Helsingør
 Beskæftigelse: Afbedsløs

Livsanskuelse: Øh...
 Type: Dagdriver

EGENSKABER

Behændighed _____	<u>3</u>	Påvirkning _____	<u>2</u>	Kløgt _____	<u>3</u>
Helbred _____	<u>5</u>	Udseende _____	<u>3</u>	Opfattelseevne _____	<u>3</u>
Styrke _____	<u>5</u>	Udstråling _____	<u>3</u>	Snarrådighed _____	<u>4</u>

FÆRDIGHEDER

<u>Almenviden</u>	<u>2</u>	<u>Skjul</u>	<u>4</u>	_____	_____
<u>Bilkørsel</u>	<u>3</u>	<u>Skuespil</u>	<u>4</u>	_____	_____
<u>Druk</u>	<u>2</u>	<u>Slagsmål</u>	<u>3</u>	_____	_____
<u>Forførelse</u>	<u>2</u>	<u>Sprog: Engelsk</u>	<u>2</u>	_____	_____
<u>Fortælling</u>	<u>3</u>	<u>Teknik</u>	<u>3</u>	_____	_____
<u>Idret</u>	<u>3</u>	<u>Undvigelse</u>	<u>2</u>	_____	_____
<u>Intimidering</u>	<u>2</u>	<u>Arrøghed</u>	<u>2</u>	<u>Rollespil</u>	<u>5</u>
<u>Menneskekendskab</u>	<u>1</u>	_____	_____	<u>Regler</u>	<u>3</u>
<u>Overtalelse</u>	<u>2</u>	_____	_____	<u>Tabletop</u>	<u>4</u>

SKÆBNE

Held _____ 3
 Tro _____ 1
 Vilje _____ 3

SÆRLIGE EVNER

Hundetæske

KAMP

Angreb	Først	Slag	Skade
	+	+	+
	+	+	+
Forsvar	Slag	Holdbarhed	
	+		
	+		

SKADE

1 _____
2 (-1)
3 (-2)
4 (-3)
5 (-4)
6 (nede)

LIDMATTELSE

1 _____
2 (-1) _____
3 (-2) _____
4 (-3) _____
5 (-4) _____
6 (ude) _____

Rustning _____

Værdi _____

SEJHED _____

LIDHOLDENHED _____

EJENDELE

HENRIK CARLSEN

SCENER FRA EN PSYKOLOGS KONSULTATION (1)

Tjah . . . Hvor skal jeg begynde? . . . Jeg hedder altså Henrik, Henrik Carlsen . . . Født i 1971 . . . De glade halvfjerdserne og alt det der . . . Ikke fordi jeg tror mine forældre var særlig progressive eller noget . . . Min far er arbejdsmand og min mor er syerske . . . Ikke intellektuelle eller noget.

Fortæl mig lidt om din barndom . . .

Jeg ved ikke rigtig om jeg har haft en lykkelig barndom . . . Det har jeg vel . . . Vi manglede da ikke noget, min bror og jeg.

Bror . . . ?

Jah . . . Jeg har en storebror, Jørgen . . . Hmm . . . Jeg kender ham vel dårligt nok . . . Det er som om vi har levet i hver sin verden . . . Han har aldrig rigtig interesseret sig for de ting jeg synes om – og omvendt . . . Vi ses næsten aldrig . . . Han er gift og har to små børn . . . Ja, det er ikke fordi vi er uvenner eller noget . . . Vi ses bare sjældent.

Hvorfor?

Hvorfor? Jah, det ved jeg sgu da ikke . . . Jeg gider bare ikke . . . Og så de unger der . . . Jeg hader sgu børn . . . Har du noget imod jeg ryger? . . . Det er også som om de gamle ligesom forventer at man skal have børn . . . Så egentlig var det vel meget godt han fik dem – så er jeg da ikke nødt til det.

Nødt til . . . ?

Ja, man vil vel ikke skuffe dem . . . Det er som om det var grunden til de fik os . . . At få børnebørn, mener jeg . . . Underlig idé.

