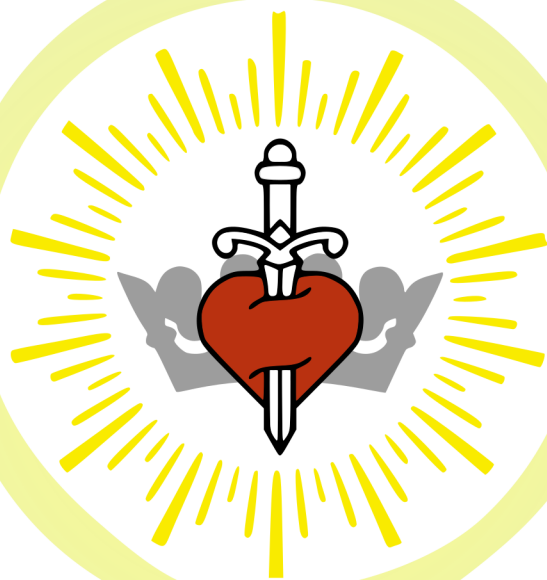


# PÅ SPORET AF VANVID



# På sporet af vanvid

**Af: Louis M. Kehlet**

**Tak til mine spiltестere**

**Spiltest 1:**

Jakob Schilling, Johanne Schilling og Troels Andersen Kjær.

**Spiltest 2:**

Jonathan Arbirk Wenstrup, Louise Floor Frellsen og Rasmus Bonnevie.

**Tak til Louise Floor Frellsen for hendes store hjælp med scenariet som helhed.**

**Tak for korrekturlæsning**

**Foromtale:** Anne Floor Eriksen, Jakob Schilling, Johanne Schilling og Lise Kehlet.

**Scenarieteksten:** Anne Floor Eriksen og Louise Floor Frellsen.

I tilfælde af spørgsmål kan forfatteren kontaktes pr. mail: [louiskehlet@gmail.com](mailto:louiskehlet@gmail.com).

Disclaimer: Denne tekst er fiktion. Personer og organisationer, der optræder i denne tekst er ikke virkelige og er ikke ment som reference til virkelige personer eller organisationer.

# Indhold

**s. 1 – Introduktion**

**s. 3 – Plottet**

**s. 6 – Elin Berg**

**s. 7 – Spilmekanik**

**s. 10 – At spillede**

**s. 14 – Bipersoner**

**s. 18 – Faste scener**

**s. 33 – Biscener**

**s. 36 - Handouts**

# Introduktion

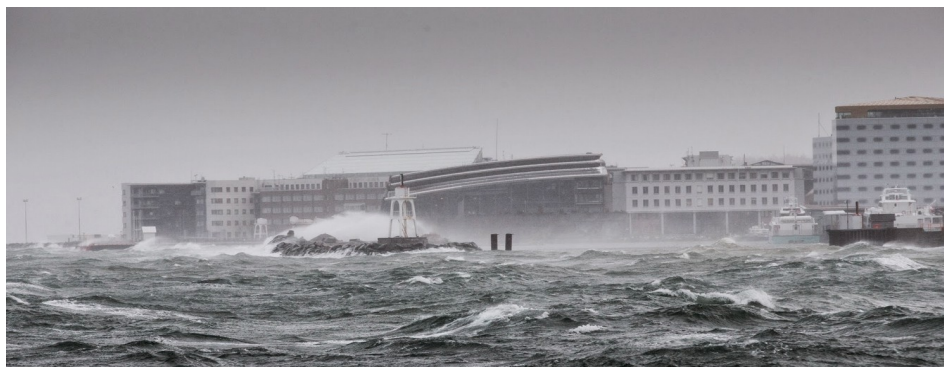
## Handling

Der er sket et mord i Trondheim. En ung studine er blevet dræbt i sin egen lejlighed, og privatdetektiven Elin Berg er på sagen. Som hun følger sporene, finder hun dog ud af, at det kun er det første mord i rækken, og at hun selv er i centrum for det hele.

En mystisk kult står bag. Den udsprang fra velgørenhedsorganisationen *International Community Relief* (ICR), hvor folk, der i mange år har hjulpet dem i nød, nu i afmagt har indset, at menneskeheden ikke er i stand til at tage vare på sig selv. Der er brug for hjælp. Disse ofringer af liv gøres for at hidkalde en ubegribelig gud fra bag stjernerne. De kalder ham Solkongen. Men Solkongen kan kun vandre på jorden, hvis han kan bo i et menneskes krop. I det rette menneskes krop. Elin er det menneske. Hun skal dog selv være villig til at tage imod magten. Derfor leder kulten hende igennem hændelser, der vil strække hendes sind til bristepunktet, så hun ved solhvervets komme måske har indset, at verden har brug for, at hun gør et sidste offer og vier sit liv til magten.

## Trondheim

På sporet af vanvid foregår i Trondheim, sommeren 2019. Trondheim er en norsk by omtrent på størrelse med Odense. Stedet er valgt, da det ikke vil føles så fremmed for de fleste spillere, men dog ikke er en by de kender godt. Der er valgt en eksisterende by for, at det skal føles virkeligt og være den rigtige verden, der er på spil. I bund og grund er det dog et fiktivt sted, og beskrivelserne af forskellige områder af byen er opdigtede, selv når gadenavnene er korrekte. Du kan altså også putte lige det, du har brug for ind i Trondheims gader.



## En delt hovedperson

Elin er scenariets ubestridte hovedperson, som de tre spillere deles om. De er hver en del af hendes psyke – det kyniske, det heroiske og det selviske. I praksis foregår det ved, at kun en spiller af gangen har kontrollen over, hvad Elin gør i virkeligheden, imens de andre to kan rådgive. På et vilkårligt tidspunkt kan de pause spillet for at diskutere med hinanden – men de kan også starte det igen, hvis de ikke vil lytte.

Hvem der har kontrollen styres af en auktionsmekanik, hvor den valuta de har at bruge, også er prisen for at få risikable eller kampdrevne situationer til at lykkes.

Undervejs som Elins psyke presses af de bizarre hændelser, hun udsættes for, begynder hun at blive vanvittig. Hvert aspekt af hende bliver dog skørt på hver sin måde. Dette styres af en simpel kortmekanik, der sikrer, at de forskellige aspekter ikke ved, hvad der er galt med de andre, eller hvornår det bliver værre. Således er Elin i begyndelsen i harmoni, og alle aspekter kan arbejde for at bringe hende i samme retning, men efterhånden som scenariet skrider frem, kommer hun i stadig større konflikt med sig selv.

### **Efterforskning**

Da scenariet har en detektiv i hovedrollen, vil det naturligvis involvere et efterforskningsforløb og der gives spor som Elin kan følge. Efterforskningen skal dog i højere grad ses som en genre eller scenografi end som en gåde der skal løses. Spillerne skal bruge det som et grundlag til at bevæge sig fremad, og du skal sørge for at uanset, hvilken retning de går i, ender de tilbage ved plottet.

### **Tone og tema**

*På sporet af vanvid* er et gyserscenarie, hvor uhyggen skal være snigende. Der er ingen skællede monstre, der springer ud af mørket, men der sker uforklarlige ting, der kryber ind under huden på Elin og gør hende utryg, uanset hvor hun er. Det føles som om hele verden vil have noget af hende, og at hun ikke kan stole på nogen – værst af alt kan hun heller ikke stole på sig selv.

Scenariet handler om, hvornår målet helliger midlet – både i forhold til at gøre ofre for det fælles bedste og ved at tage folks frihed for at give dem sikkerhed. På det personlige plan for Elin, handler det dog i langt højere grad om frygten og den opstående galskab. At flere spillere styrer den samme karakter kan lede til absurde og tragikomiske situationer, der måske nok kan få dig og spillerne til at trække på smilebåndet undervejs, men for Elin er det ramme alvor. Hun kommer til at opleve at gøre ting, som dele af hende synes er utilgivelige, og selv hvis hun slipper levende igennem sommeren, vil hun aldrig igen være et helt menneske.



# Plottet

*På sporet af vanvid* handler om, hvordan privatdetektiven Elin Berg bliver blandet ind i en mystisk kults plan om at hidkalde en glemt guddom fra et sted bag stjernerne. Dette afsnit skal give dig en overordnet forståelse for scenariets handling og for kultens plan.

## Kultens plan

Den mystiske kult, som opererer i Trondheim, har til mål at samle menneskeheden under én overnaturlig leder. De mener, at verden har brug for en stærk hånd til at føre den ind i en lys fremtid, og at den nuværende kurs ikke er holdbar. De planlægger at hidkalde *Solkongen* – en mægtig guddom med magt til at overtage verdens-herredømmet, selvfølgelig med kultisterne højt placeret i den nye verdensorden. Kulten er udsprunget af en velgørende organisation *International Community Relief* (ICR) – nogle af medlemmerne mente ikke, at deres hårde arbejde bar frugt for verden og er derfor tyet til andre midler for at bringe menneskeheden fremad. Deres hovedmotiv er godt, men midlerne drastiske. På sidste side i dette afsnit finder du en dyberegående beskrivelse af den mytologi som Solkongens kult handler efter.

Ritualet, som kan få Solkongen ind i verden, har været længe undervejs og kræver et helt bestemt offer. Elin er den eneste født under de helt rigtige stjerne og har været under kultens observation, fra hun var helt lille, hun er *Den udvalgte*. Men ritualet kræver, at Elin ofrer sig frivilligt. Derfor har kulten planlagt at bruge hendes status som privatdetektiv til at lokke hende ind i en række hændelser, de regner med, synker hende ned i et dybt vanvid og overbeviser hende om at modtage Solkongens magt.

Udover *Den udvalgte*s endelige offer kræver ritualet yderligere ofre. Ritualets andet omdrejningspunkt er lyskilder – Solkongen skal have magt over menneskeheden, hvor end den findes, og det kræver, at de fem ofre er associeret med fem lyskilder.

- *Lokkemaden (Lisbeth Abramsen)*
  - Det første mord, som skal vække Elins nysgerrighed.
  - Ild – optræder som stearinlys.
- *Den uværdige (Mats Losendahl)*
  - Én der næsten kunne have været den udvalgte, ligner Elin på mange punkter.
  - Ånd – menneskehedens skabertrang i form af lys. Optræder som en filmprojektor.
- *Spejlbilledet (Bertil og Viktor Haugen)*
  - Et par tvillinger som rituelt har kæmpet til døden.
  - Månelys – spejle oplyser scenen med månelys.
- *Budbringeren (Klara Vang)*
  - Hende som kontakter Elin om det første mord og starter historien.
  - Mordet (i dette tilfælde selvmordet) sker i Elins egen lejlighed.
  - Sollys – optræder som prismer.
- *Næsten (Dit Valg)*
  - Én af bipersonerne som Elin har et forhold til i forvejen.
  - Menneskeskabt lys – elektrisk lys i diskoteket *Stjernetågen*.

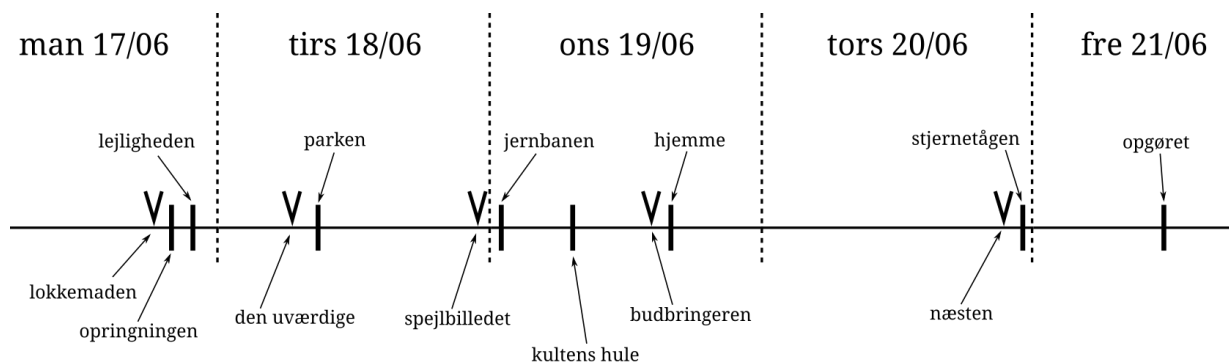
De fem mord sker på steder, som tilsammen danner en femkant eller spidserne i et pentagram på kortet over Trondheim (se handout).

Langsomt skal Elin forstå, at hun er omdrejningspunktet for de hændelser, hun efterforsker, og at hun er den eneste, der kan færdiggøre ritualet og hidkalde Solkongen.

## Spillet handling

På sporet af vanvid følger de sidste fem dage inden Elins 33-års-fødselsdag, d. 21. juni, solhverv, 2019. I den første scene kontaktes Elin for at efterforske et af kultens mord, derefter drives hun frem til de fire andre, indtil hun til sidst skal beslutte, om hun ofrer sig selv.

Der er otte faste scener, som helst skal spilles, grundige beskrivelser af disse finder du senere i scenarieteksten. Hvert mord har en række spor, som Elin kan følge til det næste åsted og en række informationer om kultens plan og den mytologi, der ligger bag deres handlinger. Udover mordene er der en fast startscene, hvor Elin kontaktes af *Budbringeren* og en slutscene i Trondheims katedral, hvor det endelige offer måske finder sted. Elin finder også et af kultens gemmesteder, hvor hun opdager, hvor meget hendes liv har været observeret. Herunder finder du en tidslinje der illustrerer handlingens forløb.



V: drabstidspunkt

|: scene

Imellem de faste scener styrer spillerne ellers selv hvordan de vil efterforske mordet. Derudover kan du indføre ekstra scener, enten med spillets bipersoner, eller med mystiske hændelser designet til at drive Elin mod vanviddet. Du kan finde forslag og eksempler til disse i sceneafsnittet, men du kan også sagtens bruge dine egne ideer eller tilpasse dem til netop din spilgruppe.

Spillet foregår som en blanding af to typer af scener. I den første slags interagerer Elin med omverdenen enten i form af biroller eller bare ved at undersøge de åsteder, hun finder. Den anden type scener er internt i Elins sind, hvor de tre aspekter diskuterer, hvad deres næste skridt er, eller hvad der overhovedet foregår.

## Kultens mytologi

*Mennesker kan ikke enes. Derfor kan de ikke arbejde sammen, men bekriger hinanden og stopper dem selv. For at mennesket kan indfri sit potentiale, og alle kan trives, har de brug for at gå i samme retning. Mange ved det, men lige lidt hjælper det, når ingen vil lade en anden bestemme ruten.*

*For længe siden var der en, der indså det næste logiske trin – at hente hjælp fra noget større. Det største han kendte var solen, og han viede sit liv til, at dens magt skulle lede folket. Solen hørte hans bøn og lod sin kraft tage bolig i hans krop. Han strålede for omverdenen, og de lyttede til ham og fulgte hans retning. For en tid så det ud som om, menneskeheden kunne overvinde sine egne fejl. Men kun under solens stråler forstod andre, hvilken gave det var. Når solen gemte sig bag horisonten begyndte folk igen at spørge dem selv, om ikke de selv havde fortjente at lede. I natten spredte de utryghed, og det, der under solens stråler var blevet vundet, blev atter tabt. En nat dræbte de den Strålende Leder, og solens styrke blev forvist.*

*Lang tid tog det, før verden igen faldt på plads, så solens magt atter kunne gå sin gang på jorden. Men nogen få huskede, hvordan det havde været, og holdt fast i håbet. Da stjernerne stod rigtigt, forstod de, at det ikke var solen men lyset, der havde magten. De lod både solen og månens lys give dem lederkraft. Menneskeheden trivedes igen. Men i flammers flakkende skær, dansede uvisheden ligesom skyggerne, og andres grådighed fik alligevel forpurret fællesskabets lykke. Endnu en gang lå verden hen i ensomhed og indbyrdes strid.*

*Endnu en gang fandt de trofaste følgere en person, der kunne bære lysets magt i sit hjerte, og da tiden kom gav de Solkongen magt over alt, hvad solens stråler rørte, hvad månens skær kærtegnede og flammer favnede. Men til trods for deres stridigheder havde menneskeheden ikke stået helt stille i mellemtiden. De havde skabt deres eget lys, koldt og evigt, og under elektriske pærers summen holdt menneskene fast i deres ærgerrighed på bekostning af dem selv og andre, og sendte lysets magt bort i troen på, at de selv var stærkere.*

*Solkongens kærlighed og tålmodighed er dog uendelig, og han ventede et sted bag stjernerne på igen at blive kaldt til jorden, hvor han kan forsøge at overbevise menneskene om, at de er stærkere sammen. Da det skete, var hans følgere grundige, de sikrede sig, at han regerede over dagen, natten, i flammernes skær eller i menneskeskabt lys. Omsider lod det til, at ofrene gjort igennem tiden bar frugt, og lykken var vendt.*

*Man arbejde sammen, samlede sig om en leder, en ledestjerne. Men hvad solkongens trofaste hof ikke havde tænkt på, var det lys de ikke så. Lyset der boede i menneskenes ånd, deres behov for selv at styre og skabe brændte ufortrødent et sted i deres indre, selvom de levede ude i den lyse verden. De brugte den ånd, den skabertrang, til at forme lyset og lægge deres egne skævvredne historier ind i det som maling på et lærred. På den måde splittede de atter et samlet folk.*

*Men Solkongen giver ikke op, når der er brug for hans hjælp. Han venter, og en dag vil der atter være en værdig født under de stjernerne, der kan bygge bro fra himlen til jorden og invitere lyset tilbage ind i menneskenes liv.*

*Solkongens magt behøver et hjem på jorden. Kun en født under de rette stjerne kan tage imod gudens magt, men der skal mere til: en forberedelse af sindet før kroppen kan rumme mere end det alene. Seks ofre må gøres, før den udvalgte kan se, hvad verden er – og hvad den kan blive.*

*Lokkemaden – et uskyldigt offer, der kan åbne den udvalgtes øjne for verdens ondskab.*

*Den uværdige – et liv frivilligt givet for at vise, at ingen anden kan tage den udvalgtes plads.*

*Spejlbilledet – en port åbnes, når den udvalgte indser, at det samme ydre kan rumme sindets forandring.*

*Budbringeren – viser stien, der skal betrædes, og at den udvalgte selv er endemålet.*

*Næsten – en ven mistet i sagens navn, fordi magt aldrig kommer uden en pris.*

*Endelig den udvalgte – et hjem til magten, et lys i mørket.*



# Elin Berg

I *På sporet af vanvid* deles de tre spillere om at spille hovedpersonen Elin Berg. Hver spiller er et bestemt aspekt af Elin's personlighed og har derfor forskellige ideer om, hvad der er godt for Elin, og hvordan hun skal agere i løbet af fortællingen. I begyndelsen af scenariet er der nogenlunde balance imellem dem, de anerkender, at Elin har brug for dem alle tre, og at de bidrager med noget forskelligt. Efterhånden som Elin bliver skør, bliver det dog sværere for dem at arbejde sammen.

