

Bleeker Street

of Adam Bindler

When the last red man shall have become a myth among the white men, when your children's children think themselves alone in the field, upon the highway or in the silence of the pathless woods, they will not be alone. In all the earth there is no place dedicated to solitude.

At night when the streets of your cities are silent, and you think them deserted, they will throng with the returning hosts that once filled them and still love this beautiful land. The white man will never be alone.

- Chief Seattle

“Bleeker Street”
scenarie af Adam Bindslev
medlem af Dansk Rollespilsakademi
inspiratorisk hjælp fra Kasper Nørholm
kontakt:
Adam Bindslev
email: adam.bindslev@image.dk

Bleeker Street - side 2

Indhold

Indhold.....	3
Foromtale	4
Forord	4
Spilrummets indretning.....	6
Indledning.....	8
Bleeker Street.....	9
Tomleren	9
Central City	10
Hawk er død !.....	12
Ud af Central City	13
I Hawks fodspor	14
Running Wolf	16
Afklaring ?	18
Afslutning	19
Efterskrift	20
Narkotika.....	21

Foromtale

Flammerne tog fat i gardinerne og indkransede vinduerne i smukke rammer af lysende rødt, gult og orange. Vi startede bilen. Vi kunne høre sirenerne bag os. Da ilden døde havde vi forladt staten og sat kursen mod vest. Vi flygtede fra det hele. New York, Greenwich Village, Bleeker Street med de 100 barer der aldrig lukker. I de år troede man, at man kunne flygte fra alt. Vi flygtede fra os selv. Set i bakspejlet er jeg ikke sikker på at det var nogen god idé.

I belong to the Beat Generation
I don't let anything trouble my mind
I belong to the Beat Generation
And everything is going just fine

Forord

Det er svært at sige, hvornår et scenarie får et formål der ligger ud over det at underholde. Det kræver blandt andet at man definerer ordet underholdning. Jeg tror, at de fleste vil mene, at jeg med "Bleeker Street" forsøger mere end at underholde. Jeg har ikke gjort det klart med mig selv om dette er mit mål. Eller om jeg blot vil underholde på en anden måde. Selv om scenariet kommer tæt på spillernes personligheder og tvinger dem til at overveje konsekvenserne af deres livsholdninger er det ikke mit formål at der skal komme eksistentielle åbenbaringer ud af spillet. Men jeg finder denne undersøgelse underholdende. På samme måde som jeg mener at de fleste litterære værker har elementer af underholdning - ellers var de aldrig blevet læst.



Jack Kerouac
1922 - 1969

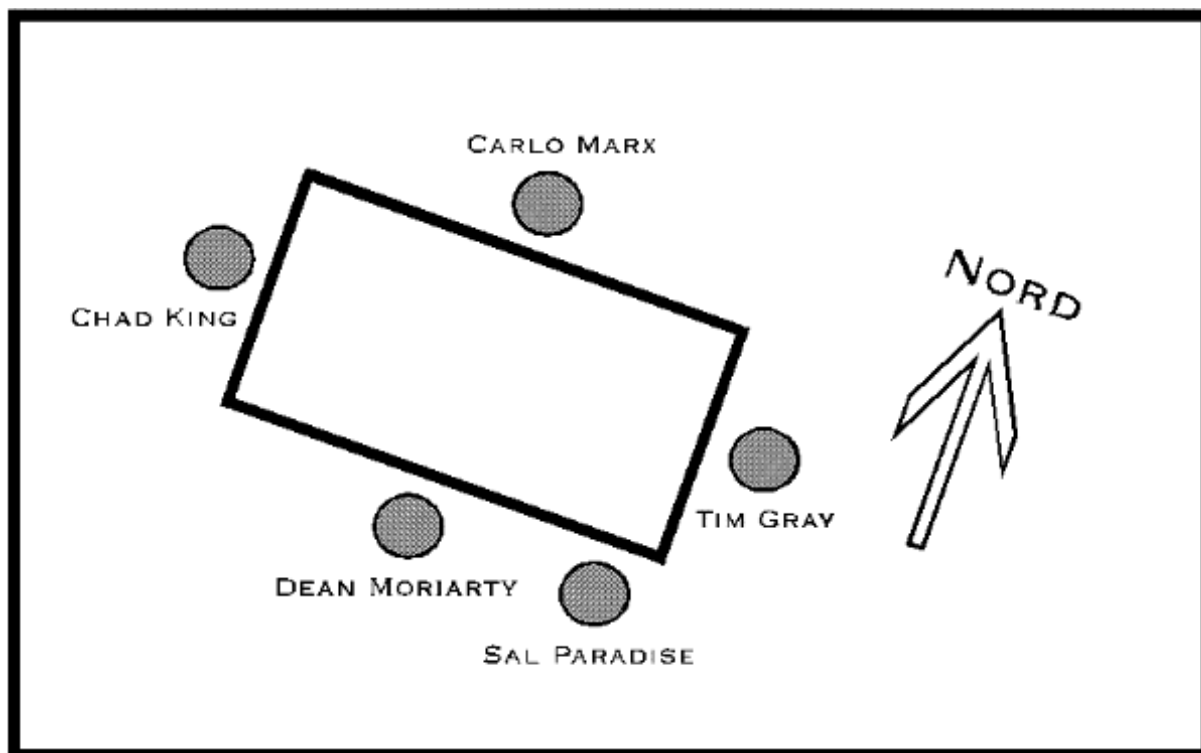
Scenariet startede med at være et jazz-scenarie. Derfor valgte jeg Jack Kerouacs bog "On the Road" som litterært grundlag. Der er på ingen måde tale om en adaption af denne bog til rollespil. Det eneste der er bibeholdt er personerne (i hvert tilfælde deres navne), tiden og lidt af grundstemningen. Jeg konstaterede at jeg ikke kunne formidle denne stemning gennem et traditionelt scenarie. Jeg forsøgte med forskellige investigation plots, men de faldt til jorden. Ingen af dem ville give spillerne muligheden for at spille de personligheder som scenariet indeholder.

Derfor forsøgte jeg at gå en anden vej. Jeg indførte et altoverskyggende metafysisk element i scenariet. Jeg reducerede PC'erne til metaforer for dele af den menneskelige personlighed. Dette er spillerne ikke klar over fra starten, men det vil blive åbenlyst at visse af PC'erne ikke kan forenes i harmoni - men måske i et dynamisk samspil. Alle personer indeholder elementer der er unikke for dem - og som de andre mangler. Som GM på Bleeker Street bør man tage metafysikken alvorligt. Når jeg skriver om elementer, verdenshjørner og lignende så bør man følge

anvisningerne. Og så selv om det umiddelbart virker meningsløst. Lad os bare sige at spilsituationen i "Bleeker Street" bliver en magisk besværgelse. At spillerne, og ikke PC'erne, således bliver en del af noget der mest af alt minder om en seance er et element der er vigtigt. De ved det ikke selv, men jeg har en følelse og en tro på at gennem de mystiske elementer vil scenariet køre bedre. Gennem iscenesættelsen vil man tage de magiske elementer i ed.

Med hensyn til spillernes alder, vil jeg tro at scenariet kører bedst med modne spillere. Det handler mere om modenhed end alder. Det handler mere om evnen til at kunne acceptere scenariets indhold end evne til at forstå. Men hvis man har fem spillere der bare vil spille hack'n'slash så er det ganske enkelt ikke det rigtige scenarie. Spil et AD&D modul i stedet. Eller lav eksperimentet

Spilrummets indretning



Overfor ses et skitse over spilrummets indretning. Som det sikkert fremgår er det temmelig vigtigt at man får fat på et kompas til opsætning af bordet. Det er et af scenariets grundpræmisser, at de fire elementer sidder i de fire verdenshjørner med hver deres modsætning overfor. Således

Ild - Carlo Marx - Nord
Vand - Dean Moriarty - Syd
Jord - Tim Gray - Øst
Luft - Chad King - Vest

Placeringen af Sal Paradise udgør et problem. Sal repræsenterer alle eller ingen af elementerne. Han er jokeren, den frie ånd i scenariet. Hans fysiske placering i rummet kan meget vel få betydning for de efterfølgende sympatier. Jeg har valgt at placere ham imellem Vand og Jord, da jeg mener at det er disse to elementer han naturligt vil føle sig mest tiltrukket af. Ideelt set skulle Sal sidde midt på bordet, men det er ikke praktisk muligt (!) Eller han skulle frit vælge sin plads ud fra hvilke spillere han fra starten sympatiserer med. Dette vil desværre gøre Sal's særstatus for tydelig, og det er således heller ikke muligt. Hvis der er nogle GM's der har spillet scenariet, og har fundet en bedre løsning på dette problem vil jeg meget gerne høre den.

Det gør ikke noget at spillerne får en følelse af noget magisk i henhold til deres placering i rummet. Anvend evt. nogen rød lærredstape til at markere verdenshjørnerne på bordet. Så kan de se, at der er tænkt specielt over

dette element det øjeblik de træder ind i rummet. Det kan mystificere dem fra starten.

Når spillerne træder ind i rummet skal karakterarkene ligge på bordet. Byd dem velkommen medens de stadig står op, og giv dem da lov til at sætte sig omkring bordet. Når de sætter sig vil de underbevidst vælge det hjørne de vil sidde i. Og spilleren der spiller Sal Paradise vil vælge at holde sig ud af cirkelns harmoni. Deres ånd vil vælge deres personlighed.

Hvis du spørger dig selv "hvor skal GM sidde" kan jeg kun svare: Det skal han ikke. GM kan godt have en stol - væk fra bordet hvorfra han overvåger spillets fremgang. Men GM er ikke, og skal ikke være, en del af cirklen. Så sæt ikke en stol til dig selv ved bordet. Find evt. et frit bord og placer det lidt væk fra spillerne. Her kan du have dine papirer og virker ikke forstyrrende på spillets dynamik.

Belysning må der gerne gøres noget ud af, men ikke så meget at det ændrer spillets situation. Spillerne skal kunne se papirer, askebægre og lignende. Men belysningen må ikke favorisere nogen af elementerne. Er der en central lampe i loftet, sørg for at denne er placeret over cirkelns centrum (igen kan lærredstapen hjælpe). Skal der stå en lampe eller et stearinlys på bordet skal dette stå i centrum.

I det hele taget gælder det om i spilrummet at bevare harmonien. Er der askebægre på bordet sørg for at der er mindst to. De kan så stå i f.eks. nord-vest og syd-øst. Alt bør fordobles for at bevare ligevægten i rummet. Intet må findes i ulige antal.

Det er næsten 100% sikkert at spillerne vil ændre dynamikken. Læg eventuelt mærke til disse ændringer. Det har måske ikke betydning for scenariet, men det kan være at man kan aflæse noget af disse ændringer. Naturligvis især hvis folk vælger at flytte sig!

Med hensyn til musik til scenariet har jeg haft stor held med at kombinere forskellige genrer. Det handler om at musikken skal repetitiv og ganske enkelt understrege den intense stemning der uvægerligt vil opstå i løbet af scenariet. Jeg arbejder på at få fremstillet et soundtrack til Viking-Con.

Til hver spiller skal der udleveres et spørgeskema. Det har ikke nogen reel betydning for scenariet, men kan betyde meget for spilleren. Det hjælper spillerne til at overveje deres karakter og give den dybde. Hvis nogen er ved at give op, så gør dem opmærksom på at intet svar også er et svar. Når de alle har udfyldt - så kig lige spørgeskemaerne igennem. Så føler spillerne, at det måske kan have stor og vigtig betydning for scenariets udvikling.

Disse spørgsmål kan være GM's undskyldning for at tage en snak med hver enkelt karakter. Hiv dem udenfor en ad gangen og kig deres svar igennem. Her kan der også briefes en sidste gang omkring de karaktertræk der er de

fremherskende hos hver enkelt PC - og evt. tvivlsspørgsmål bør opklares NU. Det er for sent når først scenariet er gået i gang.