SCENER FRA EN PSYKOLOGS KONSULTATION (2)

Piger? . . . Jah . . . Jo flere jo bedre . . . Jeg har sgu været konstant liderlig siden jeg var otte år . . . Piger . . . Helst mange af dem . . . På én gang . . . Ikke fordi jeg har prøvet det – hvem har egentlig det? – men jeg har da haft mange kærester gennem tiden.

Mange . . . ?

Nåh, jah . . . Jeg ved faktisk ikke rigtig hvad der er normalt i den sammenhæng . . . Mange af forholdene varede da også kun et par timer . . . Det længste varede i et års tid . . . Det var hende jeg flyttede sammen med, i Helsingør.

SCENER FRA EN PSYKOLOGS KONSULTATION (3)

Jeg ved sgu ikke rigtig hvorfor . . . Hun lå der jo bare . . . Så var det jo så nemt, ikk'? . . . Jeg slog jo ikke særlig hårdt først . . . Men så var det lissom jeg mistede kontrollen . . . Blev en anden . . . Det var sgu som om jeg blev besat af et eller andet.

Besat . . . ?

Jah, du ved . . . Lissom i de der film hvor folk gør noget helt vildt fordi de er besat af onde ånder . . . Det tror jeg på . . . Altså onde ånder . . . Altså, det var jo ikke mig der gjorde det, vel?

Men du kan godt huske det . . . ?

Jah . . . Men det er jo heller ikke første gang det er sket . . . Det har bare aldrig været så voldsomt før . . . Nogen af dem ku' osse godt li' det – at det var lidt hårdt, ikk'? . . . Altså, der blev jo aldrig nogen sag ud af det, vel? Hun fik jo bare et par blå mærker . . . Og så blev jeg sendt her hen.

SCENER FRA EN PSYKOLOGS KONSULTATION (4)

Arbejde? Joh . . . En gang imellem har jeg da haft noget . . . Men du ved . . . Ingen ordentlig uddannelse og sådan, så er det jo lidt svært, ikk'? . . . Jeg gider sgu heller ikke rende rundt og slave for en eller anden stud, bare for at få det samme som jeg kan få på bstanden, vel?

UDDRAG AF PSYKOLOG PREBEN JOCHUMSENS JOURNAL

Emnet Henrik Carlsen blev henvist til mig efter nogle foruroligende hændelser, hvor han havde slået en ung kvinde temmelig voldsomt under samleje.

Det er mit indtryk, at emnet er oprigtigt foruroliget over disse hændelser, men at han lukker af for de knuder inden i ham, der gør, at han føler denne trang til at slå sine seksuelle partnere.

Når han bliver konfronteret med dette problem, gemmer han sig bag en pseudoreligiøs fantasi om onde ånder.

Der er et virvar af kaos inden i emnet; nogle meget stærke kræfter, som jeg er nødt til at få ham til at bearbejde.

Jeg er overbevist om, at det er konfrontationen med og forståelsen af disse kræfter, der er løsningen på emnets generelle problemer med at finde et ståsted i tilværelsen . . . ja, en mening med livet.

DE ANDRE

Det var ret fedt at spille med de andre dengang – rollespil er enormt fedt – og det bliver sikkert også fedt nok at se dem igen. Men nogen gange var de lidt for intellektuelle; de gik jo på gymnasiet alle-sammen.

CARSTEN

Flink fyr. Gode scenarier.

CHRISTIAN

Højrevet skid, men han har vel også noget at ha' det i.

IRENE

Lidt for stille pige – men hun ser nu meget godt ud.

JOHANNE

Johanne er ret sød, og jeg kan enormt godt li' hendes røde hår. Men de der digte . . . det fattede jeg ikke så meget af.

NIELS

Hvem der bare så ud som Niels – alle pigerne falder sgu for ham. Bare det var mig.

VAGN

Gang i ham. Fede scenarier. Og så ved han enormt meget.