## Hvorfor?

*På sporet af vanvid* tager inspiration fra H. P. Lovecrafts horror-univers. Den splittede hovedperson, gør det muligt i højere grad at spille efter en følelse af, at man ikke engang kan stole på sig selv. Samtidig gør det følelsen af vanvidet stærkere, at man skal kæmpe mod de andre aspekter for at holde Elin på netop det spor, man selv føler er rigtigt, selvom det er fordrejet af ens eget vanvid.

Derudover trækker *På sporet af vanvid* på troper fra noir detektivgenren og den ensomme efterforsker, der måske nok har bekendtskaber at få hjælp fra, men i sidste ende arbejder alene. Kultens plot tager også udgangspunkt i, at Elin er den udvalgt, og den snigende uhygge er bygget op om langsomt at indse, at det hele drejer sig om en selv – derfor er der kun en person, selvom der er tre karakterer.

## Aspekterne

**Det heroisk aspekt** er den del af Elin, der gerne vil hjælpe andre og påskønnes for det. Det er den del, der tror på det bedste i mennesker, og giver folk en chance til, selvom de måske ikke har fortjent den. Det har en stærk retfærdighedssans, men er ikke bange for at bøje regler og love for at tilgodese sin eget moralske kodeks.

Det heroiske aspekt presser Elin til at gøre sit arbejde godt, men kan også blive for ivrig og ikke se, at hun har brug for hvile.

**Det selviske aspekt** er den del af Elin, der husker på, at hun ikke skal leve sit liv for andre. Denne del vurderer, hvad Elin har brug for i det enkelte øjeblik og handler så på det. Nogle gange er det at slappe af, nogle gange er det at vise, hvad hun duer til. Det er altid at sørge for, at Elin kommer levende gennem situationen og får noget ud af sit arbejde.

At være selvisk er ikke at være doven, det handler om at passe på sit eget ve og vel – både fysisk og psykisk. Nogle gange kan det selviske aspekt dog godt være lidt for vægelsindet og ufokuseret.

**Det kyniske aspekt** er den efterrationaliserende del af Elin, som får hende til at kunne holde verden ud. Denne del bryder sig ikke synderligt om folk eller verden, der er en masse vrede bygget op her, og det kyniske aspekt holder det hele ud ved at vise trods.

Selvom det kyniske aspekt er det koldeste og mest uhøfligt udadtil, er det på mange måder mægleren i Elin's indre liv. Hvor det heroiske og det selviske aspekt nemt kan komme op og toppes, er det kyniske egentlig ligeglad med, hvad der moralsk set er det rigtige, og søger i stedet at få det hele til at glide.

# Spilmekanik

*På sporet af vanvid* har to hovedmekanikker. Den første sætter rammerne for, hvordan spillerne deler kontrollen over Elin, mens den anden styrer, hvordan de enkelte aspekter langsomt bliver sindssyge, som scenariet skrider frem.

## Kontrolmekanik

De tre spillere skal deles om at styre Elin gennem fortællingen. På et hvert givet tidspunkt er det ét af de tre aspekter, der har kontrol med hvad Elin gør. Dette aspekt er således den eneste, der kan interagere med omverdenen både i forhold til at samtaler med biroller, udforskning af en lokation eller beslutningen om, hvor Elin skal tage hen. De to andre aspekter må frit tale med hinanden og til den del af Elin, der har kontrollen for at influere Elins handlinger, men det er altid aspektet med kontrollen, som bestemmer i sidste ende.

### **Tankerum:**

En spiller kan på ethvert tidspunkt bringe Elin ind i et tankerum, hvor aspekterne frit kan diskutere med hinanden, uden at tiden går i scenariets virkelighed. Dette kan f.eks. bruges midt i samtaler, hvis aspekterne gerne vil have mulighed for at planlægge, eller hvis Elin pludselig er i knibe.

For at trække dem ind i tankerummet rækker en spiller hånden i vejret. Dette sætter automatisk spillet på pause. Tankerummet slutter, når en anden spiller også rækker hånden op – eller første spiller sænker hånden igen. Elin bliver derved kun i tankerummet, hvis aspekterne er enige om det.

### **Kontrol- og actiontokens:**

Hver spiller har et antal tokens. Disse bruges både til håndtering af hvem, der har kontrollen med Elin og til spillets actionmekanik.

Et aspekt kan forsøge at overtage kontrollen med Elins handlinger ved at række en knyttet næve frem foran sig. Dette pauser spillet, for at der kan afholdes en kort auktion om kontrollen. Hver spiller vælger nu i hemmelighed at byde et antal af deres tokens, gemmer dem i sin næve og rækker den frem. Når alle er klar afslører spillerne, hvor mange tokens de har budt, den spiller med flest overtager kontrollen. Vinderen af auktionen giver de tokens vedkommende bød til det aspekt, der måtte afgive kontrollen med Elin.

- Hvis aspektet, der i forvejen har kontrollen, vinder beholder aspektet kontrollen, men betaler sit bud til spillederen.
- Den spiller, der starter auktionen, skal byde mindst én token.
- Hvis to eller flere spillere byder lige mange tokens, og der ikke er nogen højere, byder disse spillere blot igen i en ny runde. Vinderen betaler summen af sine bud.
- Spillerne skal sørge for at give plads til hinanden og ikke straks starte en ny auktion efter én lige er afsluttet.

Disse tokens bliver også brugt til at styre action i spillet. Hvis Elin prøver at udføre en handling, som du mener skal have en risiko for at fejle, afgøres hendes succes på følgende måde: Du giver et interval af tokens, som aspekterne i fællesskab skal betale, f.eks. 2-4. Uden at tale sammen vælger hvert aspekt derefter at byde et antal tokens. Hvis summen af de budte tokens er indenfor intervallet, lykkes Elin i sit forehavende, hvis ikke går det galt. Elin lykkes derfor oftest med sine handlinger, hvis aspekterne er i harmoni og aspekterne kan sabotere hinanden både ved lave og høje bud.

Store intervaller, eller værdier der er deleligt med tre er nemmere for spillerne at ramme. Så hvis du synes noget skal være særligt vanskeligt at klare giv da et enkelt tal, som ikke kan deles rent i tre.

Hver spiller får ved spillets start 10 tokens. Når du som spilleleder sidder med 12 eller flere tokens, deler du fire ud til hver spiller.

*Eksempel: Det kyniske aspekt har netop beskyldt Elins ven Helene for altid at lyve og spionere på hende. Det heroiske aspekt vil gerne overtage kontrollen for få styr på situationen og overtale Helene til at hjælpe Elin og rækker derfor en næve frem for at starte en auktion. Spillet pauses og aspekterne byder følgende: Heroisk: 3, selvisk: 0 og kynisk: 3. Da det heroiske og det kyniske aspekt har budt lige mange tokens, lægges disse til side, og de to byder igen. Denne gang byder det heroiske aspekt 2 og det kyniske 1. Da har det heroiske aspekt vundet kontrollen med Elin og betaler sit bud – 5 tokens i alt – til det kyniske aspekt.*

## Galskab

I løbet af fortællingen oplever Elin forskellige hændelser, som tilsammen langsomt presser hende mod vanviddet. Mekanikken, der beskrives i dette afsnit, har til formål, at du som spilleleder kan beslutte, hvornår de forskellige aspekter skal blive mere sindssyge, uden at spillerne har fuldt kendskab til hinandens situation.

Aspekterne har hver to forskellige sindslidelser de kan pådrage sig i løbet af scenariet, det er op til dig at beslutte, hvilke der reelt bliver brugt.

Hver spiller har et sæt kort med tallene 1-13. Bagsiden af hvert tal-kort er enten blankt eller har en sindslidelse, som da skrider frem hos det givne aspekt. Tabellen forneden beskriver, hvad der er på bagsiden af hvert kort. Denne tabel findes også som et separat ark som du finder sidst i scenarieteksten.

#	HEROISK	KYNISK	SELVISK
01	MEGALOMANI		
02		PARANOIA	
03			NARCISSISME
04	AGGRESSION		
05		MYTOMANI	
06			IMPULSIVITET
07	MEGALOMANI		IMPULSIVITET
08	MEGALOMANI	PARANOIA	
09		PARANOIA	NARCISSISME
10	AGGRESSION	MYTOMANI	
11		MYTOMANI	NARCISSISME
12	AGGRESSION		IMPULSIVITET
13			

Når du i løbet af spillet mener, at en hændelse bidrager til, at Elin glider dybere ned i vanviddet, skal du vælge et tal og bede spillerne alle trække deres kort med det givne tal. Således kan du vælge hvilket/hvilke aspekter, der reelt bliver mere sindssyge, men spillerne har ikke vished om, hvem af de andre, der blev berørt. Du skal give spillerne et kort, når der sker noget mystisk, uhyggeligt eller når de er meget uenige. Du kan i løbet af fortællingen ændre tærsklen for, hvornår noget udløser et kort, hvis du for eksempel føler, at det ellers ville gå for hurtigt, eller hvis du synes der er brug for mere splid imellem aspekterne.

Hvis du ikke helt ved hvilket kort, du synes passer bedst, kan du godt vælge tilfældigt, det vil ikke være ødelæggende for scenariet.

Hver sindslidelse optræder på kort tre gange og skal komme mere og mere til udtryk, efter hvor mange kort aspektet har trukket med den pågældende lidelse:

1. Lidelsen er endnu ikke så slem, skal kun komme sjældent eller afdæmpet til udtryk.
2. Lidelsen er fremskreden og skal komme til udtryk ofte.
3. Galskaben tager overhånd og bliver et af aspektets primære bevægegrundlag.

I en gennemsnitlig afvikling af scenariet er det meningen at spillerne skal trække mellem 6 og 10 kort. Dette sikrer, at der sker en markant udvikling i Elins sindstilstand og svarer til omkring 2 pr. mord.

*Eksempel: Elin har netop set et af ofrene følge efter sig og har flygtet febrilsk gennem Trondheims gader, mens hun råbte efter forbipasserende om at hjælpe hende. Du synes, at dette bør indebære, at aspekterne bliver yderligere vanvittige. Derfor beder du spillerne om alle at trække kort nr. 02. I dette tilfælde bliver det kyniske aspekt mere paranoidt, mens de to andre aspekter ikke ændrer sig.*

# At spillede

*På sporet af vanvid* er et scenarie, der kræver en del af dig som spilleleder. Du skal blandt andet beskrive scener, spille bipersoner, formidle spillets stemning og sammen med spillerne skabe handlingen imellem de fastlagte scener. Denne sektion er beregnet til at give både et overblik over de forskellige opgaver, såvel som gode råd og instruktioner.

## Den splittede hovedperson

Det kan nemt blive forvirrende at have tre spillere til at deles om at spille en enkelt karakter. Her skal du huske, at kun én af spillerne har kontrol over Elins handlinger ad gangen. Fokuser din opmærksomhed på denne ene spiller. Især når Elin taler med en af birollerne, er det vigtigt ikke at reagere på, hvad de to andre spillere siger.

Ved at holde fokus på det aspekt, der kontrollerer Elins handlinger, forstærker du også følelsen af kun at have indirekte indflydelse på Elin hos de to af aspekterne, der ikke har kontrollen. Du kan understrege relevansen af tankerummet ved som biperson at reagere, hvis det aspekt, der har kontrollen, svarer de andre aspekter. Det er således primært relevant for netop at pause spillet, når der sker andre ting samtidig.

## Efterforskningen

I *På sporet af vanvid* er der kun få scener, der reelt er nødvendige at nå frem til. I de fleste afviklinger vil Elin komme frem til de fem mordscener og bruge tid på at efterforske de spor, hun finder der.

Fortællingen kommer hurtigt ud på et sidespor, hvis spillerne ikke fanger de hints, du giver dem. Det er ikke meningen, at spillerne skal bruge lang tid på at regne komplekse gåder ud for at få lov til at komme videre. Efterforskningen er på den måde blot kulissen, hvori plottet om Elins mulige fald til vanviddet udspiller sig. Her er det dit ansvar at give spillerne tilstrækkelige informationer til, at de selv finder videre.

Lad spillerne følge de spor, de finder mest interessante, men guide dem tilbage i retning af morderne, når du kan. Som spilleleder har du i *På sporet af vanvid* stor frihed til selv at være medskabere af oplevelsen. De fastlagte mordscener er ment som pejlemærker, du kan styre fortællingen imod, men du sætter kød på den.

Senere i scenarieteksten finder du en række forslag til scener, du kan bruge ind imellem mordene, hvis du synes, spillerne mangler noget mere at forholde sig til. Disse scener er ment som inspiration, og du kan bruge dem, som de er, eller tilpasse dem efter behov.

## Pacing

Som i de fleste fortællinger sker der en eskalering i løbet af handlingsforløbet. I *På sporet af vanvid* handler denne eskalering primært om Elins mentale tilstand og om de overnaturlige elementer, som skal blive mere og mere udtrykte, som scenariet skrider frem.

Elin lærer langsomt mere om den mystiske mytologi, der ligger til grund for kultens affærer. Som konsekvens glider hun samtidig dybere og dybere ned i vanviddet. Det er vigtigt, at du som spilleleder ikke indfører for mange overnaturlige elementer fra starten. Lad det langsomt blive mere udtalt i takt med, at aspekterne ikke længere kan stole på hinanden. Du er frit stillet til selv at finde på de overnaturlige elementer, som du synes passer ind i netop din spilgang. Senere i teksten finder du desuden en række scener, du kan bruge, enten direkte, eller som inspiration.

Vær også opmærksom på, at det kan virke stærkere, at noget bizart sker omkring Elin, hvis der også er andre til stede, der benægter at have set det. Bipersoners reaktion på Elins opfattelse af verdenen kan give mere tvivl end udelukkende at fortælle spillerne, at de synes de så noget være mærkeligt.

Selvom scenariet er en uhyggelig fortælling om kultens grusomme mord og Elins vanvid, kan hendes skiftende personlighed let skabe nogle groteske og morsomme øjeblikke. Selvom I griner af, hvordan Elin opfører sig understreger det i de fleste tilfælde blot, hvor langt ud hun er kommet.