Med hensyn til udstyr - så har karaktererne det der står på deres karakterark. Intet andet. Dog ligger der værktøj, proviant (til nogle dage i hvert tilfælde), primus og andet grej i bilen. Baggagerummet er GM's joker. Her ligger det **du** syntes de har brug for. Giv dem ikke for mange ting - det vil blot forvirre. Men giv dem det de står og mangler.

Indledning

Efter alle disse instruktioner til GM er det tid til at finde ud af, hvad dette scenarie i virkeligheden handler om. Historien er:

Året er 1957. Vi er i juli måned. Sal Paradise, Dean Moriarty, Carlo Marx, Chad King og Tim Gray er venner. De lever sammen i New York. En aften sætter Dean, ved et uheld, ild på Sal's lejlighed i Greenwich Village på Bleeker Street. De beslutter sig for at se dette som et tegn på, at det er tid til at komme videre. De sætter sig i Sals gamle vogn og kører ud mod solnedgangen - kort sagt mod vest.

Vi møder dem efter at de har kørt temmelig længe. De er nået til Colorado med kurs mod Denver. Undervejs samler de en tompler op [det er her scenariet begynder].

Tomleren er en ung indianer der er på vej tilbage til sit reservat. Bilen begynder at gøre knuder, og den unge indianer, Hawk, anbefaler dem at køre til Central City der ligger få kilometer fra der hvor de samlede ham op. Central City er, det fortæller Hawk, en forladt by hvor de i slutningen af 1800-tallet byggede et operahus. Efterhånden voksede Denver sig så stor, at folk forlod byen. Nu er det en spøgelsesby med et operahus.

Karaktererne kører ind i Central City og de er netop ankommet til midten af byen da bilen endeligt giver op. Hawk anbefaler at de kan sove i operaen - der er plads og temmelig behageligt at sove.

Efter en kort middag fremdrager Hawk en pipe. Alle vil tro at det er hash, men det er langt stærkere. Alle slipper hen i forglemslen.

Næste morgen vågner karaktererne og finder Hawk død. Resten af scenariet går ud på at finde morderen - og det er jo ikke så svært. Han må jo være lige i nærheden. Jagten på morderen får karaktererne til at drage ud i byen og videre til indianerreservatet i nærheden. Her kommer de tættere på sandheden end de umiddelbart havde regnet med.

Dette er historien i korte træk. Det er enormt vigtigt i scenariet at give spillerne plads. De skal selv løse gåderne. Det eneste der er virkelig essentielt er at de IKKE må forlade området permanent. De kan ikke komme væk fra Central City og det nærliggende indianerreservat før at gåden er løst. Bilen er uhjælpeligt i stykker. Selv Tim Gray med sin tekniske snilde vil ikke kunne reparere den. Det eneste der kan redde dem, er at der kommer en gående forbi. Der er 60 kilometer til den nærmeste by. Imellem dem og civilisationen er der kun prærie og ørken.

Bleeker Street

Tomleren

Udenfor bilen ligger prærien. Det er 2 timers siden at der var en bil der passerede. Omkring bilen ses de endeløse prærier med enkelte klippeformationer der rejser sig mod himlen med en stædig ensomhed.

Kursen er sat mod Denver. Bare 80 kilometer i denne hede og så ligger lykkens land for vore fødder.

I vejkanten ses pludselig en skikkelse. Han er klædt i blå jens og en hvid t-shirt. Hans hår er langt og sort. Det er sat op i en hestehale. Da man kommer tættere ses tydeligt at huden er rødlig. Over skulderen har han en vadsæk. Han har fingeren i vejsiden - et noget usikkert forehavende i disse øde egne.

Bilen kører ind til siden og manden stiger ind. Navnet er Hawk - det er lettere at sige end hans originale indianske navn. Han er på vej mod et reservat der ligger omkring 10 kilometer derfra. Han har været ude og vandre på prærien og nu skal han hjem til stammen. Han er Cheyenne.

Efter at der er blevet kørt et stykke tid begynder motoren at give lyde fra sig. Den hoster og hakker. Et motorstop nu vil være fatalt. Hawk vil foreslå at de sætter kursen mod Central City. Det er en forladt by, som blev bygget af entusiasme og naivitet omkring 1880'erne. Der blev sågar bygget et operahus i denne by. Men Denver lå for tæt, og folk flygtede fra byen. I dag bor kun prærieulvene i husene. Hawk fortæller om dette når de spørger - med en tydelig arrogance overfor de hvide. "De troede de kunne overvinde prærien - se bare hvad der skete!" Men der skulle da være et tag at sove under. Nætterne er kolde på prærien.

Det vil fremgå tydeligt at karaktererne intet reelt valg har. De må og skal køre til Central City. Kun her kan de finde ro. Hvis du skulle forsøge andet, må bilen give sig til at hoste kraftigt. Hawk vil desuden argumentere godt for

Colorado

Stat i den mellemste USA. 269.148 km², 2,4 mill. indbyggere.

Befolkningstæthed 9 personer pr. km². *Til sammenligning Danmark 116 personer pr. km².*

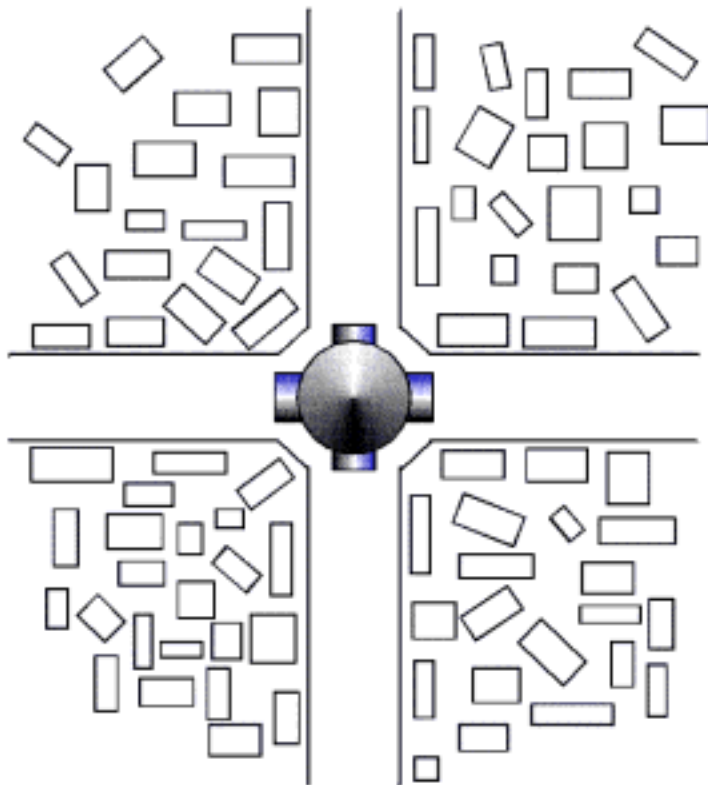
I den vestlige del af Colorado findes Rocky Mountains. I den østlige del tørre prærier. Staten er rig på storslået natur: bjergtoppe, dybe canyons, skovredervater og ejendommelige erosionsformationer. Klimaet er tørt og solrigt med forholdsvis kolde vintre. Hovederhvervet er landbrug baseret på kunstvanding.

sin sag. Han vil også fortælle om hvilket spændende og mystisk sted Central City er.

Central City

I horisonten ses pludselig taget af et operahus. Bygget i europæisk stil virker det fuldstændig surreelt herude på prærien. Omkring det ligger et antal lave huse.

Vejen kører direkte ind i byen som ligger og gavmildt tager imod den rejsende. De brede gader, der er kun to, får den brede bil til at virke lille. I husene ses de smadrede ruder og hærgede døre. Det er ikke første gang der er nogen der kører gennem denne by. Den er blevet udplyndret flere gange end man kan tælle. De lave huse ligger rodet omkring gaderne. Nogen står på skrå ud mod gaden. Der har tydeligvis ikke været nogen stor byplan bag dette værk. Det eneste der ser planlagt ud er operaen der knejser med nakken i midten af byen.



Kort over Central City

Bilen holder ind ved operaen - Tre af de fire døre er ødelagt - de ligger på gaden eller er blot smadret. Kun bagsceneindgangen er intakt. Indenfor dørene er der fyldt med sand der er føjet ind fra prærien. Da de står og kigger ind i den nordlige del af foyeren må de overraskes endnu mere over dette bygningsværk. De fine tapeter hænger der stadig. Der er stadig en smule guld på stukken. Det er som om man stadig kan høre operaen i det fjerne. Men det er nok indbildning. For det eneste der siger noget, er den tørre og ubarmhjertige prærievind der blæser udenfor.

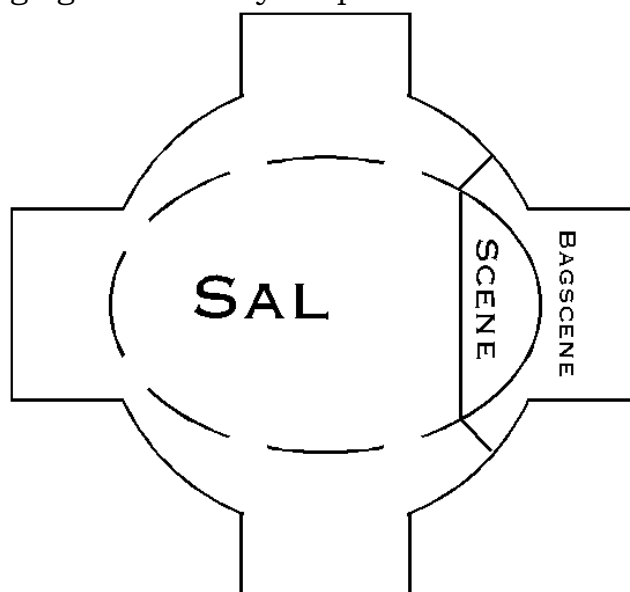
Hawk går gennem en af de åbne døre ind i selve scenerummet. Der hænger store tunge lysekroner i loftet og foran scenen hænger et tungt scenetæppe. Den venstre side af tæppet er faldet ned og ligger på kanten af scenen i en stor bunke. Scenen er stor og tom som den skråner ned mod rummet. Bagtæppet er stadig næsten intakt.

Stolerækkerne er mugne og ødelagte. De skrånede fra bagerst i rummet ned mod scenen. Det er et et-plans teater - det vil sige der ikke er nogen balkon. Rundt omkring ligger der flasker og lignende der tyder på at stedet er blevet brugt som rasteplass tidligere.

Der er intet af det der ser nyt ud. Gør meget ud af beskrivelsen af operahuset. Det er scenariets primære kulisse og det er vigtigt, at spillerne har en god forestilling om hvordan rummet ser ud.

Med målbevidste skridt går Hawk op mod scenen. Han kalder på karaktererne for at få dem derop. "Det er nok jeres eneste chance for at stå på en operascene", siger han, "det er jeres store forestilling nu!" Han griner genert og lader

karaktererne fjolle rundt som de bedst lyster. Imedens sætter han sig ned på første række og tager en flaske Bourbon frem fra sin taske. "Ildvand", råber han, "Skål i ildvand". Det er oplagt, at karaktererne på dette tidspunkt giver sig til at undersøge operaen.



Central City Opera - grundplan

Hvis de går bag om bagtæppet vil de finde backstageområdet. Her er der nogle knuste spejle (beskriv hvordan de ser sig selv flere hundrede gange i splinterne), tomme knager, hvor kostymerne har hængt og en briks som skuespillerne har kunnet slappe af på. Der er ikke mange ting heromme, men rummet er i rimelig stand. Der er en dør ud på gaden - den eneste der kan lukke.