"NÅR ET BARN ELSKER"

PERSONARK

Navn: VAGN
Alder: 24

Bosted: Kbh. K
Beskæftigelse: Studerende

Livsanskuelse: Materialist
Type: Flonk fyr

EGENSKABER

Behændighed	4	Påvirkning	3	Kløgt	4
Helbred	4	Udseende	3	Opfattelsesevne	3
Styrke	3	Udstråling	4	Snarrådighed	4

FÆRDIGHEDER

Almenviden	4	Idræt	3	Snigen	2
Backgammon	2	Lederskab	2	Sprog: Engelsk	4
Bilkørsel	4	Menneskekendskab	2	Russisk	3
Computer	2	Myter	2	Teknik	2
Fortærelse	2	Overtalelse	3	Arvdaenhed	3
Fortælling	4	Psykologi	2	Rollespi	4
Førstehjælp	3	Research	4	Regler	4
Grever	2	Skjul	3	Tabletop	5
Historie	3	Slagsmål	3		

SKÆBNE

Held _____ 3
Tro _____ 5
Vilje _____ 4

SÆRLIGE EVNER

KAMP

Angreb

Først	Slag	Skade
___ +	___ +	___ +
___ +	___ +	___ +

Forsvar

Slag	Holdbarhed
___ +	
___ +	

Rustning _____ Værdi _____

SKADE

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	
3	(-2)	
4	(-3)	
5	(-4)	
6	(nede)	

LIDMATTELSE

1
2
3 (-2)
4 (-3)
5 (-4)
6

SEJHED

LIDHOLDENHED

EJENDELE

Miniature-figurer

VAGN HENRIKSEN

Bare fordi man et par gange er sluppet heldigt fra at lave et scenarie til en eller anden tilfældig spil-kongres, kaster folk sig straks over en:

“Vil du ikke skrive et scenarie til Snot-Con?” – “Vil du ikke være spilleleder på mit geniale scenarie om en ung, polsk skotøjsarbejders kamp for at finde et stæsted i tilværelsen? Det er kun på 400 sider, og du skal køre det i morgen!” – “Kunne du ikke tænke dig at skrive en tyve siders personbeskrivelse til en spilperson til mit scenarie, så en eller anden tilfældig fjortenårig, bumset nørd med briller og langt, fedtet hår kan ignorere og misforstå den?”

Skrid! Forsvind! Bliv væk! Lad mig være! Jeg gider fandeme ikke!

Jo, jeg gør. For rollespil, som jeg har dyrket i snart otte år, er vel i virkeligheden noget af det, jeg har mest lyst til at spille min tid på.

Egentlig vil jeg gerne hjælpe alle, og jeg har svært ved at sige nej (det gælder iøvrigt ikke kun i rollespilssammenhænge), for det er sgu smigrende, når en eller anden vildt fremmed person ringer en op og roser det, man har lavet (ja, kald mig bare forfængelig), eller når en af vennerne siger, at det bare er helt i orden, at man overskrider sin deadline, fordi vedkommende jo ved, at det man laver er godt.

Resultatet bliver desværre ofte, at jeg får lovet mig ud til mere, end jeg kan nå, hvilket igen bevirker, at det jeg laver kan virke halvhjertet, fordi jeg altid bliver nødt til at improvisere – pisse utilfredsstillende! Samtidig har man det hængende over hovedet, at det, man laver, skal være godt, for det er sgu derfor, man er blevet bedt om at lave det.

Glemte jeg at præsentere mig? Sorry. Vagn, Vagn Henriksen. Jeg er 24 år og læser historie og psyko-logi på Københavns Universitet. Gennem et par år har jeg slået mine folder i Flyvevåbnet og i det pulveriserende erhvervsliv. Jeg var også lige et smut i Australien, men har altså nu besluttet at læse igen.

Min tid i Flyvevåbnet er ikke meget at skrive hjem om . . . ni måneders vagttjeneste på Flyvestation Værløse. Det var da altid noget, at det var på Sjælland – jeg mener, så kunne man jo bare tage hjem om aftenen, hvis man altså ikke lige havde vagt.

De jobs, jeg har haft, var ikke meget bedre. Hvor meget er der egentlig at sige om at gøre rent, at stå i en DSB-kiosk eller at være kassedame i Netto? Well, Netto-jobbet har jeg fået igen, og det er jo faktisk meget fedt at kunne hive lidt kugler hjem, mens man læser, for SU'en kan man jo hverken le-ve eller dø af!