*På sporet af vanvid* foregår over 4 dage, det kan derfor også være nødvendigt at pace spillerne lidt i, hvor meget de kan nå i løbet af en dag. Nævn gerne hvor lang tid det tager dem at udføre visse handlinger, for eksempel kan hun sagtens efterforske noget ved at søge online, men at gå i dybden med den slags tager tid. Sørg også for at spillerne har en fornemmelse af, at Elin bliver nødt til at spise og sove en gang imellem.



## Spilstart

Inden du starter scenariets historie, er der en række punkter, der skal gennemgås med spillerne. Herunder finder du en grundig gennemgang, derudover findes der en kort oversigt i Handouts afsnittet.

## Introduktion

Introducer spillerne til scenariets præmis. Her skal følgende punkter rundes:

- *Tragedien* – der skal spilles efter den gode historie, vær ikke bange for at spille efter det dramatiske udfald, der ikke nødvendigvis ender godt for Elin.
- *Efterforskningen* – er rammen om spillet, lad spillerne vide, at de bare skal kaste sig ud i det, og at du nok skal sørge for, at de kommer videre, der er ingen vejspærringer.
- *Lovecraft-inspireret horror* – der er ingen monstre om hjørnet, og den sande rædsel findes i tvivlen om, hvorvidt du kan stole på din egen bevidsthed.
- *Konceptet om den splittede hovedperson* – spillerne får hver et aspekt af hovedpersonens personlighed og skal i fællesskab styre hende igennem scenariet.

# Mekanik

Scenariets to hovedmekaniker, der skal forklares til spillerne.

## Kontrolmekanik

- *Tankerum* – ræk hånden op for at pause tiden mens aspekterne kan diskutere. Når en anden spiller rækker hånden op, slutter tankerummet.
- *Kontrolauktion* – ræk en næve frem for at starte en auktion om kontrol med Elin.
  - Spilleren der starter auktionen skal byde mindst én token.
  - Vinderen betaler til den, der må afgive kontrollen (hvis den der havde kontrollen selv vinder auktionen betales til spilleder).
  - Ved lige bud forsættes med en ny runde blandt dem der stod lige.
  - Giv hinanden plads og start ikke straks en ny auktion efter at have tabt.
- *Action-mekanik* – spilleder giver et interval, spillerne bruger hemmeligt et antal tokens. Falder summen af spillernes tokens indenfor intervallet, er Elins handling en succes, ellers fejler hun.

## Vanvidsmekanik

- Hver spiller har et sæt kort med tallene 1-13.
- Når spilleder siger til, trækker de alle et kort med et givet tal.
- Bagsiden er enten blank eller indeholder en lidelse som nu bliver værre hos det aspekt, der har trukket den.
- Må ikke afsløres for de andre spillere.
- 3 niveauer - lidelserne stiger langsomt i intensitet.

## Opvarmningsøvelse 1

I *På sporet af vanvid* er det vigtigt, at de tre aspekter er på bølgelængde, for at Elin kan lykkes med sine foretagender. Denne første opvarmningsøvelse hjælper med at skabe et samarbejde mellem spillerne og med at give hinanden plads.

Få spillerne til at rejse sig op og stille sig tæt sammen. De skal nu i fællesskab tælle til 10 uden at tale i munden på hinanden. Hvis to spillere siger et tal samtidig skal de starte forfra fra 1.

Når de lykkes med at tælle til 10 gentages øvelsen, nu med lukkede øjne.

## Karakteruddeling

Uddel nu karaktererne, det er op til dig som spilleder at bedømme, hvem der vil passe bedst til hvilket aspekt. Herunder finder du nogle anbefalinger.

**Det heroiske aspekt** driver scenariet frem med sin nysgerrighed og selvopofrende personlighed. Giv det gerne til en ikke alt for tilbageholdende spiller.

**Det selviske aspekt** har en klar motivation og er det af aspekterne, der passer bedst til en mere uerfaren spiller.

**Det kyniske aspekt** er nok den mest subtile af de tre aspekter, giv den gerne til en erfaren spiller. Skal kunne veksle imellem at være grov udadtil og mæglende indad.

Fortæl spillerne om karakterarkenes udformning og giv dem tid til at læse dem grundigt.

## Opvarmningsøvelse 2

Fortæl at Elin kører sit detektivbureau DetekTrond fra sin lejlighed – udpeg den gerne på kortet. Det er en treværelses, hvor det ene rum bruges som kontor.

Spillerne skal beskrive to genstande i hjemmet og knytte et minde til dem. Lad dem i løbet af to runder fortælle om en ting på kontoret og derefter om en ting et andet sted i lejligheden.

## Start spillet

Inden du starter spillet for alvor skal spillerne alle trække kort 07 – Elin har haft et hårdt liv og er ved scenariets start allerede et lille skridt på vejen mod vanviddet.

Dernæst starter du scenariet med den første scene *Begyndelsen*.





# Bipersoner

Elin har en række kontakter, hun trækker på i sit arbejde i Trondheim og disse kan indgå i scenariet som bipersoner. Spillerne får sammen med beskrivelsen af deres egen rolle en oversigt over dem, så de selv kan opsøge dem efter behov. Du kan også selv gribe fat i dem, hvis du synes Elin savner nogen at interagere med, så alt spillet ikke bliver inde i hendes hoved. Til sidst i scenarieteksten er der en oversigt over forslag til små scener, du kan bruge til at få dem introduceret.

Bipersonerne er som udgangspunkt på Elins side, og de kan ses som ressourcer, hun kan bruge i sin efterforskning. Herunder får du en kort beskrivelse af, hvordan Elin kender dem, hvordan de er som person og et par punkter, hvor de kan være behjælpelige. Det er kun retningslinjer, og hvis spillerne tænker, at det er oplagt, at en anden har den ekspertise, de lige skal bruge, er det helt i orden at lade det være tilfældet.

Ingen af bipersonerne er skrevet direkte ind i plottet, så du kan passe dem til efter behov. Hvis det er spændende at spille på deres paranoia og lade en af dem faktisk være en del af kulten, er det for eksempel en mulighed. Men det kan være en ligeså fed tragisk historie, at Elin tror, at alle har rottet sig sammen imod hende, imens de egentlig forsøger at hjælpe.

**Espen** er hjemløs og ikke så gammel, som gaden har fået ham til at se ud. Han er skarp nok, men en arbejds-skade kastede ham ind i et system, han ikke kunne håndtere. Han opdagede Elin på et stakeout og tilbød at holde et åbent øje for hende. Han liver op, når hun opsøger ham og giver hans hverdage indhold.

Espen er stolt, han tager gerne imod arbejde fra Elin, men nu hvor han kender hende, vil han ikke have nogen almisser eller medlidenhed.

- Espen kan især bruges til at holde øje med steder, eller det kan være han har set noget mistænkeligt en af de foregående dage.
- Espen var førhen havnearbejder, så han ved også noget om hvordan af- og pålæsning ved skibene og togstationen foregår.

**Lars** er en dygtig advokat og en stærk juridisk ressource for DetekTrond. Han gør normalt alt efter bogen, men en gang lod han følelserne råde, hvilket er skyld i, at han nu også er Elins ekskæreste. Deres forhold sluttede med en god tone, og de har bibeholdt det professionelle samarbejde.

Lars er høflig og velopdragen, og Elins liv er egentlig for risikabelt til hans smag, det ved han også godt selv, men han holder stadig af hende og vil gerne hjælpe hende, så godt han kan.

- Lars har styr på både lovgivning og økonomi og kan hjælpe med den slags ressourcer.
- Lars er også skarp med computere. Han vil nok være noget urolig ved at skulle forsøge sig som hacker, men hvis han kan overtales, kan han nok knække en kode eller to.

**Helene** er en midaldrende politibetjent, der begyndte sin karriere med at ville redde verden, men nu er tilfreds, hvis den bare ikke er brændt ned, når hendes vagt er slut. Hun holder sig ikke for fin til at tage den hjælp, hun kan få og ser igennem fingre med, hvor den kommer fra.

Helene er pragmatisk og træt. Selvom hun gerne tager imod hjælp fra Elin, ved hun også godt, at Elin har det med at balancere på kanten af loven. Hvis Elin træder for langt ved siden af, bliver Helene nødt til at prioritere sit job – uanset hvor godt hun kan lide Elin.

- Helene kan hjælpe med at komme forbi politiafspærringer og deler ofte gerne bevismateriale. Hvis der er en god nok grund, kan hun også hjælpe med at holde politiet på afstand af et gerningssted, indtil Elin har haft chancen for at se på det.

- Hvis hun presses nok kan Helene også være en ressource i forhold til at anskaffe våben eller ammunition.

**Julie** hyrede Elin til at opspore stjålne smykker. Det viste sig, at hun havde betalt for at få dem stjålet for at hæve forsikringspengene. Hvad der skulle have været en konfrontation endte med en hed nat. Julie spiller ikke efter verdens regler, men hun gør livet spændende. Deres forhold var kort og intenst.

Julie er en klassisk femme fatale, hun tager ikke noget helt seriøst, og hun er vant til at få, lige hvad hun vil have. Hun kan godt lide at lege med folk og se, hvor langt hun kan presse dem. Det var hende der gjorde det slut med Elin, men når de ses, kan hun godt lide at blusse op under flammerne bare lige for at se, at hun stadig har den magt, hvis hun savner den.

- Julie er uddannet kunsthistoriker og kan hjælpe med at forklare symboler og vurdere genstandes oprindelse.
- Julie har en del upassende evner og viden. Hun ved noget om gift, hvordan man kommer i kontakt med de forkerte typer, og hvordan man dirker låse op.
- Julie er god til at sætte sig ind i forbryderes tankegang og kan ofte hjælpe med at skabe teorier for, hvad der er sket og hvorfor.

**Benjamin** er en ung journalist, der drømmer om egenhændigt at være den fjerde statsmagt. Han kom hurtigt til tops på Aftenposten takket være sin rige far. Det ændrer dog ikke på, at han har talent. Han skrev en historie om din indsats med at stoppe en hacker. Han deler gerne information i jagten på den næste historie.

Benjamin kan godt være lidt irriterende i sit intense forsøg på at være den skarpeste pen i skuffen, men han er ret bevidst om sin privilegerede situation og har hjertet på det rette sted. Han er ung nok til at føle sig udødelig, og han er med på den værste – han er altid glad for at blive involveret i Elins vilde eventyr.

- Benjamin kan komme i kontakt med de fleste personer. Måske har han lavet et interview med dem, måske kan han sætte et op – ellers kender en af hans kollegaer dem, eller hans far spiller golf med dem. Hvis det er et navn man kender, kan Benjamin i hvert fald oprette kontakten.
- Benjamin har godt styr på, hvad der har rørt sig i Trondheim i den seneste tid. Har der været en avisartikel om det, ved han nok noget perifert og kan grave mere frem på en studs.

**Håkon** er både ejer af og bartender på *Det Rustne Anker*. Bag de røgdusede ruder, står tiden næsten stille, og Håkon holder af rutinen. Han vil næsten hellere gå konkurs end forholde sig til nye kunder, men autenticiteten af hans vandhul tiltrækker hipstere; de er en god undskyldning for at brokke sig.

Håkon er egentlig lun nok, men han holder gerne folk på afstand. Han holder på sin ret til at sige, hvad han vil og gider ikke den der nymodens krænkelsekultur, men han er ikke ondsindet.

- Håkon ved, hvad der rør sig blandt almindelige mennesker. Han kender tonen på gaden. Han har også et godt overblik over, hvilket arbejde der er meget af for tiden og skemaet for, hvornår toge og skibe kommer i til Trondheim.
- Håkons vandhul er også et sikkert sted i området. Der kommer nogle skumle typer fra tid til anden, men der bliver holdt husfred.

**Selma** var i den bande Elin en kort årgang hang med som teenager. Hun var lidt yngre end Elin og så op til hende dengang. Selma kom aldrig ud af miljøet, men gravede sig dybere ned i Trondheims mørkere dele. Elin har ladet hende slippe af sted med mindre narkosager for gamle dages skyld, men Selma er stadig bitter over, at være blevet forladt den gang.

Selma er indbegrebet af trods og foragt for det fine samfund. Verden har pisset på hende, men hun har ikke fundet sig i noget og har skabt sig et liv med det hun kunne. Intet af det er hendes skyld.

- Selma ved hvilke bander, der har gang i hvad. Hun ved, hvor man får stoffer, våben eller hvad man ellers kunne tænke sig at købe for penge.
- Selma sælger også gerne sine egne evner, hvis pengene er gode, og det ikke er for farligt. Hun kan komme ind de fleste steder, og hun kan også finde ud af at slå fra sig.

**Frida** stripper på *Den Lyserøde Pingvin* halvdelen af ugen og er bartender på *Stjernetågen* den anden. Hun hyrede dig en gang til at samle materiale til en sag imod en gæst, der forfulgte hende. Dengang strippede hun ved siden af studiet, siden opgav hun så studiet. Ud over sin natlige karriere laver hun velgørhedsarbejde for ICR for at gøre noget for andre.

Frida er en sød pige som på mirakuløs vis endnu ikke er blevet desillusioneret af verdenen. Hun er stadig håbeful. Hun kan lide at tjene godt og være begæret, men hun har også et behov for at gøre noget af større betydning, derfor har hun kastet sig ind i det frivillige arbejde hos ICR – det er også nemmere at fortælle venner og familie om.

- Frida har snavs på en del folk i alle Trondheims lag.
- Frida ved, hvad der rører sig i nattelivet. Hun ved, hvad de unge går op i, og hvilke stoffer de tager. Mere end en gang har hun hjulpet Elin med at finde frem til, hvem det var, der puttede en roofie i nogens drink.
- Om Frida er blevet indlemmet i kulten igennem sit arbejde med ICR, eller om hun udelukkende er der for velgørhedsdelen, er op til dig. Under alle omstændigheder har hun noget viden om personer i organisationen, og hvad de arbejder med, hvilket kan blive relevant i løbet af Elins efterforskning.

**Tuva** er retsmedicinere som tilså nogle skrammer Elin havde fået efter et sammenstød med en indbrudstyv. Ingen havde nogensinde set så medlindende på Elin som den aften. Tuvas hjerte bløder for alle de ofre, hun møder, og hun har et inderligt behov for, at hendes arbejde leder til retfærdighed – hvis ikke hævn.

Tuva er en hønemor, der bare gerne vil sikre sig at alle får en ordentlig behandling. Hun udviser omsorg for både gerningsmand og offer. Hun har styr på sit arbejde og bliver gerne sent for at være sikker på, at det er gjort ordentligt, og at et spor ikke bliver koldt.

- Tuva kan hjælpe med at undersøge spor. Gift, stiksår, kalibre af pistoler. Hun har styr på alt, hvad der kan skade menneskekroppen.
- Tuva kan også hjælpe med at se på eventuelle skrammer, Elin får, hvis det skal gå hurtigt og ikke være registreret på skadestuen. Men hun plejer som regel at forsøge at overbevise Elin om at gå hjem og sove.



# Faste scener

De otte faste scener i *På sporet af vanvid* er beskrevet i detaljer her. Fem af hovedscenerne drejer sig om de mord, kulden har begået og undersøgelsen af gerningsstederne, og de er bygget op på samme måde:

1. Først er der en beskrivelse af stedet, og hvad det generelt er Elin ser, når hun ankommer.
2. Dernæst er der information om offeret, nogle af tingene – så som udseende – er åbenlyse, men nogle af tingene vil hun være nødt til at kigge igennem personlige egendele eller søge online for at finde ud af. En del basisinformation kan anskaffes, når først hun har navnet på offeret.
3. Der er så en række punkter, der hver især beskriver mulige spor til at komme videre i gåden. De er struktureret, så du har informationen om det, hun kan finde på gerningsstedet, og hvor det fører hen. Det er ofte meningen, at Elin skal bruge flere trin på at komme frem til løsningen. Det kan for eksempel være ved at trække på nogle af sine kontakter (bipersonerne), ved at tage et sted hen eller simpelthen ved at sætte sig foran sin computer og søge løs. I disse trin ind imellem har du helt frie tøjle til at lede spillerne videre i gåden.
4. Derudover er der også en række punkter med spor, der peger i retning af kulden. Dette er ikke som sådan en gåde, hun skal løse, eller spor hun behøver at følge, men det er vigtigt at nævne nogle af disse punkter, når hun undersøger gerningsstederne, for at hun langsomt kan få en forståelse for kultens plan og mytologien bag.
5. Endelig er der forslag til sære ting, Elin kan opdage, ikke er, som de burde være. Disse er blot til for stemningen og har altså ikke nødvendigvis nogen relevans i forhold til at løse gåderne, så her kan du uden problemer krydre med dine egne ideer.