Bevæger de sig op på broen over scenen, vil de få en fantastisk udsigt over scenerummet. Her sidder de gamle snoretræk. Ude i siderne hænger der et par kulisseplader forstillende dels en skovscene, dels en scene fra et tempel. Men de fleste af snoretrækkene er tomme.

Broen er så smal, at to mennesker kun vanskeligt kan passere. Midt for på broen er der en lem i loftet. Åbner man den, vil sollyset ramme en som en hammer. Det er nemlig en lem op til kuplens tag. Der går nogle trin op, og det er rent faktisk muligt at stå på kuplen. Øverst er der en rund plade der er omkring 2 meter i diameter. Denne er plan. Så er man fuldstændig frygtløs, kan man rent faktisk sove heroppe.

Under scenen er der også noget - men først og fremmest mørkt. Der er en faldlem i scenen - elevatoreren hertil betjenes med et håndsving.

Når karaktererne er færdige med at føre sig frem vil Hawk spørge om de har noget at spise. De har ikke alverden, men der ligger nok nogle dåser med

canned beans i bagagerummet på bilen. Det er ikke det værste man kan æde. Hvis de vil varme dem, hjælper Hawk gerne med at lave et bål ude foran operahuset - eller de kan bruge deres primus.

Efter middagen vil Hawk hive en pipe frem. "Nogen der vil ryge med mig?", spørger han. Han smiler: "Fredspibe". Det ville være underligt hvis ikke karaktererne beslutter sig for at ryge med. Så det gør de nok. Det er meget vigtigt at de ryger. Lad Hawk have en kraftig overtalelsesevne. Ellers må du lade dampenen og stemningen virke så kraftigt, at de ikke-rygende får hallucinationer alligevel. I tre playtests er der ikke nogen der har undladt at ryge, men det skulle da lige passe.

Forklar for dem hvordan urten i piben, for det er ikke hash, virkelig bider på dem. Lad dem eventuelt lave nogle con-rul (som du ruller). Det er essentielt for scenariet at dette sker. Det er kun for at give stemningen, at det er med i selve scenariet - og ikke blot i foromtalen.

Efter et stykke tid begynder rummet at ændre sig. Farverne bliver stærkere, lydene bliver synlige og det er som om huden kan mærke de andres

åndedræt. Det er en utrolig stærk virkning.

Det hele udvikler sig og de ser dyr af alle arter og farver der springer rundt i rummet. Ørne, bævere, prærieulve og grævlinger - samt en masse andre.

Ånden slipper kroppen og de svæver ud over rummet. De ser deres egne kroppe sidde alene på scenen. De føler ikke at de svæver i flok. De er alene, mere alene end nogensinde før. Men de er stærke - stærkere end før. De svæver længere ud. De ser USA. De kan føle alt hvad befolkningen føler lige nu. De kan mærke al kærligheden, al liderligheden, al hadet, al sorgen - og hele ligegyldigheden. Til sidst ser de jorden og himlen. De oplever alle stjerner der har fandtes. Det er som om stjernerne er huller i himmelrummet som de flyver igennem. På den anden side et stort hvidt lys - så hvidt, at det bliver sort.

Hawks Rygeurt

Der er ikke en hvilken som helst urt Hawk har i sin pose. Den åbner en direkte forbindelse til underbevidstheden. Og det kan være både gavnligt, men så sandelig også farligt. Det kommer an på, hvad der er at finde dernede.

Hvis spillerne beslutter sig for at ryge af det igen, er der flere muligheder. Disse vil blive skitseret senere i scenariet.

Denne rus skal beskrives meget malende. Det er ønskeligt at spillerne føler dette på deres krop så de ved, at der er sket noget vigtigt. Næste morgen vågner de

Hawk er død !

Næste morgen ligger karaktererne i selve scenerummet. De ligger ikke der, hvor de sad da de røg. De føler sig forbavsede friske nattens udskejelser taget i betragtning. Hawk er ikke nogen steder at se. Hans taske ligger på gulvet i teaterrummet. Den er åbnet og indholdet ligger på gulvet. Der ligger

et par bukser, en t-shirt, en dolk, en kort sort pibe (den de røg af) og en lille læderpose. I denne er der omkring to stop af rygeurten.

Fra scenekanten drypper en rød væske. *BLOD!* Følger man blodsporet op på scenen finder man Hawk. Stikkende ud fra bagtæppet er en fod. Resten af kroppen er skjult bag tæppet. Løfter man det får man et chok. Hawk er totalt maltrakteret. Han har tydeligvis været udsat for massiv vold. Hans ansigt er nærmest smadret til ukendelighed. Hans arme er skilt fra kroppen. Ligeledes hans ben. I samme nu høres lyden af indianerstemmer. Det er som om det kommer fra karakterernes underbevidsthed, men de hører det alle fem.

Dette er et fremragende tidspunkt til at lave en sanity-check. Det hedder 1/1d4. Det skulle gerne forhindre karaktererne i at kaste sig frådende ud i retsmedicinske eksperimenter. Hvis de skulle gøre det, vil der være så mange slagmærker etc., at det vil være umuligt at finde ud af noget om hvad der reelt er sket.

Det der er sket, og dette skal karaktererne naturligvis ikke vide endnu, er følgende:

Carlo, Chad, Tim og Dean har i fællesskab slået indianeren ihjel. De har gjort det med deres respektive våben og har endt med at trække ham i fire dele ved at hive i hvert sit ben / arm. Deres motiver for mordet har været forskellige, men hænger meget sammen med deres elementer: Dean myrder fordi man skal prøve alting mindst en gang, Carlo myrder fordi han kan, Tim myrder for pengene og Chad har myrdet for at trække indianerens sjælestyrke ud af ham. De har alle fire fortrængt handlingen og vil være overbevist om, at det ikke er dem der har gjort det.

Der er ikke nogen spor at finde på nuværende tidspunkt, men det er heller ikke min erfaring at karaktererne giver sig til at undersøge særlig meget. De er for oprevede af det skete.

Ud af Central City

Det er næsten 100% sikkert at karaktererne vil forsøge at forlade byen. Dette skal virke som om det lykkes. Men det kan de bare ikke. Her vil de for alvor forstå, at der er noget ravsuskende galt.

De fem mænd gik ud af landevejen. Solen bagte fra en skyfri himmel og det følte som om deres hoveder var ved at eksplodere. Da de kiggede sig omkring opdage de at Sal Paradise var forsvundet. Ingen af dem havde set ham gå eller hørt ham sige noget. Det var som om selve prærien havde opslugt ham. De kiggede sig tilbage. I varmedisen kunne de næsten ikke se byen længere. Skulle de gå tilbage? Eller skulle de fortsætte. Det var ikke til at sige. De besluttede sig for at fortsætte. Efter at de havde gået i et stykke tid, kunne de skimte en by i det fjerne - begejstrede satte de tempoet op. Så opdagede de det. De konstaterede til deres rædsel at midt i byen rejste en

stolt kuppel sig. De var kommet tilbage. De var ganske enkelt på vej ind i byen igen. På toppen af kuplen stod der en skikkelse. Det var Sal Paradise!

Sådan er det. Ligemeget hvordan de forsøger vil de altid komme tilbage til Central City. De kan ikke undslippe den. Og Sal vil uværgerligt blive væk. Om de så giver ham halsbånd på, vil han pludselig være væk. Og han vil finde sig selv på det lille plateau på toppen af kuplen. I horisonten vil han kunne se operahuset. Og han vil kunne se de fire andre der er på vej ind i byen.

Dette kan naturligvis ikke forklares logisk - men det er også ligegyldigt. Som det sikkert allerede er fremgået er logik ikke en essentiel del af dette scenarie. Dette handler om at blive konfronteret med noget der er langt større end det - nemlig sig selv.

9 Hawks fodspor

Solen står op. Den glødende skive viser sig over prærien - det bliver en varm dag! I sollyset ser karaktererne hinanden. Dette var ikke meningen. Hvem slog Hawk ihjel? Vil han gøre det samme med dem? Hvordan kommer de herfra? Det sidste spørgsmål er sandsynligvis det der ligger dem mest på sinde.

Bilen er ødelagt. Der er ingen chance (selv ikke 42) for at den kan fikses. Karburatoren er gået. Der mangler ganske enkelt reservedele. Byen er fuldstændig tom! Karaktererne skal være velkomne til at gå en tur i byen. Her kan de finde rådhus, saloon, general store etc. Alle disse steder er plyndret for mange år siden. Der kan dog findes små rester af det ene eller andet. Lad dem bare finde en kniv, et knust spejl etc. Hvis de mangler lidt drama, så lad en klapperslange komme på banen. Når de går ind i et hus er der 25% chance for at der er en satan der har lagt sit på lur. Der skal et spot hidden til at opdage den før den angriber:

Klapperslange

Hp: 12 _____

Bite: 55%, poison POT 12

Giften medfører opkastning, voldsomme spasmer og at alting antager en gul kulør

man mister 12 Hp hvis man ikke klarer sit resistance roll, og 6 Hp hvis man gør. En crit medfører alvorligere eller mildere konsekvenser.

Inde i et af husene finder de et lig. Dette lig har intet med sagen at gøre, det er en selvmorder der hængte sig for omkring 40 år siden. Det er i en af de meget små huse. Hans krop er næsten rådnet op, men det tørre klima har gjort at han har antaget en mumieagtig kulør. Sanity check: 1 / 1d4.

Hvis de hellere vil storme rundt i byen end fortsætte med det interne rollespil, så opfind gerne flere julelege. Men det plejer ikke at blive nødvendigt.

Hvis de undersøger dørene i operahuset vil de konstatere at der er fodtrin både ind og ud i sandet på gulvet. Det er muligt at følge disse trin nogle meter ude på gaden, men så forsvinder de. I nattens løb er Carlo, Dean, Chad og Tim gået ud og ind af operahuset. De har benyttet hver deres udgang, det kan ses på de fodtrin der er i sandet. Det kræver at man sammenligner deres sko og støvlers såler med sporene at man finder ud af dette.

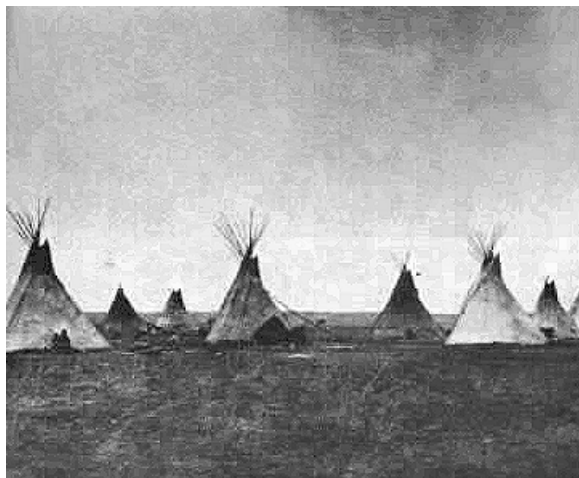
Hver af dem har besøgt et sted i byen. Et sted hvor de fik den kraft og sjælsstyrke der skulle til at udfylde deres element og myrde Hawk. Dette møde var med en Mistai - et spøgelse i et dyrs ham. Dette spøgelse har efterladt sig spor og de vil kunne findes. Det vil oplagt ske medens at de udforsker byen. Bare lad dem slå et spot hidden og konstatere at der er dyrespor - friske dyrespor.

Carlo Marx gik mod nord. Her mødte han den en Mistai i skikkelse af en prærieulv.

Dean Moriarty gik mod syd. Her mødte han sin Mistai, nemlig en bæver.

Tim Gray gik mod øst. Han mødte sin Mistai i form af en grævling.

Chad King gik mod vest - og mødte en ørn.



Hvis spillerne vandrer om natten vil de høre lyde i gaderne. Det er disse Mistai der stadig befinder sig i byens udkant. Hvis karaktererne går ud for at møde disse væsener kan der ske flere forskellige ting. Hvis møder deres egen Mistai vil den stille sig foran dem. Beskriv hvordan de på ingen måde føler sig truet af den. Den afventer og taler så til dem. Ikke med en stemme - de hører bare en stemme i deres indre. Den siger: "Hvis i skal bort herfra må i bringe harmonien tilbage."