Ja, så var der det år, hvor jeg var i Australien; det var en ret fed oplevelse. Jeg mødte en bunke søde mennesker og skriver stadig sammen med Kaiko fra Japan, Owain fra New Zealand – og så naturlig-vis min sjæleven, mit livs kærlighed: Andrew fra Liverpool.

Ja, der var godt nok ikke noget seksuelt mellem mig og Andrew. Faktisk tror jeg hverken, at han er til fyre eller er klar over mine følelser, men jeg elsker ham overalt på jorden. Uforbeholdent. Hans velbefindende er det vigtigste for mig her i livet, og jeg vil give mit liv for ham!

Det er ikke altid helt nemt at elske en, man ikke kan få, og da slet ikke når man som heteroseksuel mand finder sin store kærlighed i en anden mand. Det får vitterligt en til at spekulere over, hvad det vil sige at være mand.

Jeg funderede også en overgang over om jeg i virkeligheden var bøsse, men det er jeg ikke. Jeg har det udmærket med piger og tænder ikke på mænd i dagligdagen. Faktisk har jeg haft adskillige kvindelige "kæresten" såvel som bolleveninder, både før og efter jeg mødte Andrew.

De skal iøvrigt helst være ældre end mig selv, så er de generelt mere erfarne og nemmere at lokke med til lidt af hvert . . . bindelege og sex på offentlige steder, hvor der er en lille snert af fare for at bli-ve opdaget. På kundetoiletter i stormagasiner, i parker eller det vildeste, jeg har prøvet: Den Blå Vogn i Tivoli.

Men kærlighed? Nej. Jeg har aldrig elsket andre end Andrew, og jeg tror heller ikke, at jeg kommer til det.

Det har nok i virkeligheden sat en stille dæmper på mit berygtede muntre gemyt. Jeg har forvandlet mig fra en kynisk romantiker til en romantisk kyniker, og det er nok ikke så fedt. Hold kæft, hvor jeg savner ham!

Men jeg er her, og han er der. Og han skrev i øvrigt i sit sidste brev, at han skal giftes med en sød pige, som han elsker højt. Og jeg . . .? Ja, jeg ønsker dem alt godt og glæder mig i øvrigt til at se Andrew igen til brylluppet – selv om jeg måske nok kommer til at knibe en lille tåre. *Helt* uselvsk kan man vel ikke være . . .

DE ANDRE

Jeg afløste nogle gange Carsten som spilleleder og plejede at køre nogle horror/slapstick-scenarier, der slog sig an på et lidt mere muntert udtryk end Carstens gotiske kampagner. Når jeg selv skal sige det, leverede jeg en ganske stilsikker afveksling.

CARSTEN

Helt fantastisk fortæller. Han var en fornøjelse at spille med både som spiller og som spilleleder. Helt fin fyr. Lidt melankolsk og depressiv i sit udtryk, men jeg tror nu også, at han spiller en anelse på det.

CHRISTIAN

Christian og jeg blev aldrig rigtig perlevenner. Bevares, der var aldrig nogen decideret dårlig tone, men der lå altid et eller andet i luften. Han snakker hele tiden om sig selv – sådan noget kan jeg bare ikke kla-re. Måske gik jeg over stregen, da jeg "kom til" at slå hans figur ihjel med den lygtepæl igennem maven, men det var sgu for fristende – han var satme irriterende den aften!

HENRIK

En lidt stille fyr. Stor, men stille. Nærmest rolig. Han følte sig vist lidt udenfor, han var ikke helt så akademisk minded som os andre. Men han var sgu okay. Og så spillede han bare helt fantastisk rollespil. Et naturtalent.

IRENE

Sød tøs! En lidt stille pige, der yndede at afreagere i rollespillets verden. Gad vide, hvad hun egentlig laver nu?

JOHANNE

Jeg har altid godt kunnet lide Johanne, selvom hun så gerne ville diskutere med mig. Hun havde nogle lidt naive forestillinger om, hvordan verden er indrettet. Et poetisk gemyt, kan man sige.

NIELS

Frisk fyr. Og skidesød. Niels er typen, der altid har et knus til overs, når lokummet brænder. Lige meget, hvor stresset det hele bliver, så kan man altid regnemed Niels. Det bliver sgu fedt at se ham igen.