Gåder og spor er bygget sådan op, at de bliver nemmere og mere outrerede, som scenariet skrider frem. De første mord skulle altså gerne virke, som om nogen har forsøgt at dække over, hvad der er sket. Når Elin finder spor, må det gerne se ud som om, det er fordi morderen har været dum eller uforsigtig, og spillerne må gerne have fornemmelsen af at regne den ud.

Efterhånden som historien skrider frem, virker det dog mere som om, der faktisk er lagt spor ud til Elin for at trække hende igennem plottet – for det er lige præcis det, der sker. Kulden vil gerne have, at hun finder det næste sted. Der må altså også gerne gives lidt mere tid til selve efterforskningen i starten, også fordi dette er den normale hverdag for Elin, så det er det, hun skal se smuldre.

I begyndelsen skal det gerne være hendes professionelle stolthed, der driver Elin fremad, imens det i slutningen er følelsen af, at der ingen udvej er.

# Begyndelsen – opringning om ny opgave

Det er sommeren 2019 – mere præcist søndag den 16. juni.

Det har været en fin men lidt uinteressant dag. Småsager – en nabostridighed om fritgående kæledyr og en klassisk sag om mistænkt utroskab.

Elin bliver sent om aftenen ringet op af en ulykkelig men bestemt ung kvinde, Klara Vang, der vil hyre hende til at efterforske sin roommates død. Hun er lige kommet hjem til synet af hendes lig i deres lejlighed. Hun har ikke ringet til politiet endnu – hun tror de vil antage, at det er et selvmord, men det tror hun ikke på, så hun vil sikre sig, at det bliver undersøgt ordentligt.

## Hvad Klara oplyser om situationen:

De to veninder bor i et nyrenoveret lejlighedskompleks i den dyre del af byen med udsigt til kanalen. Facade i glas og stål, det er et pænt kvarter.

Hun kan forklarer, at de har råd til at bo der, fordi det er et forældre køb gjort af Klaras forældre. Offeret, Lisbeth, bor der som fremlejer for at hjælpe Klara med huslejen, og fordi det passer godt til det unge liv at bo samme med en anden.

I realiteten er det kulten, der har sat dette i stand ved at købe lejligheden og installere Klara i den. Lisbeth er et uskyldigt offer, men hun er udpeget iblandt de mange potentielle roommates, som Klara skulle vælge imellem, fordi hun har en plausibel baggrund i forhold til ikke at gå direkte til politiet. De to har boet sammen i halvandet semester og er reelt blevet venner.

Klara er lige kommet hjem fra at have været i byen med nogle venner fra ICR og få et par drinks for at fejre, at det er lykkedes dem at købe et stykke jord til at bygge en skole i det vestafrikanske land Côte d'Ivoire (landet Elfenbenskysten). Lisbeth lå død i deres stue. Det så vildt mærkeligt ud med stearinlys og blod. Klara løb ind for at hjælpe Lisbeth, men det blev klart, at hun var død, og der ikke var noget at gøre.

Klara forlod lejligheden i skræk og skulle til at ringe til politiet, men hun vidste, at Lisbeth ikke stolede på dem og slog derfor i stedet DetekTrond op.

## Offeret:

Lisbeth Abramsen, 22 år. Studerer psykologi. Led af anoreksi i ungdomsårene og har flere gange været i kontakt med både psykolog og psykiatrisk afdeling. Var fascineret af alternativ medicin og wicca og er de sidste måneder begyndt at gå til en del møder i en lokal forening. Har en plettet straffeattest i forbindelse med stoffer og er begyndt som hobby at gro og udvinde diverse medicinske planter og rusmidler.

## Spor til mordet:

- Klaras vidneudsagn. Klara er befippet over situationen, men svarer så vidt muligt på, hvad hun kan.
  - Hun aner ikke, hvorfor nogen ville slå Lisbeth ihjel.
  - Lisbeth er begyndt at holde sig nye venner, men hun virkede som om hun havde det godt og var fascineret af de nye tanker, hun gik med – ikke selvdestruktiv.
  - Vennerne fra wicca-cirklen gik meget op i naturlig medicin, og hvad man kunne med urter. Klara er begyndt at gro nogle planter i deres altankasse – på nuværende tidspunkt ikke mere end lidt spirer.
  - Undersøger Elin Klaras alibi, var hun af sted til middag og drinks med en gruppe venner fra ICR. Hun gik noget tidligere end Elins opringning, men hun gik sammen med en ven, som kan fortælle, at de slentrede længe i gaderne i stedet for at gå lige hjem, og det passer så med timingen.  
(Vennen er naturligvis et medlem af kulten, der dækker over Klaras handlinger).

**Spor til kulten:**

Når Elin tager af sted, lægger hun måske mærke til en reklame eller to for en særudstilling om kongemagt på Riksmuseet.

**Det uforklarlige:**

- Udefra ser det ud som om, der er kraftigt oplyst i deres lejlighed med flakkende levende lys. Næsten som hvis der var et bål derinde eller hundredvis af stearinlys. Når hun kommer ind er der ganske dunkelt og kun de fem stearinlys, nævnt i næste scene, er tændt.



# Mord 1 – Lokkemaden, ild

## Gerningsstedet:

Klara venter ude i opgangen foran lejligheden, for ikke at være derinde sammen med liget. Hun er en nydelig ung overklassekvinde. Hun er pænt klædt fra at have været ude med vennerne, men hendes make-up er ødelagt af, at hun har grædt. Hendes humør svinger fra udmattet til arrig.

Lejligheden er stor med rigelig plads imellem de nydelige møbler. Rodet er ikke overvældende men tyder på, at der bor et par unge mennesker, der har bedre ting at bruge deres tid på end at støve af og lægge tøj sammen.

Da Elin ankommer, er stuen kun oplyst af fem flakkende stearinlys, de er placeret ud for den døde Lisbeths hænder, fødder og hoved. De står i spidserne af et pentagram omsluttet af en cirkel, der er malet på gulvet. De er malet i blod, der øjensynligt kommer fra den døde kvinde. Blodårerne på hendes håndled er skåret på langs, og hendes hænder er smurt ind i hendes eget blod. Det tyder på, at hun selv er kravlet rundt for at male symbolerne, før hun har lagt sig. Hun er blevet skåret med et barberblade, der kommer fra en benskraber og som ligger ved siden af hende.

Kigger man nærmere på hendes ben, vil man dog se, at hun har en hudafskrabning/splinter på siden af den ene læg, men at hendes knæ ikke ser ud, som om hun har kravlet rundt, til trods for at knæene er bare under kjolen. Hun er blevet trukket hen over deres trægulv. Der er ingen blodspor andre steder, så det har været før, hun er blevet skåret. På køkkenbordet står en åben flaske vin og et enkelt glas, der er væltet.

## Offeret:

Lisbeth Abramsen, 22. Kort hår farvet sort (oprindeligt blond), blå øjne, næsepiercing og huller i ørerne. På gerningsaftenen er hun klædt pænt i en sort kjole med blonder og snører, den går til lige over knæene. Hun har mørke øjenskygge og en dybrød læbestift.

Hun er vokset op i en forstad til Trondheim i et pænt mellemklassehjem. Mellemste barn i en søskendeflok på tre.

Lisbeth var ikke selv medlem af kulten.

## Spor til mordet:

- Lisbeths tænder og mundhule er sorte
  - Misfarvningen skyldes en gift, hun har drukket i vinen. En prøve af giften kan tages enten fra hendes mund eller vinresterne.
  - Elin kan enten bruge nogle timer på at lave research på hvilken type gift, der kan gøre det eller kontakte en af sine bekendte.
    - Retsmedicineren Tuva er oplagt at kontakte om giftige substanser. Hun kan bestemt hjælpe med at analysere giften og finde ud af, hvad den er udvundet af.
    - En af de andre kontakter kan sagtens være entusiastisk omkring planter og vide, hvilken slags det er.
    - Giften stammer fra den sjældne plante *Radix Negunda*. Graves der dybere, kan man finde ud af, at den gror i den botaniske have i Fortsparken.
- Lisbeths smartphone – de kender ikke koden, men den har fingeraftryksscanner, og de har et lig med fingre.
  - Der er naturligvis masser af information at grave igennem: gamle mails, browserhistorik og kalender.



- Som udgangspunkt bekræfter disse ting, hvad Klara har fortalt. Der er sene møder med wicca-gruppen *Månedanserne*, der er afleveringer til studiet, møder med venner og familie alt det vanlige. Browsertabs er åbne med modetøj, artikler om dyrevelfærd og generelle nyheder og sociale medier.
- En fast aftale der går igen i kalenderen er friluftsfremvisninger af gamle film i Festningsparken, der finder sted hver anden tirsdag hen over sommeren. I denne uge er der dog også en – i morgen. Det er en tirsdag som de andre, men der brude ikke være nogen i denne uge. Slår man programmet op, er der ingen ændringer, der er ikke noget skemalagt til den 17/6.  
Titlen står i telefonen til at være: Skaberlyset.
- Ser man på, hvem Lisbeth senest har haft kontakt med, er der noget snak med nogle studievenner, hvor de udveksler råd om en aflevering til næste uge. Den sidste person, hun har haft meget kontakt med er en noget ældre fyr, hun er kommet i kontakt med på Tinder: Mats Losendahl. De har flirtet en del på skrift, og han har foreslået, at de mødes første gang til film-fremvisning i Festningsparken.
  - Undersøger de Mats nærmere, kan de finde ud af, at han er gift og normalt bosat i Bergen. (Flere detaljer på næste side, da han er det næste offer).

#### **Spor til kulturen:**

- I pentagrammets arme er malet symboler for de fem lyskilder: en flamme, en sol, en måne, en hånd med en elpære og et lukket øje, hvor pupillen stadig ses (se handout).
- Af åbne tabs i Lisbeths telefon er der en Wikipedia-artikel om Solkongen Louis 14. af Frankrig, samt hjemmesiden for Riksmuseet med udstillingen om kongemagt.
- Hvis Elin kontakter politiet i forbindelse med efterforskningen af mordet på Lisbeth, kan hun senere få at vide, at de klart mener, at der er tale om et selvmord, og at sagen derfor er lukket. Helene og Tuva er dog villige til at se nærmere på det, hvis Elin insisterer.

#### **Det uforklarlige:**

- Ligets øjne virker som om de kigger efter Elin, når hun går rundt, men kun når hun ikke kigger nærmere efter.
- Lysene flakker som om en vind bevæger sig igennem lokalet – og går ud et efter et.
- Kommer der politi på scenen samtidig med Elin, vil de nægte at se de malede symboler. Det er bare flere blodpletter på gulvet – det er jo at forvente, når nogen har skåret sig selv.

## Mord 2 – Den uværdige, ånd

### Gerningsstedet:

Parken er et åndehul i Trondheim, som både gamle og unge holder af. Der er legepladser, blomsterbede og store åbne plæner. Der er en mindre botanisk have med udstillinger i drivhuse og små skilte ved diverse særlige planter. I løbet af sommeren holdes der filmforevisninger på storskærm ved bunden af en stor stentrappe hver fjortende dag. Her virker selv mordet næsten idyllisk.

En mand, der minder besynderligt meget om Elin, ligger i græsset under et træ. Han har den ene arm under hovedet som en pude og den anden hvilende på sit bryst. Det viser sig sig dog, at denne hånd holder om mordvåbnet, en ceremonielt udseende kniv, der er stukket ind i hjertet. Der er ingen tegn på kamp, eller at andre har været i nærheden. Formentligt et selvmord. Når man nærmer sig, kan man se, at sollyset, der baner sig ned igennem trækronen, giver et forunderligt spil hen over kroppen. Tættere på inde i skyggen af træet, bliver det klart, at der ikke blot er tale om sollys. Imellem grenene er placeret en projektor, der afspiller en film ned over den døde: En mand og en kvinde ligger i græsset ved siden af et gammelt jernbanespor og snakker. Manden i filmen overlapper med den afdøde i en sådan grad, at det næsten føles som om, det er ham, der er med i filmen, og det er svært at se bort fra, at det ikke er hans læber, der bevæger sig. Tonen imellem dem er venlig. Hun fortæller ham, at det er ok ikke at kunne redde verden på egen hånd. Han siger at han godt ved det, at han ikke var den rettet til det. De rejser sig for at gå, og perspektivet ændrer sig, så det føles som om liget bevæger sig, og slentrer væk sammen med kvinden. Så starter klippet forfra.

### Offeret:

Mats Losendahl. 32 år (20/06/1987). Født og opvokset i Buvika (en god halv time fra Trondheim). Ligner på mange måder Elin – samme lyse hår og blå øjne, samme ansigtsform. Man kunne nemt komme til at tro, at det var hendes bror.

Arbejder som lokofører for CargoNet, men havde før en karriere som elektriker. Bor ikke længere i området omkring Trondheim, men i Bergen sammen med sin kone. Han er kommet til byen med godstog 0609, der kom til byen med en last af tømmer og har samlet en sending af møbler op. Han skulle køre toget tilbage til Bergen tidligt næste morgen (afgang 02:35).

Mats er medlem af kulten og har givet sit liv som frivilligt offer. Hvis de har opdaget at han havde kontakt med den afdøde Lisbeth aftenen før, vil de nemt kunne genkende ham, som han ligger der.

### Spor til mordgåden:

- Liget er iført en lokoføreruniform.
  - Han har den tydelige kasket og en lille metalnål på jakken med CargoNets logo. Der er klipsen fra et navneskilt fæstnet til sin skjorte, men skiltet er væk.
  - Næste mord forgår, der hvor tog 0609 holder, han skulle efter tidsplanen have kørt det tog af sted næste morgen.
- I filmklippet ligger personerne ved siden af et togspor. Det næste mord foregår det eneste sted på kortet, hvor der forefindes togbaner.
  - Mordet finder først sted i løbet af natten, så hvis Elin kommer der tidligt, foregår intet endnu. Hvis hun kommer sent nok til at forberedelserne er i gang, kan hun blive taget til fange og tvunget til at overvære seancen.
- Filmen afspilles fra et USB-drev, der sidder i projektoren. På drevet kan findes tre filer:
  - Filmklippet har titlen Skaberlyset.avi.

- Når de har mulighed for at inspicere filmen nærmere (ude af solen og uden overlap med liget), kan de opdage ICR-logoer på de medvirkendes tøj. Undersøger Elin det i dybden, vil hun finde ud af, at det er en gammel kampagne for organisationen. Hvor der dog er en lille ændring idet *Den uværdige* ikke plejer at blive nævnt. I originalen siges der i stedet, at de jo heldigvis er mange, der arbejder sammen for sagen.
- Manuskriptet fra filmen Skaberlyset.txt (handout).
- En krypteret fil PåBagsiden.txt (handout). Hun kan forsøge at knække koden selv eller tale med nogle bekendte, der eventuelt kan arbejde på det, men det vil tage dem en dags tid at bryde igennem.  
Det nødvendige kodeord findes på næste mordsted.
- I lommen har Mats et nøglekort. Det er halvt sort og halvt guld, men der er ikke andre kendetegn på det – hverken ord eller tal. Det er til et af byens hoteller – Hotel Royal.
  - For at finde ud af hvor kortet kommer fra kan Elin f.eks. søge efter billeder, kontakte hoteller i byen direkte eller spørge en af deres kontakter, som hun formoder ofte er på hotel.
    - Mats boede på værelse 33, dette må Elin i kontakt med hotellet for at fastsætte. På hans dør hænger et ”vil ikke forstyrres skilt”.
  - Det er et pænt hotel og værelset er stort, der er dog alligevel fyldt med rod. Der er det almindelige rod af en åben kuffert og brugte sokker. Derudover er et pænt chatol i mørkt træ dækket med billeder af tvillingedrenge på omkring 11 år. I nogle af dem ser de glade ud, i nogle er de bundet og ser skræmte ud. Der er billeder af godstogsområdet i Trondheim. Det hele i sort/hvid. Der ligger også en togplan for godstog fra CargoNet. Der er cirklet med rødt omkring tog 0609 med afgang 02:35. Fra under sengen rager et stump reb ud, der ligger også et par kabelstrips. Der er opgavebøger for børn og farveblyanter spredt ud over gulvet; mange af de nuttede dyr har tegnet blod på sig eller at de græder. Hvor der skulle tegnes fra tal til tal, er det nogle steder gjort forkert, og der er kommet monstre frem i stedet. Fjernsynet er tændt. Der kører en Skipper Skræk-tegnefilm, hvor Olivia er blevet bundet til et sæt togskiner og råber på hjælp.