Er det langt henne i scenariet (evt. efter Svedehytten), vil den sige noget i stil med: "For at forlade dette sted må i dræbe Sal!". Det er op til GM hvor tydeligt han vil servere denne information. Efter at den har sagt det, vil den løbe væk mellem husene og de er igen alene i byen.

Møder de en Mistai der ikke hører til deres element, men heller ikke er det modsatte skal de slå Self-Control. Klarer de det, sker der intet og dyret løber sin vej. Hvis de kikser dette rul, vil de i et kort glimt se dyret forvandle sig til den karakter der hører til denne Mistai. Derefter vil dyret løbe væk mellem husene.

Møder en karakter den Mistai der hører til det modsatte af hans element, vil konsekvenserne være værre. Her skal han klare et self-control rul - ellers vil han falde om i græsset og være i nær comatos tilstand i 1d4 timer. Hvis han

klarer sit self-control rul, vil Mistai'en angribe ham og løbe bort. Sårene vil sikkert ikke blive slemme, men de vil være slemme nok til at tage nogle hitpoints. Der er ikke mulighed for at karakteren kan slå igen. Dyret vil være for hurtigt.

Det er vigtigt, men det er jo nok tydeligt af det foregående, at denne information serveres fortroligt. Tag spilleren med ud på gangen. Det kan i det hele taget blive nødvendigt ret ofte i dette scenarie.

Det kan tænkes at karaktererne finder på at ryge noget af Hawks rygeurt. Så vil der ske ting og sager. Hvis de ryger det før svedehytten vil de få hallucinationer og forestille sig Hawks mord. Det vil være noget med forfærdelige monstre, de vil se alle dyrene igen. Dyrene der bider og flår i Hawks livløse krop. Sal vil se de fire andre som deres respektive Mistai's (dette serveres naturligvis fortroligt). Han vil føle angst ved synet. Hvad der sker, hvis de ryger det efter at de har været i indianerlejren vil blive forklaret i det følgende.

Karaktererne har stadig et lig mellem deres hænder. I det fjerne mod nord - øst kan de se indianerreservatet. Det er den eneste bebyggelse der er at se så langt øjet rækker. De vil sandsynligvis vælge at bringe liget til dette reservat. Hvis de gøre det vil de blive mødt af Chief Little Wolf. Han vil modtage dem med ophøjet ro.



Chief Running
Wolf

Running Wolf

"Så Hawk er død", sagde den gamle indianer, "det vidste jeg da godt. Det er 14 dage siden at han gik ud på prærien for at dø. Det har været bestemt længe! Men hvad kender i til det? Hvad døde han af?"

Karaktererne vil sandsynligvis være en smule i vildrede. De ved sikkert ikke særlig meget om, hvad der egentlig er sket, det kan være, at nogen har deres mistanker, men sikkert ikke nok til at de vil reagere på dem. De vil nok fortælle, at han er blevet myrdet. Little Wolf vil lytte og kun stille spørgsmål når det er strengt nødvendigt.

De fem hvide mænd vidste ikke deres levende råd. Hvad skulle de sige til høvdingen der sad og smilede tålmodigt medens de forsøgte at fremstamme deres forklaring. "Jeg ser at i har falskhed i jeres sjæle", sagde høvdingen, "Jeg vil foreslå at i, for at komme til bunds i denne sag, følger med min medicinmand i svedehytte." Ordet "svedehytte" fik det til at løbe koldt ned ad ryggen på de fem. Men det var hvad høvdingen havde foreslået. Det ville virke mistænkeligt at stoppe nu.

Svedehytten står i midten af landssbyen. Der går nogen tid, hvor der varmes kul og gøres klar. Et bøffelkranie bæres frem til indgangen på teltet. Flying Spear, medicinmanden, byder de fem indefor. Er der nogen der nægter, vil han tale om at det er dem alle eller ingen der skal gå ind. De kan ikke renses, hvis ikke de gør det allesammen. Han er uhyre karismatisk, og hvis det kommer til det, skal karaktererne slå Self-Control for at undlade at gå ind. Gør det klart for de øvrige spillere, hvad der er der foregår. Flying Spear er tydeligvis ved at blive vred. De kan miste denne mulighed, hvis ikke den genstridige karakter medvirker.



Flying Spear

Inde i svedhytten sætter de sig omkring det glødende bål i midten af teltet. Flying Spear kaster en smule vand på kullene - dampen står op i skyer. Så begynder han at synge - langsomt, roligt og incisterende. Efterhånden går karaktererne i coma. Det flimrer for deres øjne. Og de begynder at få syner.



Svedehytten

Her skal alle karakterer slå Self-control. Det har ikke betydning for deres eget syn, men det har stor betydning for det som de andre ser. Anmod blot spillerne om at slå 1d100 og gå omkring bordet medens du noterer dig hvad de har slået. Herefter sammenligner du resultaterne og finder de relevante hand-outs. De hand-ots markeret med en * betyder at det lykkes for det modstående element at stå imod. Sal bliver behandlet lidt specielt i denne sag. Hans self-control er

nemlig uden betydning. Han skal have det handout uden * først. Der er ikke noget at gøre ...

Når de vågner af deres tranche vil Flying Spear eskortere dem ud af hytten. Han vil intet sige, men kigge på dem med et blik der antyder, at han har set ting han helst ikke ville se.

Den gamle høvding kiggede på de fem hvide mænd. "Har i opnået klarhed?", spurgte han, men ventede ikke på et svar, "Nu må i forlade dette sted og vende tilbage til jeres land. I har intet at bestille her. Gå i fred."

Afklaring ?

Der er ingen tvivl om at der er nogen der har noget på nogen nu. Eller også er der nogen der har dårlig samvittighed. Det er ikke usandsynligt at der er fingermærker at finde på Hawks ankler og håndled. Nu ved Sal jo hvad han skal kigge efter.

Det kan være der er nogen der ville forsøge at finde deres Mistai. Hvis det sker, vil den råde dem til, i gådesprog, at finde sammen med de andre og dræbe Sal - for han er uren.

Hvis Sal møder en Mistai, han kan møde dem alle med samme forudsætninger, vil den sige til ham, at han er i stor fare, at de fire er for rene til denne verden og han må finde en vej ud ellers vil det betyde hans død.

Ryger de noget af urten nu vil det have grumme konsekvenser. Her vil de nemlig modtage det handout som de ikke fik! Så nu ved de allesammen, at de både selv og en anden har skyld i mordet. Og Sal har set sin skæbne. Denne udlevering kan også ske i drømme, under påvirkning af andre stoffer eller ... Det er op til dig som GM at dosere denne information.

De fem mand sad i operahuset. Ingen af dem havde sagt noget i en time. De stirrede blot på hinanden. De vidste at de ikke kunne forlade byen hver for sig, men de vidste også, at blev de sammen meget længere ville det utvivlsomt betyde katastrofe for dem alle. Den unge kiggede på de fire med foragt - eller var det frygt. Det var som om han vidste noget, som de slet ikke var klar over.

Det er svært at vide, hvad der vil ske nu. Men der er mange muligheder. Det vigtige er, at karaktererne begynder at diskutere reelt og mener det alvorligt. Det er nu at rollespillet skal fungere. Sidder spillerne blot og kigger på hinanden - så er det meget problematisk. Men det er ikke særlig sandsynligt. Det er ikke sket endnu i dette scenarie.

Efter svedehytten er der følgende spor på liget. Disse spor var der ikke før - de opstår så at sige ud af erkendelsen.

- der er et skudsår i hovedet, men eftersom det er smadret vil det være meget vanskeligt at finde dette.

- der er slagmærker fra en knippel, men de er svære at skelne fra de andre slagmærker

- der er stikmærker fra en kniv, men de er svære at opdage grundet slagmærkerne

- Carlo Marx mangler en patron i sin revolver

- Tim's nightstick har fået et par mærker

- Deans kniv har svage spor af blod

- Nederst i Tims oppakning ligger der 20 dollars som ikke lå der før

Giver de sig til at undersøge deres våben vil de opdage mærker etc. Nu ved de, at de gjorde det. Men de ved måske ikke endnu hvordan de kommer ud af det.

Afslutning

Det er som skrevet flere gange fuldstændig umuligt at forudsige, hvor dette scenarie vil blive ført hen. Det kan ende med at alle bekæmper alle i kamp, de kan slutte fred eller beslutte sig for at slippe af med det farligste element, alt efter hvem de mener at det er.

Det korte af det lange er, at de kan ikke komme fra Central City før der er nået en afslutning, en aftale eller et opgør. De må blive der, men de vil hurtigt begynde at løbe tør for rent vand, mad og lignende. Desuden vil de narkotiske stoffer løbe tør. Dette vil i hvert fald for nogle af karaktererne være temmelig katastrofalt.

Når de har handlet, vil de sikkert forlade byen. Og denne gang vil det lykkes.

Efter mordet gik de fire mænd ud af byen. Nu skulle de væk herfra. De gik med nedbøjede hoveder og talte ikke meget sammen. Pludselig hørte de lyden af en bil. Bag dem opdagede de en pick-up der kom kørende mod dem. Den standsede ud for dem. "hop op" sagde chaufføren. De fire satte sig på ladet. Bilen satte i gang. De kiggede på hinanden. Nu vidste de at alt var forandret. For evigt. Da vendte chaufføren sig mod dem. "Denver?", spurgte han. De havde set ham før - det var Hawk.

Denne afslutning varieres naturligvis efter hvilken løsning karaktererne fandt. Slog de Sal ihjel ser de på hinanden og ser i et kort glimt de fires Mistai i deres øjne. Er det en af de andre karakterer der er død, vil Sal løfte hovedet og se på dem - han er nu blevet til den døde karakter. Han har fundet sin plads.

Er de færre end fire karakterer tilbage, vil der sidde det manglende antal på ladet allerede. Tomleren / tomjerne vil kigge ned i jorden. Da bilen er sat i gang vil han / de løfte hovedet. Det er de afdøde karakterer. Mere levende end nogensinde. Cirklen er sluttet. Harmonien er genoprettet. Det kunne aldrig være gået anderledes. Og så alligevel Set i bakspejlet er de slet ikke sikre på at det var nogen god idé.

Efterskrift

Så mange var ordene. Efter scenariet er afsluttet plejer spillerne gerne at ville debriefes. Dette er 100% dit valg om du vil gøre dette. Eller om du vil lade dem spekulere i fred. Til playtest har jeg givet en evaluering, men om scenariet vinder noget ved at blive forklaret ved jeg ikke.

Dog plejer det at være interessant og temmelig underholdende at lade karaktererne fortælle, hvad de har skrevet i deres spørgeskemaer. Der kommer nogen gange nogle temmelig overraskende kommentarer på disse skemaer.

Bleeker Street er på mange måder det sværeste scenarie jeg nogen sinde har skrevet. Det har været uhyre vanskeligt at få skrevet disse tanker ned på papir. Jeg ved ikke engang om det er lykkedes. Men jeg kan kun sige - det lykkedes fint i spil. Faktisk handler det for GM i høj grad om ikke at forstyrre. Sid du blot i vindueskarmen og ryg en cigaret medens de flyver i totterne på hinanden. Giv dem tid. Karaktererne kan sagtens underholde sig selv.

Til sidst vil jeg takke nogle mennesker, uden dem ville det aldrig været lykkedes. Først og fremmest vil jeg takke min kone, Susanne Bindlev. Hun har holdt ud at høre om beatnik's og indianere i mange måneder. Hun har sågar lidt under at jeg i en uge hørte udelukkende Cheyenne indianernes stammesange - og hun blev ikke engang vred over det! Kasper Nørholm skal have en stor tak, fordi det var ham der fik drejet mit hoved i den rigtige retning. Det var helt sikkert ikke blevet til noget uden ham.

Endelig vil jeg takke playtesterne som var, i alfabetisk rækkefølge: Anders Nielsen, Anders Skovgaard, Anders Tychsen, Aslak Hansen, Bjarne Sinkjær, Charlotte Nielsen, Christina Ciborowski, Daniel Hertz, Henrik Vagner, Lise, Magnus Nygaard, Morten Vestergaard Fisker, Sebastian Flamant, Susanne Bindlev og Torben Ellert. Det var fandme fedt at i gad!

Narkotika

Narkotika har en stor betydning i "Bleeker Street". For nogle af karaktererne er det selve livsgrundlaget. For andre er det blot et krydderi på tilværelsen. De har alle en stat der hedder "DP" - det står for "Drug Priority" og den opskriver den prioriterede rækkefølge som brug/misbrug af disse stoffer foregår i. Hvis de forsøger at sige "Nej" til tilbudte narkotika skal de slå på den procent der står ud for den pågældende type. Slår de under er de i stand til at sige fra, ellers vil deres misbrug indhale dem.

Dette gør det reelt muligt for en PC'er at bruge narkotika som et våben. Hvis han holder sin modstander konstant skæv, vil modstanderen være mindre farlig.

Virksomheden af de forskellige stoffer er som følger:

Hash: Sløver og medfører milde hallucinationer. Humøret stiger. Finmotorik og tidsfornemmelse ændres. Hash rusen har en ekstremiserende virkning på mentale skills. Klarer man sit rul bliver det en bedre succes end det ville være uden hash. Kikser man sit rul bliver det værre end det ellers ville være.

Fysiske skills halveres, DB ignoreres, Self-control halveres.

Mescaline: Endnu et hallucinogen, men med en langt stærkere virkning. Hallucinationerne bliver til virkelighed. I denne rus vil karaktererne ofte kunne se deres mistai. Igen en ekstremiserende virkning på mentale skills. Finmotorik og tidsfornemmelse ændres radikalt. Fysiske skills og self-control falder til 25%.

Amfetamin: Opkvikkende i ekstrem grad. Under rusen ignoreres fysisk træthed. Mental træthed kan forekomme og vil føles som utilpashed. SF forhøjes med 1. Fysiske skills påvirkes først efter 24 timers rus. Self-control forhøjes med 25%. Mentale skills halveres da koncentrationsevnen nedsættes.

Alkohol: Sløvende. Humøret stiger. Alle skills halveres.

Carlo

I det fjerne hører du en ulv tude. Det er nat. I måneskinnet ser du Hawk. Ved ham står en skikkelse. Du genkender den som Dean. De to er i samtale. Pludselig ser du en kniv blinke i måneskinnet. Dean stikker kniven i maven på Hawk som falder om på jorden.

Sanity - check: 1 / 144

Carlo *

I det fjerne hører du en ulv tude. Det er nat. Da du vender dig om ser du Hawk. Du mærker pistolen i din hånd. Du ser dybt i hans øjne og føler en vrede du aldrig har følt før. Du ser pistolen i din hånd - den bliver løftet mod Hawks ansigt. Så hører du braget. Hawk falder til jorden, blodet strømmer fra hans sønderskudte kranium.

Sanity check: 1 / 146

Dean

Du ser en bæver på jorden foran dig. Den bevæger sig væk fra dig. Det er nat. Du vender dig om og ser Hawk i det fjerne. Han er på vej imod dig. Pludselig kommer en skikkelse ud fra en nærliggende bygning. Det er Carlo Marx. Han bærer noget i hånden. Du ser pludselig at det er en revolver. Han løfter den mod Hawk. Skuddet flænger stilheden medens du ser Hawk falde til jorden med en blodstribе fra tindingen.

Sanity check: 1 / 144

Dean *

De ser en bæver på jorden foran dig. Den bevæger sig væk fra dig. Det er nat. Bag dig ser du Hawk. Du kigger ham dybt i øjnene og fyldes med en pludseligt nysgerrighed. "Hvordan føles det at dræbe?". Du mærker kniven i din hånd, ser det skarpe blad. Du ser smerten i Hawks ansigt da kniven tvinges gennem hans maveskind.

Sanity check: 1 / 146

Tim

Grævlingen gnider sig op af dit ben og forsvinder godmodigt ud i natten. Du er alene. Da du vender dig om og ser ned ad gaden ser du Hawk. Han kommer gående med rolige skridt. Pludselig slås han tilbage, som ramt af en usynlig kraft. I det fjerne hører du en triumferende latter - det er Chad King der ler.
Sanity check: 1 / 14

Tim*

Grævlingen gnider sig op af dit ben og forsvinger godmodigt ud i natten. Du er alene. Da du vender dig om og ser ned ad gaden ser du Hawk. Han står lige ved dig. I hånden har han sin oppakning. Du mærker pludselig din knippel i hånden. Du tager tilløb og løber hen mod Hawk. Du slår; en, to og tre gange. Han falder blødende til jorden. Du roder i tasken og finder nogle dollars. Dem stikker du i lommen.
Sanity check: 1 / 16

Chad

Ørnen kigger på dig før den letter og flyver. Det er nat. Da du vender dig om ser du Hawk komme gående ned ad gaden sammen med Tim. Du ser en knippel i Tims hånd. Pludselig hæver han den og slår Hawk i hovedet med det. Du ser blodet sprøjte fra det ituslåede kranium.
Sanity check: 1 / 14

Chad*

Ørnen kigger på dig før den letter og flyver. Det er nat. Da du vender dig om ser du Hawk bag dig. Du ser styrken i hans øjne. Den styrke vil du have. I et kort sekund koncentrerer du dig - og så ser du Hawk flyve tilbage. Ramt af dit angreb.
Sanity check: 1 / 16

Sal

Du ser Hawk. Han ligger på gulvet. Han skriger i smerte. Du ser hænder der holder fast om hans arme og ben. Du ser at de trækker. Du ser skuldrene gå af led. Du ser skindet blive brudt. Du ser blodet løbe fra sårene - og pludselig ser du armene bliver revet ud af deres sokler.

Sanity check: 1 / 144

Sal*

Du ligger på et gulv. Udstrakt. Du mærker at der bliver holdt om dine arme og dine ben. Du mærker smerte. Der bliver trukket i dig - der bliver trukket hårdt. Pludselig mærker du en skarp smerte da din skulder trækkes af led. Smerten bliver ulidelig. Du mærker huden der sprænges omkring dine skuldre og dine hofter. Det sidste du oplever før du besvimer er blodet der spøjter fra dine tomme armsokler.

Sanity check: 1 / 146

DEAN MORIARTY

Jeg mindes ikke at have haft nogen fast bopæl på noget tidspunkt i mit liv. Det virker som om hele mit liv har været en lang - meget lang - rejse. Det startede i ørkenen. Jeg kan sgu ikke huske det selv, men jeg blev i hvert tilfælde fundet, i et beskidt håndklæde, på en rasteplass i Arizona. Det er den historie jeg selv har fået fortalt. Og det er jo ikke ligefrem nogen stor start på et liv - så det er jo nok sandt. Derefter på børnehjem - igen og igen. Jeg tror jeg kunne skrive en guidebog til børnehjem i det sydlige og østlige USA. Der kan næsten ikke være nogen jeg ikke har været på. Og de er fuldstændig ens. Jeg kan kun adskille dem fra hinanden ved at tænke på hvad jeg lærte de forskellige steder. Det ene sted lærte jeg at slås, det andet sted lærte jeg at lade som om jeg havde meget høj feber, det tredje sted lærte jeg at brække et vindue op - næsten uden at efterlade nogen mærker. Hver gang jeg var ved at blive god til det - så blev jeg flyttet.

Når man bliver 15 kan man jo ikke være på børnehjem mere. Så jeg stak af; strejfede omkring - levede af det jeg havde lært. Så kommer man ikke på børnehjem mere. Så kommer man i fængsel. Egentlig ligner fængsler og børnehjem hinanden. Den eneste forskel er at "lærerne" er bedre uddannede. Jeg har aldrig ønsket at være forbryder. Det siger mig egentlig ikke det store. Der er ikke noget spændende ved at flygte fra politiet. Der er intet kick i at stæle andre folks ting. Men det er den nemmeste måde at klare sig på.

Hvis det ikke havde været for Sal sad jeg nok inde nu. Men en dag mødte jeg Sal i New York. Fed fyr. For første gang mødte jeg et menneske der hverken var bange for mig eller overbærende. Han gad høre på mine historier. Han gad høre om vejene, om kvinderne og om de lange nætter i midten af fucking nowhere. Og jeg opdagede at jeg gad høre på ham - og på hans venner. De tog mig til sig - og jeg startede min anden læreproces. De var ligeså meget på røven som mig, men klarede sig ved jobs som bartendere, digtoplæsere etc. Og jeg kunne få job. I N.Y. var deres anbefaling nok. Jeg betjente på barerne. Slæbte gear til koncerter. Fik et ansvar. Det er det vildeste jeg nogen sinde har oplevet. En fyr ejer en saxofon. Det er hans kæreste eje. Han sover med den om natten. Og så får jeg ansvaret for at passe på den. Fem år tidligere var jeg løbet med den. Havde solgt den til en hæler og drukket pengene op. Men pludselig faldt tanken mig ikke ind. Han **stolede** jo på mig. På Dean Moriarty. For fedt. Jeg tror man bliver klogere af at opholde sig sammen med kloge mennesker. Før jeg mødte slænget troede jeg at Browning var en pistol. Nu ved jeg at det også er en digter.

Og nu sidder vi så her - i midten af fucking nowhere igen. De kunne ikke klare kun at høre mine historier. Nu ville de med - ud på vejene. Ud og se det Amerika, som de kun har læst om. Jeg håber ikke at de bliver skuffede - nu har jeg jo fortalt dem så meget.

I min oppakning bærer jeg en springkniv. Jeg tror det er gammel vane. Jeg ville aldrig bruge den. Men den giver en syg form for tryghed. Jeg hader mig selv for den kniv. Hvis de andre vidste at jeg havde den ville de virkelig blive skuffede over mig. Men jeg ved jo aldrig hvornår jeg kan få brug for den.

De andre:

Sal Paradise: Det var ham der opdagede min eksistens. Jeg skylder den dreng alt. OK, Sal skal lære at løsne lidt op. Han virker overbevist om, at alle andre er langt klogere end ham. Det er fandme noget lort at tro. Der er ikke nogen der er bedre end Sal.

Chad King: Geni. Han har absolut ingen jordforbindelse, med hvad fanden skal man også med det, når det er ude i universet at det hele sker. Nogen gange tror jeg næsten at Chad han kan se ting som vi andre ikke kan. Som om han har evner ud over det sædvanlige. Måske er det bare alle de benzodrinere han går og æder Han var den første, bortset fra Sal, til at acceptere min eksistens.

Tim Gray: Chads modstykke. Ikke at Tim ikke er intelligent. Gu er han så. Men han er den type der altid har husket at tage plaster med. Han er hele spejderkorpset i en person. "Vær beredt" - det er lige Tim. Han er også beredt til at flippe på et eller andet. Men det er som om stoffer bare ikke bider på Tim. Der var engang, hvor vi havde ædt en masse piller - et eller andet shit som Carlo havde - midt medens vi sad og vrøvlede så rejste Tim sig op og rydede op! Wow

Carlo Marx: Han er farlig. Måske livsfarlig. Hans hjerne virker bare anderledes end andres. Det er som om han ikke har fattet, hvordan verden egentlig hænger sammen. Han er typen der ville benægte at jorden er rund. Og han ville være parat til at slå for den overbevisning. Når han først har fået en opfattelse af tingenes tilstand har jeg aldrig hørt ham ændre standpunkt. "Undskyld" eller "Jeg tog fejl" findes ikke i hans vokabularium. Han er det mest hensynsløse menneske jeg nogensinde har mødt.