#### Spør til kulten:

- Kniven, som Mats har stukket i brystet på sig selv, har øverst på skæftet det øje-symbolet, der var tegnet i blod på det første gerningssted.
- Liget har en kalender i lommen, hver dag er der skrevet tidspunkt for solopgang og solnedgang.
  - Vintersolhverv er markeret med en cirkel.
- På hotelværelset finder Elin også et billede af sig selv – taget da hun gik ind i lejlighedsbygningen ved det første mord.

#### Det uforklarlige:

- Personen i filmen passer uvirkeligt godt til liget i græsset – så godt at det nærmest kun ville være muligt, hvis liget faktisk bevægede sig undervejs.
- Hvis Elin kigger efter tæt på, kan det pludselig se ud som om liget åbner øjnene. Det er dog bare filmen, der passer perfekt hen over liget. Det er næsten som at kigge på sine egne øjne i et spejl.

## Mord 3 – Spejlbilledet, månelys

### Gerningsstedet:

Godstogspladsen i det nordlige Trondheim ligger bagved passagertogssporene. Rækker af spor blandt grus, jord og ukrudt. Den yderste ende er nær en række kraner, der benyttes til af- og pålæsning. Der holder en del vogne, der skal lastes og de tilhørende lokomotiver.

Elin kan højst finde nogle stumper af reb ved selve sporene, men på en lidt større åbning imellem to spor ved siden af er der sat en ring af ni spejle i forskellige størrelser og forme. Nogle af dem er stukket direkte i jorden, andre læner sig op ad sporene, er fæstnet til siden af en togvogn eller er i en ramme med fod. Alle spejlene står med en smule vinkel, så de retter månelys ind mod midten af arenaen.

Inde i ringen ligger der to lig. De har kæmpet til døden derinde. Selvom de begge har fået en del slag i ansigtet er de to mænd umiskendeligt ens. De er tvillinger. Hvad mere er, det er de to tvillinger fra billederne på hotellet – de er dog mere end et årti ældre nu. Kampen har som udgangspunkt været uden våben, de ser begge veltrænede ud og har formentligt haft nogen erfaring med kamp. Slagsmålet er sluttet tæt på et af spejlene, der tydeligvis er blevet knust af den enes ansigt. Der er sår og stadig småsplinter tilbage, det ene øje ser blodigt ud. Det er dog sandsynligvis mærkerne på hans hals, der viser, hvordan han døde. Den anden er død af et stiksår fra et større stykke af det selvsamme spejl.

Jorden rundt om spejlarenaen er trampet ned. Der ligger øldåser og papirstrimler på jorden rundt omkring. Henne ved en af vognene er jorden våd, og der lugter af urin. Det lader til at der har været en del mennesker – tilskuere der måske endda har spillet på kampen.

### Ofrene:

Bertil og Viktor Hagen, enæggede tvillinger, 24 år, født 21/2/1995. Brunt hår og brune øjne. Bertil er uddannet folkeskolelærer, blev tidligere samme år gift med Simone Høst. Viktor er under uddannelse som arkitekt og har lavet arbejde for ICR både i forbindelse med lokale kontorer og støttebygninger rundt omkring i verden.

De gik begge til Krav Maga i den samme forening i byen.

Både Bertil og Viktor var medlemmer af kulten. De er frivilligt gået ind til at give deres egne/tage hinandens liv for sagen.

### Spør til mordgåden:

- Begge de afdøde har hospitalsarmbånd på. Ud over deres navne og fødselsdato/identifikationsnumre, står der "Djævlens klinik".
  - Hvis Elin direkte giver sig til at undersøge dette, vil hun finde en avisartikel skrevet af sin journalistkammerat Benjamin, som dækkede en sag om hasardspil på slåskampe. Djævlens klinik var stedet, hvor de kæmpende opsøgte lægehjælp og lægen var involveret i gamblingen.
  - Lokalerne blev efter lukningen af klinikken solgt for en slik, og det er nu i den bygning, ICR har deres hovedkontor i Trondheim.
- Området viser tegn på, at der har været tilskuere, og dette kan også pege i retningen af hasardspil på de illegale kampe i Trondheim. Det blev lukket ned for omkring trekvart år tidlige i løbet af efteråret.
  - Elin vil også kunne finde frem til Benjamins artikel ved at undersøge dette spor.
  - Selma, Elins gamle ven som arbejder med lyssky forehavender, kender godt nogle folk, der har været med til den slags kampe – måske har hun også selv spillet på dem. Hun vil også kunne fortælle om doktoren, og hvor hans klinik lå.

- Bag på spejlene er der bogstaverne N E O G O S L N – flyttes der lidt rundt på dem, skriver de ordet solkongen, som er password til usb-nøglen fra det foregående åsted. K’et mangler, da det stod på det knuste spejl. Elin kan godt samle stykkerne op og finde ud af det ved at samle spejlet, hvis hun vil.
  - På USB-nøglen finder Elin et uddrag af en gammel stil, hun selv har skrevet (handout). Brudt op i teksten er der GPS-kordinater, der fører til Djævlens klinik/ICRs hovedkontor.

#### **Spor til kulten:**

- Begge ligene har i lommerne lapper med papir, der har en liste af de fem lystyper
  - Månelys, sollys, menneskeskabt, ild, ånd.
- På containere og skurvogne rundt omkring er spraymalet tallet 95452 (hvilket er de sidste 5 cifre af Elins fødselsnummer).

#### **Det uforklarlige:**

- Hvis Elin kigger på ligene flere gange virker det som om sårene og skrammer fra den ene dukker op på den anden, så de kommer til at ligne hinanden mere og mere igen.
- Hvis Elin kigger på månen via et af spejlene fremstår den fuld.
- Når Elin kigger i spejlene, aner hun, at sit eget spejlbillede altid er en lidt bedre version af hende end virkeligheden, rankere, smukkere eller stærkere.

# Kultens hule - afsløringen

## Stedet:

ICR købte i sin tid lokalerne, hvor Djævlens klinik hørte til og de nærliggende kontorer i samme bygning, som styrtede i pris, efter de kriminelle aktiviteter blev offentlige. De fleste af lokalerne på førstesalen ligner ganske rigtigt almindelige kontorer. Et enkelt rum har dog været brugt som mødelokale for Solkongens kult. Herfra har de planlagt mordene og samlet information om Elin. Sidenhen har de indsamlet alskens sære genstande og plantet spor, der skulle føre Elin derhen.

De holder konstant øje med hende, og har en person på stedet klar til at stikke ild til en skraldespand, lige før hun ankommer, for at få det til at virke som om, de forsøger at slette deres spor. Samtidig hjælper dette også Elin til at finde det rette lokale. Der er ikke begået nogen mord her, men der er masser af information, der gerne skulle hjælpe hende til at se nogle af sammenhængene, og der er mange ting, der kan hjælpe med at afsløre, hvad kulten vil, og hvorfor Elin spiller en central rolle.

Ved første øjekast ligner stedet lidt et sært pulterkammer af forskelligt rod, men når man kigger nærmere, er der også områder, der virker mere ordnede. Der er et bord med gamle bøger på forskellige sprog. De beskriver alle myter om solguder og solkonger. Der er en opslagstavle, hvor der hænger en række billeder. Der står en gine iklædt det samme tøj, som Elin har på, idet hun kommer derind. Det samme pentagram, som var malet på gulvet omkring Lisbeths lig, er malet på en af væggene. På de andre vægge hænger utallige billeder af Elin i alle aldre.

Langs den ene væg er sat forskellige små borde op, og på dem ligger ting fra Elins liv. Nogle har osteklokker over, som for at beskytte dem mod støv, andre har små skilte ved. De ligger i historisk orden.

## Spør til mordgåden:

- Udstillingen om Elin går historisk frem, og der står endda årstal på nogle af skiltene. Der ligger blandt andet følgende:
  - Sut (1987).
  - Et gult kanintøjdyr – som hun glemte i et tog en gang.
  - En slidt udgave af *De fem følger et spor* af Enid Blyton – hendes yndlingsbog som barn.
  - Et par af Elins gamle strømper med hul ved storetåen.
  - Et af de smykker, som ekskæresten Julie havde fået stjålet og sendt Elin på sporet af.
  - En nøgle – som den sidste plads i en osteklokke uden nogen beskrivelse. Hvis hun undersøger den nærmere, kan Elin finde frem til, at det er en nøgle til hendes egen lejlighed.
    - Hvis muligt, så læg også gerne noget derind, som en af spillerne digtede under opvarmningsøvelsen, hvor de beskrev hendes lejlighed.
- På en opslagstavle på den ene væg er der hængt fem billeder op – en del af dem kender Elin allerede. Hvis hun tænker nærmere over det, kan hun måske nå frem til, at det er billeder af de planlagte mordere:
  - Budbringeren Klara Vang – har slået både Lisbeth og sig selv ihjel.
  - Den uværdige Mats Losendahl – har slået sig selv ihjel.
  - Spejlbillederne Bertil og Viktor Hagen – har slået hinanden ihjel.
  - En person Elin ikke har set før Folke Isaksen – er knyttet til det femte mord, som kommer til at finde sted på natklubben *Stjernetågen*. Ham kan hun undersøge nærmere for at finde frem til det sted.
  - Elin selv – som de planlægger skal slå sig selv ihjel på solhverv.
- Billedet af den ukendte mand kan undersøges nærmere og leder frem til det femte og sidste mord:
  - Hans navn er Folke Isaksen – dette kan Elin for eksempel finde ud af ved ”reverse image search”.

- Han er iført en uniformsskjorte med et lille logo på – med en smule research kan hun finde frem til, at billedet er hans medarbejderbillede fra ICR, da han er direktør for Trondheimafdelingen.
- Der ligger på en pude et smukt guldscepter, hvor toppen er udformet som en sol omkring en stor juvel. Undersøges det nærmere, viser det sig at være ægte – både lavet i guld og et historisk værk.
  - Der er en inskription på scepteret: *I de rette hænder til fælles gavn.*
  - Elin kan finde frem til, at scepteret er hovedelementet i Riksmuseets særudstilling om kongemagt.
    - Tager hun til museet ligger scepteret der, men inskriptionen på det er forkert (stemmer heller ikke overnes med det, der står på plaketten ved udstillingen). Inskriptionen lyder nu: *I dine hænder til fælles gavn.*
    - Hele udstillingen er et velgørenhedsprojekt i samarbejde med ICR, hvor overskuddet går til deres projekt med at udbrede vacciner i U-lande.
    - Under scepteret – i udstillingen på museet – kan Elin få øje på et stykke papir. Hun kan ikke se hvad det er, men hvis hun enten kan komme til at stjæle det, kan overbevise en kustode om at undersøge det er eller finder en tredje måde at komme til at se papiret nærmere på, finder hun ud af, at det er en reklame for natklubben Stjernetågen. Der er billige drinks om torsdagen.
- Hvis Elin ikke selv søger videre herfra til det næste mord, eller du gerne vil sætte tempoet op, kan der trækkes direkte i hende på en af de følgende måder:
  - Hun får en besked på sin telefon fra sit alarmsystem om, at der er nogen i hendes lejlighed.
  - Hendes politikontakt Helene ringer hende op og beder hende møde op enten på politistationen eller i lejligheden, fordi der er fundet et lig i hendes hjem.

### Spør til kulten:

- Der er et bord fyldt med bøger med diverse myter, der alle refererer til solguder og solkongen. Det går igen i dem, at guddommen er stærkest på sommersolhverv.
  - Der er nogle historier om hvordan denne guddom på sommersolhverv kan træde ind i vores verden igennem mennesker. Et eksempel på dette er Solkongen Louis den 14., som ledte i gudens navn.
  - Der er en beskrivelse af, hvordan Solkongen får magt over menneskeheden gennem lys. I løbet af historien har menneskeheden altid fundet et lys, som Solkongen ikke herskede over – denne gang er selv menneskets skaberlyst inkluderet.
- Der er en liste over titlerne på de fem ofre: Lokkemaden, Den uværdige, Spejlbilledet, Budbringeren, Næsten
- Der er et stjernekort fra 21/06/1987 (Elins fødselsdag)
- Der er et billede af alteret fra domkirken i Trondheim ved siden af et billede af et andet alter skåret ud som en sol – alteret som kulten ønsker, at Elin skal ofre sig på.

### Det uforklarlige:

- Ud af øjenkrogen ligner det, at de afdøde ofre kigger ud af fotografierne og fremstår, som om de lever.

## Mord 4 – Budbringeren, sollys

### Gerningsstedet:

Elins egen lejlighed. Selve låsemekanismen i døren er skåret ud for at få døren op omkring den, så den kan ikke lukkes mere end til nu. Ud over det er indgrebet minimalt. En række krystalprismer er sirligt stillet op i vindueskarmene og på borde. De splitter sollyset, der kommer ind i regnbuens farver og giver rummet en eventyrlig karakter.

Midt på gulvet ligger liget af den unge kvinde, der ringede Elin op omkring sin roommates død for to dage siden. Hun har skudt sig selv igennem siden af hovedet, der er blod på den anden side, hvor kuglen er kommet ud. Højden viser, at hun har siddet på gulvet, da hun skød sig selv. Pistolen ligger ved hendes side. Der er bundet en fin rød sløjfe omkring den, og der sidder et til-og-fra-kort på den, hvor der står ”*For tidligt tillykke med fødselsdagen, Elin. Fra: Budbringeren.*”.

Hvis Elin ikke selv er besluttet at komme dertil med det samme, kan politiet være ankommet før hende. De vil være ledt af Helene, som både er bekymret og forsøger at hjælpe sin ven i denne situation. Der vil holde en patruljevogn ude foran, døren ind til lejligheden er afspærret med politi-tape, og de er i gang med at tage billeder af alting. Politiet vil i det hele taget få stedet og situationen til at fremstå mere hektisk og voldsom end den besynderligt rolige scene, Elin ellers kommer hjem til.

### Offeret:

Klara Vang, 22. Skulderlangt mellemløst hår, blå øjne, fregner. Klædt i en gul sommerkjole med lilla blomster. Let make-up. Studerede medicin på NTNU i Trondheim. Pæne karakterer, gode venner på studiet. Ingen af dem forventede, at hun kunne finde på at begå selvmord. Foretog frivilligt arbejde for velgørenhedsorganisationen ICR og var meget vellidt blandt sine kollegaer – det var herigennem hun blev indlemmet i kulden. Hun spillede jazz-saxofon i et lille band med nogle venner.

Hun flyttede til Trondheim, da hun begyndte sit studie, men er vokset op i Røros. Hun er enebarn, men hendes forældre er ikke specielt velhavende. Det virker usandsynligt, at de faktisk kunne have haft råd til at støtte hendes køb af lejligheden de boede i (kontaktes de, tror de, at Klara lejede sig ind hos Lisbeth).

Klara er medlem af kulden. Hun har frivilligt givet sit liv for sagen.

### Spor til mordgåden:

- Pistolen har serienummer på og er indregistreret til Folke Isaksen (manden på det sidste billede i listen over mordere i foregående scene).
  - Undersøges ejerskabet Klara og Lisbeths lejlighed i dybden, er den også ejet af Folke Isaksen. Dette kan Elins ekskæreste Lars eventuelt hjælpe med at støve op.
- På gulvet i entreen under brevsprækken i døren ligger nogle reklamer, den øverste er for en udstilling på Riksmuseet. På forsiden af pamfletten er et billede af det scepter, Elin fandt i kultens lokale i den foregående scene. Det står nævnt at denne udstilling om kongemagt er sat op som et velgørenhedsprojekt, hvor overskuddet går til ICR.
  - Som beskrevet i foregående scene kan Elin finde en kopi af scepteret på museet. Kopien har en forkert inskription i forhold til den, der står på plakken, og den ligger ovenpå en brochure for natklubben Stjernetågen.
- På Elins skrivebord ligger en tændstikæske fra natklubben *Stjernetågen*. Hun har været der nogle gange, så det er i sig selv ikke så sært, men den er fra en fastelavnsfest dette forår, som Elin ikke deltog i.



- Frida er også medlem af ICR og har kendt Klara, så hun vil også kunne svare på eventuelle spørgsmål. Frida har naturligvis vagt på Stjernetågen torsdag aften, hvor mordet er planlagt, og hun kan eventuelt foreslå, at de mødes og taler sammen der.

**Spor til kulten:**

- Kortet på pistolen nævner Elins fødselsdag, som netop er tidspunktet for det endelige ritual. Der er billede af en sol på bagsiden af kortet.
- I bunden af prismerne er der ridset det solsymbol, som var malet i blod ved det første gerningssted.
- Klara arbejder for ICR, hvilket på nuværende tidspunkt understreger kontakt med kulten.