Spørgsmål:

Dean havde en gang en kæreste, de slog op. Hvorfor?

Dean har en tatovering på højre skulder, den forestiller?

Dean har en gang i sit liv trukket sin kniv mod en mand, hvad var grunden til dette?

Deans yndlingsfarve er?

Hvad er forskellen på et skænderi og en diskussion (hvis der er nogen)?

Hvis Dean kunne have været alt i denne verden, hvad ville han så helst have været?

Hvem i gruppen ville Dean ofre, hvis der ikke var andre muligheder?

Hvilket af følgende fire naturfænomener har størst kraft?

Jordskælv

Stormflod

Vulkan

Tornado

Sal Paradise

Lowell, Massachusetts. Der blev jeg født. Hvis jeg siger at min barndom var "normal", tror du bare jeg er fuld af løgn. Eller at det bare er noget jeg bilder mig ind. "Der er ingen mennesker der har haft en "normal" opvækst. Ordet normalt kan bare ikke bruges om menneskelige fænomener." Det er meget muligt, Carlo underviste mig i ordet normals betydning. Men jeg siger det alligevel: "Jeg havde en normal barndom" - så bare kom an Carlo!

Når jeg skriver at den var normal, så er det fordi, at jeg voksede op med en moder og en fader. Desuden med en mindre søster. Vi gik i den lokale skole og efter elementary fortsatte jeg til High School. Jeg mindes ikke at min fader nogen sinde har slået mig eller blot talt mere end hårdt til mig. Mine forældre skændtes aldrig, i hvert fald ikke når vi børn kiggede på. Jeg er stort set opvokset i en glasklokke af amerikansk idyl. Og det er der vel ikke noget galt i.

Nu undrer du dig sikkert over, hvorfor en fyr som mig sidder her i midten af ingenting. Her har jeg jo intet at lave. Men jeg sidder her altså alligevel.

Det hele startede da jeg kom på college i New York. Engelsk litteratur skulle være mit hovedfag. Jeg fik en lejlighed i Greenwich Village - det var billigt og jeg kunne lide stemningen der. Bleecker Street. Hold kæft hvor er der mange barer i den gade. Jeg var ensom. Kendte ikke en sjæl. På barerne var efterkrigstidens digtere begyndt at læse op. De stod på scenerne og læste deres værker for et krus øl og en tallerken af dagens ret. En aften stod Chad på scenen. Vi faldt i snak bagefter og han fortalte, at han lige var blevet smidt ud af kæresten og han ikke havde noget sted og sove. I et sekunds galskab tilbød jeg ham at sove hos mig i lejligheden. Det gjorde han så. To dage efter kiggede han forbi sammen med Carlo Marx og Tim Gray. Så var jeg solgt. Før jeg vidste af det, var jeg effektivt droppet ud af college. Disse fyre kunne både lære mig om litteratur og om livet. Jeg blev en del af beat-miljøet. Jeg læste op, mest andres værker, slæbte instrumenter og arbejdede som bartender. Her mødte jeg også Dean. En fyr der kendte hele USA som sin egen bukselomme. Han havde brug for hjælp - og jeg hjalp ham.

I det hele taget elskede jeg livet på Bleecker Street. Det hele var så ubekymret, så vildt og så evigt overraskende. Jeg havde ikke en eneste morgen, hvor jeg vågnede og tænkte "Åh, nej - jeg gider ikke mere!" Altid skete der noget nyt. Jeg blev konfronteret med nye tanker, nye ideer og vanvittige mennesker. Jeg elskede det hele ...

Så fik jeg en kæreste - Lucille. Jeg elsker hende stadig, men jeg tror at slænget blev for meget for hende. En dag var hun i hvert tilfælde rejst. Hun havde lagt en seddel: "farvel". Det var det eneste der stod. Først der tror jeg at det gik op for mig hvor meget jeg elskede hende. New York ændrede karakter da hun skred. Hvert gadehjørne mindede mig om en tur vi havde gået. Hver bar mindede mig om en sene aften, hvor vi bare sad og holdt hinanden i hånden og ikke sagde et ord. Ikke fordi vi ikke havde noget at sige - men fordi det ikke var nødvendigt. Det var som om der hang skyer af hendes parfyme overalt i luften. Små lyseblå skyer af lavendelparfyme. Det er nok derfor jeg rejste. Eller måske var det fordi mig lejlighed brændte ...

De andre personer

Dean Moriarty: Jeg mødte ham på en bar. Han har rejst fra Arizona til Alaska. Nu manglede han et sted at bo - han boede hos mig. Lucille var skredet og jeg var ensom. Det blev til tre måneder. Så tog vi afsted tværs over USA. Dean er en fandens flink fyr. Han er måske ikke det store

intellektuelle lys, men han har en gnist i øjnene som man må have respekt for.

Tim Gray: Det er ikke fordi jeg ikke holder af hele slænget. Men den eneste jeg ville betroe mine penge, mit liv eller noget andet der betød noget for mig, det er Tim. Medens de andre tripper rundt i deres universer, så er Tim en støtte af stabilitet.

Chad King: Jeg vil gerne høre på Chad , jeg vil gerne tale med Chad og jeg ville gerne forstå Chad. Men det er bare ikke altid det er så nemt. Chad lever i sin egen verden - men det er en fascinerende verden. Jeg tror ikke jeg har mødt nogen, der er så uendelig interessant som Chad.

Carlo Marx: Carlo har sine meningers mod. Det må man have respekt for. Han kan være uendelig påståelig; men det viser sig for det meste at han har ret. Hans påståelige natur gør godt nok, at der er mange der ikke kan holde hans selskab ud. Han er slet ikke så slem, som de andre vil gøre ham til. Men skal bare lære ham at kende.

Spørgsmål:

Sal har en amulet om halsen. Hvad forestiller den?

Sal er en gang i sit liv blevet slået af et andet menneske. Hvorfor?

Sals yndlingsfarve er?

Hvad er forskellen på en skænderi og en diskussion (hvis der er nogen)?

Hvis Sal kunne have været alt i denne verden, hvad ville han så helst have været?

Hvem i gruppen ville Sal ofre, hvis der ikke var andre muligheder?

Hviket naturfænomen har størst kraft?

Jordskælv

Stormflod

Vulkan

Tornado

CARLO MARX

Hvis du ikke gider høre på mig kan du bare skride. Jeg har faktisk ikke til hensigt at sidde her og spille min tid, hvis ikke du gider lytte. Jeg er 25 år gammel. Jeg blev født i Boston. AF god familie. Min far ejer en del ejendomme i Boston. Så jeg var igennem hele møllen. Privat skole og så videre. Her lærte jeg, at folk godt kan være nogen halvhjerner selvom deres forældre har penge. Jeg har aldrig været i et miljø, hvor man var så meget oppe at slås. Vi kæmpede om alt - og efterhånden som jeg blev ældre begyndte jeg at vinde! Jeg lærte at min plads var på toppen - der er jeg blevet lige siden.

Jeg flyttede til New York da jeg var 18 år. Jeg havde fået nok. Jeg indskrev mig på universitetet, men det var mest en undskyldning til mine forældre. To måneder efter droppede jeg ud. Jeg fortalte ikke mine forældre noget om det. De blev ved med at sende pengene. Så jeg havde penge nok. En dag opdagede de det. Jeg har aldrig hørt min far være så vred. Men jeg havde brugt pengene så den gamle nar brugte sin energi forgæves. Han har ikke talt med mig siden. Jeg er vist erklæret død i Boston!

Jeg droppede ud af universitetet af to grunde. Dels fordi jeg mente at pengene kunne bruges bedre, dels fordi der var for mange tåber i universitetsmiljøet. Jeg troede, jeg skulle komme til lærdommens katedral, topmålet af menneskelig stræben. I stedet kom jeg til noget der mindede om High School bortset fra at det var tilladt at drikke. Jeg måtte simpelthen væk. Hvis jeg var blevet meget længere havde jeg slået nogen ihjel! Men når man dropper ud må man jo finde en ny omgangskreds - og så fandt jeg slænget. De er ikke det værste jeg har været sammen med, men der er da nogen bløddyr imellem. Det er som om de ikke fatter at denne planet er gold og livet er kort. Man har kun sig selv at være ansvarlig over for. Alle andre er at opfatte som midler til at nå ens mål. Hvis vi alle tænkte således, ville ingen blive stødt over at blive behandlet som middel. Alle ville være hinandens midler. Vi ville være ultimativt frie, vi var kun sammen med mennesker så længe vi kunne bruge dem, og samtidigt ultimativt afhængige af hinanden, vi var sammen med mennesker så længe vi kunne bruge dem til noget. Men nej, der skal være taknemmelighed, barmhjertighed etc. etc. etc. Jeg får sgu kvalme af det.

Det samme gælder forholdet til vold. Vi knepper sgu som gale - seksual drift det er der ikke noget galt i. Men hvad men trangen til at sætte hinanden på plads? Hvorfor er det en katastrofe hvis jeg giver en af de andre en på hovedet? Vi er sgu flokdyr. De unge hanner skal da have en hakkeorden. Jeg ved godt, at det ikke er populært. Men tro mig - nogen gange er det fandme svært ikke at slå fra sig. Indtil videre har jeg haft succes med det. De aner ikke engang at jeg har en revolver med. De ville sikkert gå helt amok hvis de vidste det. Men en mand skal da have mulighed for at forsvare sig og jeg skal nok holde den skjult for de andre. Og nu sidder jeg så her. Midt i ødemarken. Mine støvler hviler på en sten i ørkenen. Det var hvis nok Deans idé. Hvorfor ikke? Se verdenen medens den stadig er her. Jeg er sgu mest bekymret over, at jeg er ved at løbe tør for mescalín.

De andre:

Sal Paradise: Sal er en fin fyr. Han er en anelse svag i sit evige forsøg på at være venner med alle. Jeg har mange gange forsøgt at forklare han om umuligheden i det forehavende. Hvis man elsker alle er man ikke nogen person. Sal har ikke rigtig sans for kontraster.

Dean Moriarty: Hvis ikke han var så gode venner med Sal, var det nok Dean der havde fået et par på hovedet. En halvstuderet vagabond der pludselig tror han er en helvedes masse, bare fordi han har rejst landet tyndt. Han er den mest udprægede wannabe jeg nogen sinde har mødt. En taber - det er fandme hvad han er.

Chad King: Han har hjerne, men hans hoved befinder sig omkring 10 kilometer oppe i skyerne. Jeg har aldrig mødt et menneske der ved så lidt om hvad det er for en verden vi lever i, men ved så meget om hvordan han mener den burde være. Jeg vil ikke benægte at Chad er intelligent. Han er måske et geni - det er bare forbandet synd at han ikke har kraften til at få sine ideer ført igennem.

Tim Gray: Når ens støvler går op i sømmen midt i ørkenen, hvem har så gaffa-tape med i oppakningen? Tim Gray selvfølgelig. Han har den utrolige evne til at tænke på alt, huske alle eventualiteter og tage højde for dem. At han desværre ikke kan noget som helst andet, som f.eks. at tænke en selvstændig tanke er så noget ganske andet. Tim er praktisk at have med på sådan en tur. Hvis jeg havde været ridder, ville jeg have valgt Tim til min væbner.

Spørgsmål:

Carlo har et mærke syet på sin jakke - hvad forestiller det?

Carlos revolver har været affyret mod en mand een gang. Hvorfor?

Carlos yndlingsfarve er?

Hvad er forskellen på en skænderi og en diskussion (hvis der er nogen)?

Hvis Carlo kunne have været alt i denne verden, hvad ville han så helst have været?

Hvem i gruppen ville Carlo ofre, hvis der ikke var andre muligheder?

Hviket naturfænomen har størst kraft?

Jordskælv

Stormflod

Vulkan

Tornado

Chad King

Hvor jeg blev født? Kan det ikke være bedøvende ligegyldigt? Jeg blev født i USA - det må være nok om den sag. Jeg havde en far og en mor. Det har jeg sikkert stadig. Jeg har ikke set dem i 9 år, men de er da nok ikke døde endnu. De er tilgængæld nok temmelig overbeviste om at jeg er død. Hvis du absolut vil vide det er jeg opvokset i nærheden af Chicago. Min far var importør af tømmer. Du har ingen anelse om hvor mange brædder jeg har set i min barndom. Millioner og atter millioner. Til sidst bliver man sgu træt af træ. Det vil sige, min far blev aldrig træt. Han blev ved med at fortælle mig om at dette træ var King familiens guld. Ja ja, det var god med ham. Jeg interesserer, og interesserede, mig ikke for hverken træ eller guld. Så en dag rejste jeg. Jeg vågnede en morgen, jeg var 15 år gammel, tog mit tøj på, gik ud af døren, lukkede den bag mig og vandrede østpå. Jeg sagde ikke farvel til nogen eller tog noget med. Jeg gik bare. Da jeg havde gået i nogle dage opdagede jeg at jeg ikke havde spist noget. Det var ikke sult jeg følte. Jeg kunne blot mærke at jeg havde for vane at spise, men at jeg ikke trængte til det. Det var som om min sjæl og min krop blev mæt af rejsen alene. Alligevel spiste jeg noget frugt som jeg huggede fra en plantage. Der er jo ikke nogen grund til at lade være. Det bekom mig ikke særligt, men det hang nok sammen med, at det var så lang tid siden at jeg havde spist.

En dag skete der noget besynderligt. Jeg kom gående forbi et æbletræ hvorpå der hang det smukkeste røde æble jeg nogensinde har set. Jeg tænkte ved mig selv: "Det æble ville jeg gerne have". Og så skete det. I samme sekund faldt æblet ned og landede blødt for mine fødder! Jeg slog det hen som et tilfælde, men om aftenen øvede jeg mig i at påvirke den fysiske verden psykisk. Og jeg opdagede at det var sandt. Det var som om turen havde åbnet en kanal mellem den åndelige og den fysiske verden. Min ånd havde vundet over min materielle skal. Det må have været sulten og udmattelsen der gjorde det.

Da jeg nåede til New York havde jeg tabt 17 kg. Det var temmelig meget, da jeg ikke just var tyk da jeg startede. I New York fandt jeg ud af, at jeg kunne tjene penge ved at tale. Jeg skriver en del digte, og på de forskellige caféer i Greenwich Village kunne jeg tjene nok til lidt sparsom mad og en seng på et lokalt pensionat. Det var også i Greenwich Village at jeg opdagede hashen. I mit hjem var den slags stoffer utænkelige. Men her var det en naturlig del af livet. Jeg opdagede at min psykiske evner blev stærkt forøget under indflydelse af hash. Jeg kunne virkelig udrette ting når jeg var høj. Det var under en hashrus at jeg i sin tid opøvede mit skyggeangreb - pludselig kunne jeg slå en mand uden at være i nærheden af ham. Og oven i købet med langt større kraft end jeg ellers ville være i stand til. Min fysiske styrke er intet i sammenligning med min psykiske.

Det var i NY at jeg mødte slænget. De er gode at være sammen med, selvom jeg måske ikke er lige nært beslægtet med dem alle. Men som en enhed fungerer det, og jeg føler at jeg har mulighed for at udfolde mig frit. Dog holder jeg min mund med mine psykiske evner. Jeg aner ikke hvordan de ville reagere hvis de vidste det - og jeg har ikke lyst til at tage chancen.

De andre personer

Sal Paradise: Sal er en fin fyr. Måske er han nogen gange lige lovlig simpel, men der er ikke noget galt med ham. Han virker mentalt en anelse usikker - han har bare ikke fået den rette styrke endnu. Måske kommer det med årene; eller også slår han sig ned i forstæderne med kone, børn og hund.

Dean Moriarty: Flippet. Dean har rejst landet tyndt, men det virker ikke som om der rigtig er noget der har siddet fast. Det virker som om han passerer uanfægtet gennem alle tænkelige problemer og oplevelser. Men han har et åbent sind. Det er der ikke nogen tvivl om.

Tim Gray: Hvis jeg nogen sinde har mødt nogen der er tung i røven så er det Tim. Det er for sin vis OK at være en smule praktisk orienteret. Jeg ved godt det er noget jeg mangler. Men man kan også gå for langt. Jeg er pissetræt af Tims evindeligt praktiske indfaldsvinkel til alting. Jeg tror ganske enkelt ikke Tim ved at der findes en verden som er andet end materiale!

Carlo Marx: En af de mest kraftfulde mennesker jeg har mødt. Carlo har en energi og en vilje jeg ikke har set magen til. Desværre er den ledsaget af en hensynsløshed som heller ikke ligner noget andet. Carlo gennemfører sine ideer - ligemeget hvad han gør. Uendeligt fascinerende, men også lidt skræmmende, menneske.

Spørgsmål:

Chad har et symbol han tænker på for at bruge sine psykiske evner. Hvilket?

Shadowfist er en gang blevet brugt mod et menneske. Hvorfor?

Chads yndlingsfarve er?

Hvad er forskellen på en skænderi og en diskussion (hvis der er nogen)?

Hvis Chad kunne have været alt i denne verden, hvad ville han så helst have været?

Hvem i gruppen ville Chad ofre, hvis der ikke var andre muligheder?

Hvilet naturfænomen har størst kraft?

Jordskælv

Stormflod

Vulkan

Tornado

TIM GRAY

Jeg voksede op i New York. Min far var jazzpianist på en af de lokale barer og min mor havde arbejde som bartender samme sted. Min barndom var nok en anelse kaotisk - jeg sov medens mine forældre var på arbejde og når jeg kom hjem fra skole sov de. Jeg lærte ret hurtigt at klare mig selv. Min mor har aldrig sagt det, men jeg er temmelig sikker på at det ikke var meningen at jeg skulle være født. De virkede i hvert tilfælde ikke indstillede på at ofre tid på mig.

Så jeg voksede op ensom i et miljø fyldt med mennesker. Da jeg blev ældre var jeg den der hjalp til i baren. Jeg fik temmelig mange vagter, da jeg havde evnen til at forblive ædru, eller i hvert tilfælde til at bevare overblikket på trods af at promillen var stigende. Alkohol virker bare ikke så stærkt på mig og jeg har en god ordenssans.

Da jeg kom ud af high school skulle jeg til at vælge en uddannelse. Jeg kom fra et semi-intellektuelt miljø og det var derfor naturligt for mig at fortsætte mine studier på universitetet. Egentlig har det aldrig interesseret mig det store, men jeg mødte da nogle spændende mennesker. Ved siden af mine studier tjente jeg penge ved at reparere ting for folk. Jeg har altid været temmelig fingernem og i universitetsmiljøet er der langt mellem folk med den evne.

Jeg droppede ud af studierne efter to år. Egentlig tager jeg nok bare orlov, men det hele blev bare lidt for meget. Jeg kunne godt se på det hele, at der måske ikke var den store fremtid for mig i universitetsmiljøet. Jeg levede stadig af at reparere ting og sager, slæbe gear til koncerter og være bartender på de lokale caféer og værtshuse i Greenwich Village. Jeg holdt sammen med slænget der hang ud de samme steder og levede af de samme jobs. Vi holdt godt sammen og var i stand til at låne hinanden lidt håndører når det hele blev lidt for trangt. Hele mit liv har jeg været på røven. Det er noget jeg næsten er vant til. Men jeg har altid haft et behov for at have lidt ekstra. En sikkerhed. Efterhånden er tanken om materiel rigdom blevet et mantra for mig. Hvis jeg kan opnå den vil jeg føle mig langt mere sikker. Det er naturligvis ikke det eneste jeg vil med mit liv - med det er den platform jeg tror er den vigtigste for mig.

Denne overbevisning har vist sig at være lidt et problem i det miljø jeg blev en del af. Slænget her interesserer sig ikke for penge, og jeg ved at de vil se ned på mig hvis de kendte til mine ambitioner. Derfor siger jeg aldrig noget om dette i deres selskab. Jeg lader som om jeg bare er "praktiske gris" og så bliver jeg accepteret.

Og nu sidder jeg så her. Midt i ødemarken. Hvorfor jeg er her? Det var vist Dean der havde en fiks idé. Men jeg kunne da også godt tænke mig at se lidt af det land jeg skulle kunne kalde "mit". Det er første gang jeg er over New Yorks statsgrænse. Og jeg kan faktisk godt lide det jeg ser herude på landet. USA er langt større og rigere end jeg troede.

Jeg har værktøj i min oppakning. Man ved jo aldrig hvornår man skal bruge en skruenøgle. Desuden har jeg en knippel. Hvis de andre vidste det ville de flippe ud. Men den er bare til selvforsvar - jeg ville aldrig finde på at angribe med den!

De andre

Sal Paradise: Fin fyr. Han er en smule forvirret og virker nogne gange lige lovligt eksperimenterende. Det er naturligvis ikke så mærkeligt når man ser hvem han opholder sig sammen med. Men Sal er bare ikke så flippet som de andre. Egentlig tror jeg han ville blive et lykkeligere menneske, hvis han indså at der var et liv væk fra Greenwich Village.

Dean Moriarty: Spændende mand. Han har eftersigende rejst igennem hele USA adskillige gange. Han er ikke så intellektuel som de andre, og det er næsten en fordel. Det er som om han er mere nede på jorden. Men han virker bare som om alting er ligegyldigt. Der er ikke noget der er bedre end andet hos Dean. Han har ikke rigtigt nogen mål udover det at leve.

Chad King: Hvis ikke Chad havde været ven med de andre er jeg sikker på, at jeg aldrig havde mødt ham. Selvom vi i New York boede fire gader fra hinanden er det som om vi lever i hvert sit univers. Chad han befinder sig helt deroppe, hvor min hjerne i hvert tilfælde ikke rækker. Det kan godt være, at han er et geni - men han er fandme irriterende.

Carlo Marx: Der er ikke noget galt med en mand der har sine meningers mod. Og så er der Carlo. Han har tror på sin overbevisninger på en måde der virker totalt ufattelig for mig. Man kan skændes med den mand i dagevis - han vil ikke flytte sig en centimeter. Til gengæld ved man at Carlo altid siger sin mening.

Spørgsmål:

Tim har et symbol i en kæde om halsen. Hvad forestiller det?

Tims knippel er en gang blevet brugt mod et menneske. Hvornår?

Tims yndlingsfarve er?

Hvad er forskellen på en skænderi og en diskussion (hvis der er nogen)?

Hvis Tim kunne have været alt i denne verden, hvad ville han så helst have været?

Hvem i gruppen ville Tim ofre, hvis der ikke var andre muligheder?

Hviket naturfænomen har størst kraft?