**Det uforklarlige:**

- For Elin ser det ud som om, det farvede lys fra prismerne ændrer sig, der hvor det rammer hendes egen hud. Rækkefølgen på farverne ændrer sig, så det ikke længere ser ud, som det skal i en regnbue.

## Mord 5 – Næsten, menneskeskabt

### Gerningsstedet:

Natklubben *Stjernetågen* ligger nede på Marinen. Det er et af de steder, de unge tager hen for at drikke, danse og more sig. Elin har været der nogle få gange på Fridas opfordring og i forbindelse med sager om stoffer.

Det er et stort rum, der primært udnyttes som dansegulv. Baren udgør dog også en større sektion, og der er borde ude langs kanten af lokalet, hvor man kan hvile fødderne. Musikken er overdøvende, og der er konstant gang i et større lysshow. Stemningen er høj, luften tung af sved og gulvet klistret af spildte drinks.

Den døde sidder i en sofa-bås i et af de mørke hjørner på klubben. Ingen har opdaget det endnu, ikke engang dem, der sidder ved siden af og er alt for optagede af hinandens selskab til at ænse deres omgivelser. Næsten sidder lænet livløs ind over bordet og ligner på afstand en, der har drukket alt for meget. Vedkommende har stadig en drink stående ved sig – den er forgiftet og er mordvåbnet. Situation er som udgangspunkt udramatisk, men det er op til Elin at vælge, hvordan hun vil gribe det an – om der slås alarm, eller om hun blot noterer sig, hvad der er sket og så går igen.

### Offeret:

Næsten er en af bipersonerne. Du vælger den, du synes passer bedst. Det kan være en person, Elin har haft meget kontakt med i løbet af spillet, for at det virkelig føles som et tab for spillerne. Alternativt kan du vælge en, som ikke har haft mulighed for at være med for at indblende dem.

Det står dig og spillerne frit for at tolke, hvorvidt Næsten har været en del af kulten hele tiden, eller om de er uskyldige og kun var i fare, fordi de kendte Elin. Det kan bruges til enten at blusse op under Elins paranoia eller til at give Elin skyldfølelse og vise at hun er til fare for sine omgivelser, hvis hun stritter imod.

### Spor til mordgåden:

- Næsten holder en lap papir i hånden Det er en invitation. Kulten håber på, at hun nu er blevet klar til at ofre sig for sagen, og da hun skal være frivillig, er der ingen grund til ikke at fortælle hende, hvor hun skal møde op. Det er naturligvis op til Elin selv, om hun vil deltage, møde op for at forsøge at forpurre deres planer, eller om hun vil flygte langt væk.
  - Invitationen lyder: ”Kom til Katedralen i morgen, middag, hvor solen står højest og lad vores Lysende Leder gøre sin gang på jorden igen. - Solkongens Hof”
- Hvis hun vil, kan Elin påbegynde undersøgelsen af giften eventuelt igennem en af sine kontakter. Det er dog som sådan ikke relevant, og hun kommer ikke til at få svaret før scenariets afslutning.

### Spor til kulten:

- Elin er på VIP listen og bliver gennet frem foran køen af gæster.
- Den drink offeret er blevet forgivet igennem står på en bordskåner, der er udsmykket med symbolet fra det første gerningssted med en lyspære i en hånd.

### Det uforklarlige:

- Musikken kan stoppe i glimt, gæsterne danser stadig videre, men imens musikken er væk, følger de alle Elin med blikket. Så kommer musikken igen og alt er som før.

# Ritualet - afslutningen

## Stedet:

Trondheim domkirke er en smuk bygning i gotisk stil. De grå tårne strækker sig højt mod himlen og i sollyset kaster de mange udskæringer lange skygger.

Inde i kirken er der højt til loftets buegange, og lyset falder i klare felter igennem de høje ruder. Keglerne af sollys afslører støv som stjernevimler højt over Elins hoved. Luften er kølig trods sommervarmen, der dufter af sten og tidens gang. Et nyt alter er stillet frem foran bænkerækkerne: en stor rund sten med stråler ud fra som en sol. Siderne er udsmykket med snirkler, og ser man nærmere efter, kan man se, at disse riller måske er skåret som rendesten, der kan opsamle offerets blod.

Et dusin af kultens vigtigste medlemmer er samlet til ritualet. De står samlet i kutter udformet i gul og orange. De virker på en gang muntre og dystre, præcis på samme måde som de sange, de messer gør.

Et af kultens medlemmer – Folke Isaksen eller en anden som Elin i løbet af scenariet har udviklet som hoved-mistænkt – tilbyder Elin en ceremonielt udseende kniv tilsvarende den, hun fandt i brystet på Mats Losendahl i Festningsparken. Han udstråler autoritet, men hans tone er tålmodig, og han er villig til at svare venligt på Elins spørgsmål, hvis hun vil tale. Han vil forklare hende, at hun er den udvalgte og kun igennem hende, kan Solkongen gøre sin gang på jorden og lede menneskeheden som en samlet flok ind i fremtiden. Hvis hun, imens solen står højt på himlen dette sommersolhverv, stikker sig selv i hjertet med kniven og lader sit blod flyde ud over alteret, vil solkongens magt være hendes.

## Det endelige opgør:

Sandsynligvis er de tre aspekter af Elin ikke enige om, hvordan de skal håndtere det endelige opgør. Det kan udspille sig på mange måder, og her er blot et par forslag. Scenariet slutter, hvis Elin dør upåagtet, om det er i kamp eller ved at stikke sig selv, som ritualet foreskriver.

- Elin kan følge ritualet som kulten ønsker. Hun placerer sig på alteret, imens de lovpriser hende og solkongens magt i sang omkring hende. Hvis hun samarbejder, behandler de hende alle med respekt.
- Elin møder op og lytter til kulten, men vil ikke deltage i ritualet. Selvom de indledningsvist vil behandle hende med respekt, vil kultisterne blive desperate, hvis Elin ikke vil deltage. I sidste ende beslutter de, at selvom hun skal give sit liv frivilligt for ritualet, vil de hellere slå hende ihjel på alteret end give op.
- Elin kan forsøge at bekæmpe kulten. Kultens medlemmer er i overtal, så formentligt vil Elin ikke klare den, men hun kan godt forsøge. Hvis hun gør det rigtigt godt, overmander hun de tilstedeværende kultister. Da vil hun til sidst stå tilbage blandt lig i en tom kirke velvidende, at der er flere kultister derude, og at de stadig er interesseret i hende.
  - Elin vil formentligt være for paranoid til at opsøge hjælp fra andre på dette tidspunkt, men hvis hun for eksempel går til politiet for at få assistance, vil der også være kultister i politistyrken, som kan forpurre nogen reel indblanding.
- Elin kan vælge at flygte langt væk og aldrig dukke op ved domkirken. I så tilfælde får I ikke et endeligt opgør. I stedet kan du fortælle, hvordan hun resten af sit liv bliver ved med at opleve, at folk vender sig efter hende på gaden. At hun bliver tiltalt "deres majestæt" eller "den faldne". At der dukker prismer op i hendes vindueskarm. At uanset hvor langt væk hun rejser fra Trondheim, bliver der ved med at være tegn på Solkongens kult, og at hvis hun læser op på den, bliver hun ved med at finde ting, der peger tilbage på hende selv, og at de vil prøve igen, når stjernerne står rigtigt næste gang.

# Biscener

Her finder du en oversigt med forslag til mindre scener, som du kan lægge ind efter behov. Biscenerne er delt i to typer: Den første er oplæg til, hvordan bipersonerne kan kontakte Elin. Det kan være relevant, hvis du gerne vil give Elin, nogen at spille op imod, hvis hun har brug for at et praj for at komme videre med efterforskningen, eller til at pace fortællingen, hvis det går hurtigt, og du savner noget mere roligt imellem plottscenerne. Den anden slags biscener er sære ting, der kan ske omkring Elin for at skabe utryghed. Her er også vigtige oplæg til, hvordan hun kan blive mere tilvendt Solkongens magt.

## Scener med bipersonerne

Elin ser den hjemløse **Espen** et sted på gaden. Først genkender hun ham ikke, fordi han er slemt tilredt. Måske med et blåt øje eller en flækket læbe. Han her krympet sig sammen, der hvor han sidder og opsøger ikke kontakt.

Måske er det bare nogle tilfældige drukkenbolte, der har moret sig med at starte en slåskamp. Måske har han overhørt noget, det ikke var meningen han skulle. Måske har kulten fundet ham og tævet ham for at få information om Elin.

Elins ekskæreste **Lars** er også både hendes bogholder og jurist. Han tager kontakt til hende, fordi der har været atypiske transaktioner på DetekTronds konti.

Måske bliver der pludselig sat penge ind på hendes konto, uden hun aner, hvor det kommer fra.

Måske er det en konto, der overfører norske kroner i værdier af primtal til hende en gang i timen (2, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43).

Måske er hendes penge begyndt at forsvinde til køb af sære duftsalte fra forskellige helsebutikker.

Politibetjenten **Helene** kontakter Elin, fordi der er nogen, der har set hende i nærheden af et af gerningsstederne. Helene vil gerne høre, hvad Elin ved, eller om hun har set noget. I begyndelsen er Helene glad for, at der var nogen i nærheden, der måske kan hjælpe. Efterhånden som Elin er blevet opdaget i nærheden af flere af disse utraditionelle mord, begynder Helene at blive mere krævende. Hun deler gerne sin information med Elin, men samarbejdet skal gå begge veje.

Ekskæresten **Julie** har aldrig været genert. Det er ikke unormalt, at hun tager kontakt ud af det blå. Hun ringer og foreslår, at de går ud og drikker en kop kaffe/spiser et stykke kage. Det er jo snart Elins fødselsdag, og hun vil gerne have lov at sige tillykke på en ordentlig måde.

Den unge journalist **Benjamin** ringer til Elin og spørger om lov til at lave et interview. Hun er ofte dukket op i lokalavisen, fordi hun har hjulpet med den ene eller anden sag. Nu er hun efterhånden ved at være lidt af en lokalkendis. Det er perfekt til et fluff-piece at fortælle lidt mere om hendes baggrund.

**Håkon** ringer til Elin, fordi der har været indbrud på *Det rustne anker*, en rude er blevet knust midt om natten, og forbryderen var ude igen, før de blev opdaget. Imidlertid er det eneste, der er blevet stjålet en stol – den stol Elin plejer at slå sig ned i, når hun kommer forbi. Ud over det, var der blevet lavet en drink, det Elin plejer at drikke, som står på bordet, der hvor stolen mangler, men ellers er intet rørt.

**Selma** plejede at begå sig med banderne i Trondheim, men hun ringer til Elin og fortæller, at hun har tænkt sig at ændre sit liv. Hun vil til at lægge det kriminelle bag sig, folk er for fucked, og det er ikke det værd. Hun beder om lov til at bo hos Elin i lidt tid. Hun kan bare sove på sofaen, og hvis Elin har noget, hun kunne bruge en assistent til, står Selma jo også lige og mangler noget rigtig arbejde.

Stripperen **Frida** har en gang fået hjælp fra Elin, da hun havde en stalker. Der er en af de andre piger på Den lyserøde pingvin, der virker som om hun har problemer, og Frida ringer til Elin for at spørge, om hun godt må give hendes kontaktoplysninger videre.

Denne scene virker formentligt bedst til at gøre Elin mistroisk, hvis det sker lige før eller efter, hun har set kultens lokaler med hendes ting.

Retsmedicineren **Tuva** har ofte megen medlidenhed med sine ofre. Fra tid til anden, tager hun kontakt til Elin for at få hende til at holde øje med, at et offer er i sikkerhed, eller at en eller anden overmodig ung, ikke får rodet sig ud i noget snavs. Det kunne sagtens være et af kultmedlemmerne, eller en der bor i nærheden af et gerningssted.

## Scener med sære eller uforklarlige hændelser

I dette afsnit finder du forslag til scener, du kan bruge til at introducere sære hændelser, der kan drive Elin dybere ned i vanviddet. Der er også en sektion med scener, hvor Solkongen direkte sender beskeder til Elin på forskellige måder. Disse kan bruges til at give spillerne mere information om kultens plan og måske overbevise Elin om, at det ikke er så vanvittigt endda.

Elin ser et af de tidligere mordofre komme gående mod sig på gaden. Giv hende gerne en smule tid til at interagere med personen, før de afbryder hende, og hun indser, at det bare var en tilfældig forbipasserende, som er noget forvirret over situationen.

Nogen Elin ikke kender (en ekspedient eller lignende) tiltaler hende ”Deres majestæt”, men ingen andre synes at lægge mærke til det eller mene, at det er sært.

Elin hører nogen råbe om hjælp. Hvis hun styrter til undsætning vil vedkommende, der før råbte om hjælp, beskyldte hende for at have overfaldet en uskyldig ven som han/hun bare gik tur med.

Elin møder en person, der var forbipasserende ved et af de tidligere mordsteder, og som hun har udspurgt. Vedkommende dukker op igen nær et af de andre gerningssteder og virker fuldstændig som om, han/hun ikke har mødt Elin før og ikke aner, hvad hun taler om. Hvis Elin bliver krævende, kan den forbipasserende give et vandtæt alibi for, hvor de var ved det første møde.

Symbolerne Elin så på den første mordscene dukker op på uskyldige ting i bybilledet. Logoet på et par høretelefoner i et udstillingsvindue. En plakat for en teaterforestilling. Et billede på et skolebarns rygsæk.

Fugle begynder at flokkes om Elin, de sidder på gadelamper og skilte og kigger tydeligt på hende. Hvis hun bevæger sig indenfor for at undslippe eller nævner det for en anden person, er de væk igen.

Det regner, men en solstråle følger Elin rundt og holder hende tør. Hvis hun nævner det for nogen, er hun pludseligt gennemblødt.

Solkongen kan sende Elin beskeder på mange måder, her finder du en liste over metoder til at introducere disse beskeder og en liste over forslag til deres indhold.

- Beskederne kan optræde på plakater – lad dem gerne gå igen og forøge i antal i løbet af spillet.
  - Plakater for udstillingen om Kongemagt på Riksmuseet er især oplagt til dette formål. Det kan ligeledes være pamfletter, som nogen deler ud.
- Der kan ligeledes benyttes reklamebannere i kanten af hjemmesider.
- Radioen kan pludselig skifte stemme og tale direkte til Elin.
- Et dyr kan levere en lille note til Elin (for eksempel en brevdue eller en huskat).
- En telefon brummer ved en besked i Elins lomme – det er ikke hendes egen telefon.

### **Beskeder**

- ”Kun *du* kan ændre verden”
- ”Den udvalgte skal lede en ny verdensorden”
- ”Med *din* hjælp kan verden blive et bedre sted”
- ”Alle må ofre sig for det fælles bedste”
- ”Tag mit navn i din tjeneste og se hvilken magt det giver” (Hvis Elin bruger det, kan der i en menneskemængde være tilfældige personer, der bøjer sig for hende eller forsøger at løse det problem hun havde.)
- ”Ingen andre kan tage *din* plads”
- ”Ingen ser verden som du gør, du er alene med magten”

# Handouts

Efter denne side følger en række handouts og hjælpeark, disse er beskrevet nedenfor.

**Karaktererne:** Hver karakter består af fire dele. Det første er et overordnet faktaark om Elin Berg – dette er det samme for de tre roller. Det andet er en beskrivelse af rollen selv, og det tredje omhandler rollens forhold til de andre aspekter – herunder hvordan de spilmæssigt kan udfordres. Det sidste er en kort beskrivelse af hver biperson.

**Kort over Trondheim:** Her finder du to kort over Trondheim – et til spillerne og et til dig som spilleleder. Spillernes kort indeholder blot nogle få lokationer, som kan være nyttige at referere til, spilleredens kort indeholder derudover også de forskellige lokationer brugt i scenariets scener.

**Spor:** Forskellige ark brugt som spor i spillets gåde.

- Symboler tegnet i blod ved det første mord – et for hver lyskilde i ritualet. Sol for sollys, måne for månelys, flamme for ild, hånd med en elektrisk pære for menneskeskabt lys og et øje for skaberlyset.
- Manuskriptet for det film-klip der vises ved det andet mord.
- Stilen som findes på USB-nøglen ved andet mord.

**Vanvidsskema:** Skema over hvilke kort der resulterer i hvilke lidelser for Elin – kopi af skemaet fra mekanik-afsnittet.

**Navneliste:** Liste over navne du kan bruge når Elin møder en person der ikke er defineret i dette dokument.

**Vanvidskort:** Her finder du en version af vanvidskortene der kan printes, klippes, foldes og evt. limes. Ved Fastaval 2019 vil du få kortene udleveret i en professionelt printet version.

**Navn:** Elin Berg  
**Fødselsdag:** 21/06/1986  
**Fødselsnummer:** 21061986-95452  
**Fødselssted:** Trondheim, Norge  
**Adresse:** Fotveita 29, Trondheim, Norge

**Familie:** Daniel Berg, 31/01/1957 -, sikkerhedsvagt  
Thea Olsen Berg, 11/03/1956 -, sygeplejerske  
Magnus Berg, 09/11/1990-06/09/2001

**Uddannelse:**

Dalgård Skole, Trondheim, Norge. 1993-2002  
Nyborg skole, Trondheim, Norge. 2003-2006, snit 6.2  
Elektrikerskole 2006-2008  
Litteraturstudie, Trondheims Universitet, 2009-2010

**Kurser:** Selvforsvar, førstehjælp, boksning, skydning med håndvåben inkl. licens til ejerskab.

**Erhvervsarbejde:** Privatdetektiv og erhvervsdrivende, DetekTrond, 2010-

**Opvækst:**

Opvokset i forstaden til Trondheim med sin familie. Da hun var 14 døde hendes lillebror, det formodes en ulykke. Hun accepterede aldrig den forklaring. Forældrene bliver senere samme år skilt. Elin møder kun sporadisk op i skolen. Hun begynder at involvere sig med den lokale ungdomsbande. To år senere bliver hun taget for vold og besiddelse af rusmidler. Straffen for ungdomskriminaliteten involverede praktiske arbejdsopgaver på den lokale politistation. Kontakten med nye rollemodeller samt opmærksomhed på den unge havde en positiv effekt. Elin gennemførte en gymnasiale uddannelse, nogle fag kun på et hængende hår, andre brillerede hun i, hvilke afhang primært af pågældende undervisere. Hun opretholdte ikke forbindelsen til sin kriminelle baggrund.

**Arbejdsliv:**

Påbegyndte uddannelser som henholdsvis elektriker og litteraturstuderende - færdiggjorde ingen af delene. Startede som 23-årig sin egen virksomhed, DetekTrond, et privatdetektivbureau. Første sag er registreret før virksomhedens oprettelse: undersøgelsen af, hvorvidt en studiekammerats samarbejdspartner var ude af stand til at deltage i arbejdet eller om sygefraværet var opdigtet. Aflønning: 100 NOK og en halv flaske whisky.

DetekTronds første opgaver var primært for privatkunder og involverede sager om utroskab og frygt for overvågning. Virksomhedens renommé voksede og sagerne udvidede sig til arbejde for erhvervs-kunder. Flere gange afslørede Elin kriminelle forehavender og kom til at opbygge nogen anseelse fra politivæsenet.

**Hobbyer:** squash, kriminalromaner, puslespil, reality TV.





# Elins heroiske aspekt

Du er den heroiske del af Elin. Du blev detektiv, fordi du holder af at hjælpe andre og af at afsløre de ugerninger, der bliver begået i verden. Da du var på dit laveste – dengang du hang ud med banden – var det en politimand, der fik dig på rette køl igen. Indtil da havde du enten tænkt på dem som inkompetente eller som direkte ondskabsfulde i deres forsøg på at holde dig fra de få gode ting, livet havde at byde på. Da du blev tvunget til at se politifolk i øjnene og indse, at de var rigtige mennesker, fandt du ud af, at de ville dig det godt. På det tidspunkt var der intet, du hellere ville end selv at blive betjent, så du kunne komme til at hjælpe dem, der havde brug for det. Men du havde en kriminel baggrund, og det var for sent.

Du havde for længst lagt den tanke på hylden igen, da du første gang prøvede kræfter med detektivarbejdet, men det tiltalte dig at se retfærdigheden ske fyldest. Med ét forstod du, at du kunne hjælpe folk, selvom du ikke kunne blive betjent. Du startede i det små, men for dig er selv de mindste sager vigtige. At afsløre det der er galt, eller give folk ro i at vide, at de ingen grund har til mistanke, gør andres liv bedre. Intet er mere motiverende end det. Du vil sørge for, at der aldrig er nogen, der behøver at blive efterladt med en uforløst sag, som du selv gjorde, da du mistede Magnus.

Du er villig til at se stort på reglerne, når de er i vejen for retfærdighed, men kun så længe det ikke skader nogen. Du har nogle gange slået fra dig, når det var nødvendigt, men du ville aldrig kunne tilgive dig selv, at slå nogen ihjel. Du ved, at der er folk, der gør forfærdelige ting – du har mødt nogen af dem – men du ved også, at der altid er en grund. Ingen ønsker at være ondskabsfulde, folk er blot desperate og har brug for hjælp eller har misforstået, hvad det er de gør. Selv dem der gør galt har brug for hjælp, ikke for straf. Du er den del af Elin, der står op om morgenen, selvom du har siddet oppe sent for at følge et nyt spor. Du er den del, der sætter en lavere rate for dem, der ikke har mange penge, men stadig har brug for hjælp. Du er den del, der gemmer avisudklip, når overskrifterne nævner, hvordan du afslørede en kriminel og gav politiet den viden, de skulle bruge for at sætte dem bag tremmer.



**DetekTrond**

# De andre aspekter

## **Det selviske aspekt:**

Du er ikke meget for at indrømme det, men dybest set har du fornemmelsen af, at det selviske aspekt af Elin, er der for at beskytte hende imod dig. Hvis du ikke var blevet tøjlet, ville Elin for længst have arbejdet sig selv ihjel. Man kan jo altid gøre lidt mere. Hvis ikke det var at arbejde sig ihjel, havde du sikkert fået hende til at blande sig i noget, hun ikke havde evnet at håndtere for ikke at risikere, at skurken slap væk, før politiet nåede frem. Der er den selviske del god til at stoppe op.

Det ville til gengæld heller ikke komme nogen til gode, hvis den selviske del af Elin fik lov at få frit løb. Hun ville blive ulykkelig over aldrig at få udrettet noget. Hun ville visne hen uden taknemmelighed til at vande den jord, hun gror i.

*For at udfordre spilleren, der har det selviske aspekt af Elin, skal du være villig til at ofre Elins sikkerhed. Skub hende ud i farlige situationer og tro blindt på, at hun nok skal klare den, for hun er jo helten. Du kan også bruge argumentet om, at det gør Elin glad at være helten, hvormed det jo er selvisk at være heroisk.*

## **Det kyniske aspekt:**

Den kyniske side af Elin er straks værre at have med at gøre. Du anerkender selvfølgelig, at hun nogle gange har haft ret i sin vurdering af folk – at de ikke havde så rent mel i posen, som du ønskede at tro. Så man skal selvfølgelig lytte til hende, hun har ofte tænkt et skridt længere end jer andre og holder hovedet koldt. Det er dog også farligt at lytte for meget til det kyniske aspekt, mange venskaber var aldrig opstået. Folk der havde brug for hjælp, var blevet sendt væk.

Det må være forfærdeligt at se verden, som den kyniske side gør, så du har ikke tænkt dig at lade hende give Elin skyklapper på.

*For at udfordre spilleren, der har det kyniske aspekt af Elin skal du tro på det bedste i folk. Vær naiv i din tilgang til verdenen – alle der gør noget galt er jo bare uslebne diamanter, og I har værktøjerne til at få dem til at skinne. Når du argumenterer med den kyniske side, kan du prøve at tænke i motivationer. Hvorfor har folk brug for at stjæle, hvad har de gået igennem i deres liv indtil nu?*

# Bipersoner

**Espen** er hjemløs og ikke så gammel, som gaden har fået ham til at se ud. Han er skarp nok, men en arbejds-skade kastede ham ind i et system, han ikke kunne håndtere. Han opdagede dig på et stake-out og tilbød at holde et åbent øje for dig. Han lever op, når du opsøger ham og giver hans hverdage indhold.

**Lars** er en dygtig advokat og en stærk juridisk ressource for DetekTrond. Han gør normalt alt efter bogen, men en gang lod han følelserne råde, hvilket er skyld i, at han nu også er din ekskæreste. Jeres forhold sluttede med en god tone, og I har bibeholdt det professionelle samarbejde.

**Helene** er en midaldrende politibetjent, der begyndte sin karriere med at ville redde verden, men nu er tilfreds, hvis den bare ikke er brændt ned, når hendes vagt er slut. Hun holder sig ikke for fin til at tage den hjælp, hun kan få og ser igennem fingre med, hvor den kommer fra.

**Julie** er uddannet kunsthistoriker, imidlertid mødte du hende, da hun hyrede dig til at opspore stjålne smykker. Det viste sig, at hun havde betalt for at få dem stjålet for at hæve forsikringspengene. Hvad der skulle have været en konfrontation endte med en hed nat. Julie spiller ikke efter verdens regler, men hun gør livet spændende. Jeres forhold var kort og intenst.

**Benjamin** er en ung journalist, der drømmer om egenhændigt at være den fjerde statsmagt. Han kom hurtigt til tops på Aftenposten takket være sin rige far. Det ændrer dog ikke på, at han har talent. Han skrev en historie om din indsats med at stoppe en hacker. Han deler gerne information i jagten på den næste historie.


**Håkon** er både ejer af og bartender på *Det Rustne Anker*. Bag de røgdusede ruder, står tiden næsten stille, og Håkon holder af rutinen. Han vil næsten hellere gå konkurs end forholde sig til nye kunder, men autenticiteten af hans vandhul tiltrækker hipstere; de er en god undskyldning for at brokke sig.

**Selma** var en del af den bande, du en kort årgang hang med som teenager. Hun var lidt yngre end dig og så op til dig dengang. Hun kom aldrig ud af miljøet, men gravede sig dybere ned i Trondheims mørkere dele. Du har ladet hende slippe af sted med mindre narkosager, men hun er stadig bitter over, at du forlod hende.

**Frida** stripper på *Den Lyserøde Pingvin* halvdelen af ugen og bartender på *Stjernetågen* den anden. Hun hyrede dig en gang til at samle materiale til en sag imod en gæst, der forfulgte hende. Dengang strippede hun ved siden af studiet, siden opgav hun så studiet. Ud over sin natlige karriere laver hun velgøringsarbejde for Inter-national Community Relief (ICR) for at gøre noget for andre.

**Tuva** er retsmediciner som tilså nogle skrammer, du havde fået efter et sammenstød med en indbrudstyv. Ingen havde nogensinde set så medlindende på dig. Hendes hjerte bløder for alle de ofre, hun møder, og hun har et inderligt behov for, at hendes arbejde leder til retfærdighed – hvis ikke hævn.





**Navn:** Elin Berg  
**Fødselsdag:** 21/06/1986  
**Fødselsnummer:** 21061986-95452  
**Fødselssted:** Trondheim, Norge  
**Adresse:** Fotveita 29, Trondheim, Norge

**Familie:** Daniel Berg, 31/01/1957 -, sikkerhedsvagt  
Thea Olsen Berg, 11/03/1956 -, sygeplejerske  
Magnus Berg, 09/11/1990-06/09/2001

**Uddannelse:**

Dalgård Skole, Trondheim, Norge. 1993-2002  
Nyborg skole, Trondheim, Norge. 2003-2006, snit 6.2  
Elektrikerskole 2006-2008  
Litteraturstudie, Trondheims Universitet, 2009-2010

**Kurser:** Selvforsvar, førstehjælp, boksning, skydning med håndvåben inkl. licens til ejerskab.

**Erhvervsarbejde:** Privatdetektiv og erhvervsdrivende, DetekTrond, 2010-

**Opvækst:**

Opvokset i forstaden til Trondheim med sin familie. Da hun var 14 døde hendes lillebror, det formodes en ulykke. Hun accepterede aldrig den forklaring. Forældrene bliver senere samme år skilt. Elin møder kun sporadisk op i skolen. Hun begynder at involvere sig med den lokale ungdomsbande. To år senere bliver hun taget for vold og besiddelse af rusmidler. Straffen for ungdomskriminaliteten involverede praktiske arbejdsopgaver på den lokale politistation. Kontakten med nye rollemodeller samt opmærksomhed på den unge havde en positiv effekt. Elin gennemførte en gymnasiale uddannelse, nogle fag kun på et hængende hår, andre brillerede hun i, hvilke afhang primært af pågældende undervisere. Hun opretholdte ikke forbindelsen til sin kriminelle baggrund.

**Arbejdsliv:**

Påbegyndte uddannelser som henholdsvis elektriker og litteraturstuderende - færdiggjorde ingen af delene. Startede som 23-årig sin egen virksomhed, DetekTrond, et privatdetektivbureau. Første sag er registreret før virksomhedens oprettelse: undersøgelsen af, hvorvidt en studiekammerats samarbejdspartner var ude af stand til at deltage i arbejdet eller om sygefraværet var opdigtet. Aflønning: 100 NOK og en halv flaske whisky.

DetekTronds første opgaver var primært for privatkunder og involverede sager om utroskab og frygt for overvågning. Virksomhedens renommé voksede og sagerne udvidede sig til arbejde for erhvervs-kunder. Flere gange afslørede Elin kriminelle forehavender og kom til at opbygge nogen anseelse fra politivæsenet.

**Hobbyer:** squash, kriminalromaner, puslespil, reality TV.



# Elins kyniske aspekt

Du er den kyniske del af Elin. Det er dig, der ser verden for, hvad den virkelig er. Du har gået meget igennem, og du har taget det hele med dig som lektier. Det du har lært er, at folk er nogle svin, der er blevet dygtige til én ting: at overbevise dem selv om, at det de gør er i orden. Så kan de sove om natten under deres lune tæpper af dobbeltmoral. Du har lært en anden teknik, du er ikke ligeglad, du har bare accepteret, at det der er forkert i dag er rigtigt i morgen. Man må tilpasse sig. Det er ikke vigtigt, hvad et eller andet ideal siger, det er vigtigt, hvordan du klarer dig her og nu, så må man rette ind senere.

Du skammer dig ikke over din kriminelle fortid. Det var det, du havde brug for på det tidspunkt. Der var ikke andre steder, der havde overskud til dig og din sorg. Politiet sagde det var en ulykke og gad ikke at efterforske mere i det. Far sagde alt for meget, mor sagde alt for lidt. Ingen af dem lyttede. Så du fandt nogen, der gad dig. Du vendte dem ryggen, da det viste sig, at en af politibetjentene også kunne hjælpe dig. Da du fandt ud af, at det var en bedre løsning. Enhver af de andre ville have gjort det samme, så det har du heller ikke en flig af dårlig samvittighed over.

Det er din evne til at sætte dig ud over dig selv og nogle arbitrære regler, der gør dig til så god en detektiv. Du ser igennem folks pis. Du ser verden, som den virkelig er, ikke som du ville ønske den var. Du kan holde et koldt overblik, tænke logisk på situationen. Du nyder at være god til noget. Du nyder at have ret. Hver gang du afslører et eller andet røvhuls bedrag, er du med til at vise lidt af sandheden. Du tager din egen stille hævn over verden. Du ved godt, at du er ligesom alle de andre, og du er frisk på at skifte mening, når det kommer dig til gode. Som detektiv får du i det mindste lov til at hænge folk ud for de tåbelige ting, de gør. Du er den del af Elin, der ikke er bange for at få beskidte fingre. Du er den del, der er kold nok til ikke at knække, når du afdækker de værste sager. Du er den del, der siger sin mening og er villig til at stille de ubehagelige spørgsmål, men heller ikke er for stolt til at undskylde, hvis det kan give dig fred.



**DetekTrond**



# De andre aspekter

## **Det heroiske aspekt:**

Du og den heroiske del af Elin kommer sjældent rigtig godt ud af det med hinanden, du må dog anerkende, at hun gør meget for Elins motivation. Det er en ting at være glad for at være god til det man laver, men den heroiske side er glad for at hjælpe folk, og glemmer helt at også dem, der hyrer Elin har gjort ligeså meget skidt, som dem de forsøger at fælde. Det er så samtidig det aller-værste ved den heroiske del af Elin – hun vælger konstant at overse alle de forfærdelige ting, folk gør. Laver undskyldninger for dem, så de ikke selv behøver at gøre det. Det er meget hyggeligt med den lyserøde glimerverden, den heroiske del tegner, men det er også bare at invitere til skuffelse, og så er det dig, der skal samle skårene op.