Jordskælv

Stormflod

Vulkan

Tornado

DEAN MORIARTY

STATS:

STR: 14 DB: +1d4
DEX: 13 INI: +1
CON: 9 HP: 21
SIZ: 12 DP: TOBAK: 20%, ALKOHOL: 40%, HASH: 50%
INT: 16 IDEA: 80%
POW: 11 SANITY: 55
EDU: 10 KNOW: 50%
SDI: 12 SELF-CONTROL: 60%
APP: 11 AGE: 29, BLACK HAIR, BROWN EYES
CHA: 18

SKILLS:

CLIMB 50%
CONCEAL 20%
DODGE 45%
DRIVE AUTO 30%
HIDE 20%
JUMP 50%
LISTEN 60%
PSYCHOLOGY 30%
SNEAK 50%
SPOT HIDDEN 55%
TRACK 30%

ACTING (FAKING) 30%
BREAK AND ENTER 50%
IMPROVISATION 35%
LOCKSMITH 45%

UDSTYR:

ET PAR JEANS, TO T-SHIRTS (BESKIDTE), ET PAR SKO
(ØDELAGTE), EN MARINEBLÅ JAKKE, 78 LUCKY STRIKE, 1/2
1/2EN ZIPPO LIGER MED "DM" INDGRAVERET, EN HALV FLASKE
BOURBON, EN KAM, EN SPRINGKNIV

Fem Facts

1. Har svært ved at sidde stille i over 15 minutter
2. Der er intet der ikke er værd at opleve
3. Sover kun fire timer hver nat
4. Ryger omkring 40 cigaretter om dagen
5. Ville aldrig indrømme at han har en springkniv

al oplevelse
er forklaring

det eneste der **betyder** noget i denne verden er at **leve**; den der kun **spilder** tiden **spilder** intet for tiden kan ikke **bruges** til andet end spild; så længe man **bevæger** sig **er** man til og så længe man **er** til behøver man at **bevæge** sig; hvis man **bliver** på det samme fysiske eller mentale sted for længe **begynder** kroppen og ånden at **rådne**; vand der **bevæger** sig **er** levende stille vand **er** dødt; døden **er** det eneste i denne verden der **er** fuldkommet; altid må man **være** overbevist om sin egen ufuldkommenhed da man kun derigennem **er** åben for forandringen; det virkelig lykkelige menneske **er** et menneske der bare **er**; mand **bør prøve** alting een gang

VÅBEN	%	DAM	INIT
FIST	60%	1D3+1D4	+1
KICK	40%	1D6+1D4	0
HEAD BUTT	25%	2D4	0
SPRINGKNIV	55%	2D4+2	+2

Bleeker Street af Adam Bindstev

Sal Paradise

STATS:

STR: 9 DB: 0
DEX: 14 INI: +2
CON: 11 HP: 21
SIZ: 10 DP: IKKE PRIORITERET - ALT PÅ 40%
INT: 14 IDEA: 10%
POW: 11 SANITY: 55
EDU: 16 KNOW: 80%
SDI: 10 SELF-CONTROL: 50%
APP: 13 AGE: 23, BLOND, BLUE EYES
CHA: 12

SKILLS:

CLIMB 40%
CONCEAL 15%
DODGE 25%
DRIVE AUTO 40%
HIDE 10%
JUMP 25%
LISTEN 30%
PSYCHOLOGY 50%
SNEAK 10%
SPOT HIDDEN 40%
TRACK 10%

ART - POETRY 30%
ART - PROSE 25%
ART - KNOWLEDGE 65%
LIBRARY USE 40%
OCCULT 10%
PHILOSOPHY 20%

UDSTYR:

TO PAR JEANS, FIRE T-SHIRTS, TO PAR SOKKER, ET PAR SKO,
ET PAR VANDRESTØVLER, EN SWEATER, EN LÆDERJAKKE.
EN FLASKE BOURBON, 12 MARLBORO, 24 TÆNDSTIKKER, EN
PAKKE PLASTER, 7 \$, ET BILLEDE AF LUCILLE.

Fem Facts

1. Uendelig fascineret af intellegente mennesker
2. Ville aldrig indrømme et behov for tryghed
3. Bange for at de andre skal se ned på ham
4. Sluger aldrig speed - men faker virkningen
5. Vil have et bad mindst hver anden dag

Alle er bange
for at blive mindre
i andres øjne

det er ikke nogen **skam** at være forberedt på det
værste; der er intet som det etablerede **system**
kan tilbyde som man **ikke** kan finde bedre andre
steder; **det** handler om at være åben og **opleve**
så meget som muligt; **hvis** ikke man står ved det
man er og det man mener er **man** ingenting;
jordisk gods binder **dig** til jorden og
forhindrer fødderne **i** at vandre på skyerne;
sjælen lever **af** rejsen; nogle gange kan **det**
skønne findes i destruktionsen ikke **kreationen**;
sørg for altid at have kontrol **over** situationen
for at kunne **beherske** det uventede; man ser
mere **med** lukkede øjne end man gør med **åbne**

VÅBEN	%	DAM	INIT
FIST	50%	1D3	+2
KICK	25%	1D6	+1
HEAD BUTT	10%	1D4	+1

Bleeker Street af Adam Bindstev

CARLO MARK

STATS:

STR: 14 DB: +1D4
DEX: 11 INI: 0
CON: 13 HP: 26
SIZ: 13 DP: SPEED 5%, MescalIN 20%, HASH 40%, ALKOHOL 60%
INT: 16 IDEA: 80%
POW: 10 SANITY: 50
EDU: 14 KNOW: 70%
SDI: 12 SELF-CONTROL: 60%
APP: 11 AGE: 25, BLACK HAIR, BROWN EYES
CHA: 16

SKILLS:

CLIMB 50%
CONCEAL 35%
DODGE 40%
DRIVE AUTO 20%
HIDE 50%
JUMP 25%
LISTEN 10%
PSYCHOLOGY 10%
SNEAK 50%
SPOT HIDDEN 45%
TRACK 30%

ART - PROSE 45%
LOCKSMITH 40%
OCCULT 40%
PHILOSOPHY 60%

UDSTYR:

STRAMME SORTE JEANS, GRÅ SKJORTE, BRUNE
COWBOYSTØVLER, LANG LYS LÆDERFRAKKE
17 AMFETAMIN TABLETTER, 5 MESKALIN TABLETTER, 2 GRAM
HASH, CHILLUM, EN .38 REVOLVER, 4 PATRONER (SIDDER 1)

Fem Facts

1. Anser alle andre som værende laverestående
2. Er næsten afhængig af speed
3. Sover derfor kun 1 - 2 timer hver nat
4. Afskyr tobak
5. Ingen af de andre ved at han har en revolver

Det der ikke dræber mig
gør mig stærkere

skaber verdenen i mit billede; det eneste billede jeg kan holde ud; hvis man skal elske verden skal man elske sig selv først; med lynets flammesværd skal jeg stige ned fra bjerget og rense ud i denne verden; det er utroligt at så mange mennesker kan overleve på trods af deres egen uduelighed; det er ikke et spørgsmål om hvorvidt nogen mennesker har fortjent at dø - det er et spørgsmål om hvorvidt de har fortjent at leve; barmhjertighed er et ynkeligt forsøg på at bevise overfor de små, at man er stor; når alt kommer til alt er der ingen der har gjort noget for andre end sig selv; jeg har aldrig været interesseret i at tjene andre mennesker, jeg har kun været interesseret i at tjene mig selv

VÅBEN	%	DAM	INIT
FIST	60%	1D3+1D4	+1
KICK	35%	1D6+1D4	0
HEAD BUTT	10%	1D4+1D4	0
.38 REVOLVER	55%	1D10	+4

Bleecker Street af Adam Bindstev

Chad King

STATS:

STR: 9 DB: +1D4
DEX: 13 INI: +1
CON: 11 HP: 21
SIZ: 10 DP: HASH 10%, MESCALIN 35%, ALKOHOL 50%, TOBAK 60%
INT: 18 IDEA: 90%
POW: 19 SANITY: 95
EDU: 13 KNOW: 65%
SDI: 12 SELF-CONTROL: 60%
APP: 13 AGE: 24, BROWN HAIR, BLUE EYES
CHA: 15

SKILLS:

CLIMB 30%
CONCEAL 10%
DODGE 26%
DRIVE AUTO 20%
HIDE 20%
JUMP 25%
LISTEN 30%
PSYCHOLOGY 50%
SNEAK 25%
SPOT HIDDEN 45%
TRACK 10%

ART - POETRY 60%
ART - PROSE 50%
SPIRITISME 35%
OCCULT 45%
PHILOSOPHY 60%

UDSTYR:

ET PAR LØSTSIDDENDE BLÅ JEANS, TO HVIDE T-SHIRTS,
SANDALER, LET JAKKE
12 GRAM HASH, CHILLUM, EN LIGHTER, EN HALV FLASKE
VODKA, 18 LUCKY STRIKE

Fem Facts

1. Har psykiske evner udover det normale
2. Ingen af de andre kender til disse evner
3. Er nær afhængig af hash, 2 gram om dagen
4. Afskyr speed
5. Har intet behov for materiel berigelse

Ligemeget hvor jeg er henne
er jeg **HER**

fysisk eksistens er et spørgsmål om at opretholde basale kropsfunktioner; alt intelligent liv foregår i den menneskelige **psyke**; poesien er **åndens** sprog; **tankekraft** er stærkere end muskelkraft; gennem overvindelse af menneskers **ånd** vokser din egen **psyke**; materiel ærgerrighed er svaghed, **åndelig** ærgerrighed er styrke; først når **ånden** løsriver sig fra kroppen er mennesker fuldkomment; kroppen er tung og holder dig til jorden; den forhindrer dig i at gå på skyerne;

VÅBEN	%	DAM	INIT
FIST	50%	1D3	+2
KICK	25%	1D6	+1
HEAD BUTT	10%	1D4	+1
SHADOWFIST	40%	2D4	+1

SHADOWFIST ANGREB ER ET IKKE-MATERIELT ANGREB DER FUNGERER SOM ET KNYTNÆVESLAG, MEN DET FOREGÅR I ASTRALPLANET. SÅLEDES VIL DEN ANGREBNE IKKE VIDE HVAD DER RAMTE HAM! DET ER EFFEKTIVT INDENFOR SYNVIDDE OG KRÆVER BLOT ET SEKUNDS KONCENTRATION.

Bleecker Street af Adam Bindstev

TIM GRAY

STATS:

STR: 16 DB: +1D4
DEX: 12 INI: +1
CON: 15 HP: 26
SIZ: 14 DP: TOBAC 10%, HASH 40%, ALKOHOL 60%
INT: 13 IDEA: 65%
POW: 9 SANITY: 45
EDU: 14 KNOW: 70%
SDI: 12 SELF-CONTROL: 60%
APP: 12 AGE: 26, BLOND HAIR, BLUE EYES
CHA: 10

SKILLS:

CLIMB 60%
CONCEAL 10%
DODGE 35%
DRIVE AUTO 65%
HIDE 50%
JUMP 40%
LISTEN 10%
PSYCHOLOGY 10%
SNEAK 45%
SPOT HIDDEN 35%
TRACK 30%

ART - KNOWLEDGE 45%
ELEC. REPAIR 55%
HISTORY 60%
MECH. REPAIR 65%
PHOTOGRAPHY 50%

UDSTYR:

BRUNE ARBEJDSBUKSER, TERNET SKJORTE, KORT ULDEN
JAKKE, MILITÆRSTØVLER
85 MARLBORO, ZIPPOLIGHTER, LOMMELÆRKE MED WHISKEY,
LILLE KASSE MED ALLEHÅNDE VÆRKTØJ, GAFFATAPE, KNIPPEL

Fem Facts

1. Er meget nærig
2. Sover otte timer hver nat - ellers er han smadret
3. Ville aldrig indrømme at han bærer knippel
4. Ryger mindst 20 cigaretter dagligt
5. Afskyr at blive set ned på

Hvis man er forberedt på det værste
bliver man aldrig overrasket

selv filosoffer kan dø af sult; mennesket er en maskine der kun kan fungere hvis de optimale fysiske omstændigheder er til stede; når først de basale behov er tilfredsstillet er der mulighed for åndelige udfordringer; penge er ikke begrænsende, de udvider mulighederne; den der har penge har frihed; det er en gal mand der tror at ånd er vigtigere end materiale - hvem har nogensinde levet af ånd; du skal altid holde dig parat; den dag du er uoplagt er den dag hvor der er brug for dig;

VÅBEN	%	DAM	INIT
FIST	60%	1D3+1D4	+1
KICK	35%	1D6+1D4	0
HEAD BUTT	10%	1D4+1D4	0
NIGHTSTICK	65%	1D6+1D4	+1

Blecker Street af Adam Bindstev