*For at udfordre spilleren, der har det heroiske aspekt af Elin, skal du have mistillid til andre og understrege alle de problemer, det kan medføre, hvis I stoler på nogen. Pointér, når den heroiske del har taget fejl. Selvom den kyniske del af Elin gerne vil beskytte hende imod skuffelse, må du som spiller gerne fremhæve, når der er grund til at være skuffet.*

## **Det selviske aspekt:**

Den selviske del af Elin er lettere at have med at gøre. Hun lytter til dig og følger dine advarsler. Den selviske del er nemlig rigtig god til at passe på Elin. Sørge for, at hun tager de pauser, hun har brug for, at hun ikke roder sig ud i ting, hun ikke kan klare – heller ikke når du egentlig ville ønske, at hun bare gik ud og stak nogen en på tuden. Alligevel afskyr du også den del af Elin, for du ved godt, at den er roden til alle de ting, du foragter i din omverden. Elin er ingen helgen, det ved du godt. Det er bare stadig vigtigt for dig, at I er den smule bedre end jeres omverden, og det bliver I ikke ved med at være, hvis den selviske side får frit løb.

*For at udfordre spilleren, der har det selviske aspekt af Elin, skal du opfordre til at snyde/skære hjørner, selvom det godt kan gå grueligt galt. Du skal presse Elin ud i situationer, hun egentlig helst ikke ville være i. Selvom den kyniske del gerne vil være bedre end sin omverden, mener den nemlig også, at der ikke er nogen grund til at holde sig selv tilbage ved at følge alle de regler, andre alligevel skider på.*

# Bipersoner

**Espen** er hjemløs og ikke så gammel, som gaden har fået ham til at se ud. Han er skarp nok, men en arbejds-skade kastede ham ind i et system, han ikke kunne håndtere. Han opdagede dig på et stake-out og tilbød at holde et åbent øje for dig. Han lever op, når du opsøger ham og giver hans hverdage indhold.

**Lars** er en dygtig advokat og en stærk juridisk ressource for DetekTrond. Han gør normalt alt efter bogen, men en gang lod han følelserne råde, hvilket er skyld i, at han nu også er din ekskæreste. Jeres forhold sluttede med en god tone, og I har bibeholdt det professionelle samarbejde.

**Helene** er en midaldrende politibetjent, der begyndte sin karriere med at ville redde verden, men nu er tilfreds, hvis den bare ikke er brændt ned, når hendes vagt er slut. Hun holder sig ikke for fin til at tage den hjælp, hun kan få og ser igennem fingre med, hvor den kommer fra.

**Julie** er uddannet kunsthistoriker, imidlertid mødte du hende, da hun hyrede dig til at opspore stjålne smykker. Det viste sig, at hun havde betalt for at få dem stjålet for at hæve forsikringspengene. Hvad der skulle have været en konfrontation endte med en hed nat. Julie spiller ikke efter verdens regler, men hun gør livet spændende. Jeres forhold var kort og intenst.

**Benjamin** er en ung journalist, der drømmer om egenhændigt at være den fjerde statsmagt. Han kom hurtigt til tops på Aftenposten takket være sin rige far. Det ændrer dog ikke på, at han har talent. Han skrev en historie om din indsats med at stoppe en hacker. Han deler gerne information i jagten på den næste historie.


**Håkon** er både ejer af og bartender på *Det Rustne Anker*. Bag de røgdusede ruder, står tiden næsten stille, og Håkon holder af rutinen. Han vil næsten hellere gå konkurs end forholde sig til nye kunder, men autenticiteten af hans vandhul tiltrækker hipstere; de er en god undskyldning for at brokke sig.

**Selma** var en del af den bande, du en kort årgang hang med som teenager. Hun var lidt yngre end dig og så op til dig dengang. Hun kom aldrig ud af miljøet, men gravede sig dybere ned i Trondheims mørkere dele. Du har ladet hende slippe af sted med mindre narkosager, men hun er stadig bitter over, at du forlod hende.

**Frida** stripper på *Den Lyserøde Pingvin* halvdelen af ugen og bartender på *Stjernetågen* den anden. Hun hyrede dig en gang til at samle materiale til en sag imod en gæst, der forfulgte hende. Dengang strippede hun ved siden af studiet, siden opgav hun så studiet. Ud over sin natlige karriere laver hun velgørhedsarbejde for Inter-national Community Relief (ICR) for at gøre noget for andre.

**Tuva** er retsmedicinere som tilså nogle skrammer, du havde fået efter et sammenstød med en indbrudstyv. Ingen havde nogensinde set så medlindende på dig. Hendes hjerte bløder for alle de ofre, hun møder, og hun har et inderligt behov for, at hendes arbejde leder til retfærdighed – hvis ikke hævn.





**Navn:** Elin Berg  
**Fødselsdag:** 21/06/1986  
**Fødselsnummer:** 21061986-95452  
**Fødselssted:** Trondheim, Norge  
**Adresse:** Fotveita 29, Trondheim, Norge

**Familie:** Daniel Berg, 31/01/1957 -, sikkerhedsvagt  
Thea Olsen Berg, 11/03/1956 -, sygeplejerske  
Magnus Berg, 09/11/1990-06/09/2001

**Uddannelse:**

Dalgård Skole, Trondheim, Norge. 1993-2002  
Nyborg skole, Trondheim, Norge. 2003-2006, snit 6.2  
Elektrikerskole 2006-2008  
Litteraturstudie, Trondheims Universitet, 2009-2010

**Kurser:** Selvforsvar, førstehjælp, boksning, skydning med håndvåben inkl. licens til ejerskab.

**Erhvervsarbejde:** Privatdetektiv og erhvervsdrivende, DetekTrond, 2010-

**Opvækst:**

Opvokset i forstaden til Trondheim med sin familie. Da hun var 14 døde hendes lillebror, det formodes en ulykke. Hun accepterede aldrig den forklaring. Forældrene bliver senere samme år skilt. Elin møder kun sporadisk op i skolen. Hun begynder at involvere sig med den lokale ungdomsbande. To år senere bliver hun taget for vold og besiddelse af rusmidler. Straffen for ungdomskriminaliteten involverede praktiske arbejdsopgaver på den lokale politistation. Kontakten med nye rollemodeller samt opmærksomhed på den unge havde en positiv effekt. Elin gennemførte en gymnasiale uddannelse, nogle fag kun på et hængende hår, andre brillerede hun i, hvilke afhang primært af pågældende undervisere. Hun opretholdte ikke forbindelsen til sin kriminelle baggrund.

**Arbejdsliv:**

Påbegyndte uddannelser som henholdsvis elektriker og litteraturstuderende - færdiggjorde ingen af delene. Startede som 23-årig sin egen virksomhed, DetekTrond, et privatdetektivbureau. Første sag er registreret før virksomhedens oprettelse: undersøgelsen af, hvorvidt en studiekammerats samarbejdspartner var ude af stand til at deltage i arbejdet eller om sygefraværet var opdigtet. Aflønning: 100 NOK og en halv flaske whisky.

DetekTronds første opgaver var primært for privatkunder og involverede sager om utroskab og frygt for overvågning. Virksomhedens renommé voksede og sagerne udvidede sig til arbejde for erhvervs-kunder. Flere gang afslørede Elin kriminelle forehavender og kom til at opbygge nogen anseelse fra politivæsenet.

**Hobbyer:** squash, kriminalromaner, puslespil, reality TV.



# Elins selviske aspekt

Du er den selviske del af Elin. Det er dig, der sørger for at livet er værd at leve. Alle mennesker har en holdning til, hvad du burde gøre. Sagen er bare den, at det kun er dig, der kender hele historien, så der er ikke andre, der ved noget som helst om, hvad der er det rigtige for dig. Nogle dage er det at kæmpe for at redde verden. Andre dage er det at sove længe, imens det hele står i flammer, fordi andre har ladet deres lort brænde på alt for længe. Du lærte i en ung alder, at du er den eneste, der kan tage sig af dig selv. Da du havde allermest brug for hjælp, dengang Magnus døde og verden gik i stykker, fandt du ud af, at i den slags situationer kan ingen rumme mere end dem selv. Du måtte selv finde ud af, hvad du havde brug for – og skaffe det. Folk var enten berøringsangste, ligeglade eller påstod, at de kunne løse det uløselige med deres egne påfund og regler. Du besluttede ikke at lytte til nogen af dem. Der er meget, du ikke kan kontrollere, men det du kan, har du ikke tænkt dig at lade andre bestemme over.

Du blev detektiv, fordi en af dine studiekammerater brokkede sig over sit gruppemedlems påståede fravær. Du syntes det lød sjovt at se, om du kunne skygge ham uden at blive opdaget – langt mere interessant end den opgave, du selv var blevet bedt om at skrive på. Det viste sig, at du var god til at holde dig skjult og til at regne ud, hvad folk gjorde. Det var spændende at se, om du havde ret og at lære, hvis du tog fejl. Ingen troede på, at du kunne gøre det, da du erklærede, at du ville åbne dit eget bureau. Du var jo ikke typen, der gennemførte ting. Det var sandt, at du havde givet op på to uddannelser på det tidspunkt, men det var ikke et spørgsmål om manglende evner. Det var et spørgsmål om, at du ikke ville spille tiden på noget, der ikke var værd at lave. Detektivarbejdet var foranderligt på en måde intet andet havde været. Du vælger selv dine sager. Du vælger selv, hvornår du arbejder. Og du gør det godt – så du vælger også frit, hvor meget du og din tid er værd.

Du er den del af Elin, der minder hende om, at hun lever sit liv for sin egen skyld, ikke for nogen andre. Du er den del, der lukker sagsmappen, tænder for fjernsynet og spiser et stykke chokolade. Du er den del, der sørger for at redde dit eget skind, før du tænker på andre.



**DetekTrond**

# De andre aspekter

## **Det heroiske aspekt:**

Den heroiske del af Elin er det, der gør, at alle dage ikke bliver brugt på at spise pizza i sengen. Det gør Elin lykkelig, når hun bliver hyldet som helten. Når hun kæmper for andre, kæmper hun altså også for sig selv. Det er en brændende motivation, og uden den heroiske side ville livet ikke være værd at leve. Uden hende ville I være døde af en overdosis.

Til gengæld er behovet for anerkendelse også farligt at være afhængig af. Hvis ikke du havde tøjlet den heroiske del, ville Elin have arbejdet sig selv ihjel inden for det første år efter bureauet var blevet åbnet. Hvis altså ikke hun havde taget en kugle for nogen inden da.

*For at udfordre spilleren, der har det heroiske aspekt af Elin, skal du minimere risiko. Beskyt Elin fra verdens fysiske farer. Hellere være en kujon, der kan nyde i morgen end en død helt. Beskyld denne side af spilleren for at være en skurk og for at være ligeglad med Elin. Når hun vil alle andre det bedre, må det jo være fordi, hun mener, at de er mere værd end Elin er.*

## **Det kyniske aspekt:**

Den kyniske del af Elin arbejder både med og imod dig. Hvor du som regel får hende hurtigt væk fra faren, beskytter den kyniske del hende mentalt. Den værner hende imod skuffelse. Den fjerner den dårlige samvittighed ved at minde om, at der ikke er nogen derude, der har gjort sig fortjent til al hendes energi. Endelig gør den hende kold nok til at kapere det, når hun møder de værste dele af verden. Til gengæld er den side af Elin også farlig for hende, for man kan også blive for kold. Hvis det stod til det kyniske aspekt, ville hun aldrig have noget med andre mennesker at gøre. Aldrig lukke nogen af dem ind. Det kan blive ensomt aldrig at stole på nogen. Elin har ligesom alle andre behov for selskab fra tid til anden.

*For at udfordre spilleren, der har det kyniske aspekt af Elin, skal du være mægleren imellem de to andre. Tving Elin til at komme andre nær, når det kan lede til noget godt. Du er limen, der holder det hele sammen. Selvom du spiller den selviske del af Elin, har du den mest selvopofrende rolle i forhold til hende, for det er dig, der passer på hende ved at sørge for, at det hele går op.*

# Bipersoner

**Espen** er hjemløs og ikke så gammel, som gaden har fået ham til at se ud. Han er skarp nok, men en arbejds-skade kastede ham ind i et system, han ikke kunne håndtere. Han opdagede dig på et stake-out og tilbød at holde et åbent øje for dig. Han lever op, når du opsøger ham og giver hans hverdage indhold.

**Lars** er en dygtig advokat og en stærk juridisk ressource for DetekTrond. Han gør normalt alt efter bogen, men en gang lod han følelserne råde, hvilket er skyld i, at han nu også er din ekskæreste. Jeres forhold sluttede med en god tone, og I har bibeholdt det professionelle samarbejde.

**Helene** er en midaldrende politibetjent, der begyndte sin karriere med at ville redde verden, men nu er tilfreds, hvis den bare ikke er brændt ned, når hendes vagt er slut. Hun holder sig ikke for fin til at tage den hjælp, hun kan få og ser igennem fingre med, hvor den kommer fra.

**Julie** er uddannet kunsthistoriker, imidlertid mødte du hende, da hun hyrede dig til at opspore stjalne smykker. Det viste sig, at hun havde betalt for at få dem stjålet for at hæve forsikringspengene. Hvad der skulle have været en konfrontation endte med en hed nat. Julie spiller ikke efter verdens regler, men hun gør livet spændende. Jeres forhold var kort og intenst.

**Benjamin** er en ung journalist, der drømmer om egenhændigt at være den fjerde statsmagt. Han kom hurtigt til tops på Aftenposten takket være sin rige far. Det ændrer dog ikke på, at han har talent. Han skrev en historie om din indsats med at stoppe en hacker. Han deler gerne information i jagten på den næste historie.

**Håkon** er både ejer af og bartender på *Det Rustne Anker*. Bag de røgdusede ruder, står tiden næsten stille, og Håkon holder af rutinen. Han vil næsten hellere gå konkurs end forholde sig til nye kunder, men autenticiteten af hans vandhul tiltrækker hipstere; de er en god undskyldning for at brokke sig.

**Selma** var en del af den bande, du en kort årgang hang med som teenager. Hun var lidt yngre end dig og så op til dig dengang. Hun kom aldrig ud af miljøet, men gravede sig dybere ned i Trondheims mørkere dele. Du har ladet hende slippe af sted med mindre narkosager, men hun er stadig bitter over, at du forlod hende.

**Frida** stripper på *Den Lyserøde Pingvin* halvdelen af ugen og bartender på *Stjernetågen* den anden. Hun hyrede dig en gang til at samle materiale til en sag imod en gæst, der forfulgte hende. Dengang strippede hun ved siden af studiet, siden opgav hun så studiet. Ud over sin natlige karriere laver hun velgørhedsarbejde for Inter-national Community Relief (ICR) for at gøre noget for andre.

**Tuva** er retsmediciner som tilså nogle skrammer, du havde fået efter et sammenstød med en indbrudstyv. Ingen havde nogensinde set så medlindende på dig. Hendes hjerte bløder for alle de ofre, hun møder, og hun har et inderligt behov for, at hendes arbejde leder til retfærdighed – hvis ikke hævn.





# TRONDHEIM













# Skaberlyset

[To mennesker ligger i græsset ved siden af hinanden.]

**HUN:** Du kan ikke ligge her og gemme dig for evigt.

**HAN:** Du har ret, jeg havde bare lige brug for en pause. For lige at glemme verdens problemer et øjeblik.

**HUN:** Det er ok. Du har lov til at tage en pause en gang imellem. Du kan ikke rede verden helt alene.

**HAN:** Nej, jeg ved det godt. [pause] Jeg er den uværdige.

**HUN:** [rejs sig] Vi giver ikke op.

[Hun rækker en hånd ned til ham. Da de begge er på benene går de langs gamle overgroede togsinker ud af billedet.]

**HUN:** Vi må bare blive ved med at arbejde os fremad, skridt for skridt.

---

## Mit liv i skolen

Jeg har det fint med at gå i skole. Jeg synes det kan være både skægt og spændene, men der kan da også være perioder, hvor der er ting der ikke 1023521Entresere mig.

Jeg har det fint med kamraterne men når jeg ser på dem og mig så synes jeg jeg selv er lidt mærkelig men det har jeg det fint med så det gider jeg ikke speklolere på.

Jeg har et lille problem og det er at jeg synes mig og 6325586Nora hænger for meget på hinanden og det er jeg træt af og også i timerne når vi aftaler ikke at arbejde sammen men vi kommer alligevel til at være sammen og det iretere mig.

Elin, 5.b





#	HEROISK	KYNISK	SELVISK
01	MEGALOMANI		
02		PARANOIA	
03			NARCISSISME
04	AGGRESSION		
05		MYTOMANI	
06			IMPULSIVITET
07	MEGALOMANI		IMPULSIVITET
08	MEGALOMANI	PARANOIA	
09		PARANOIA	NARCISSISME
10	AGGRESSION	MYTOMANI	
11		MYTOMANI	NARCISSISME
12	AGGRESSION		IMPULSIVITET
13			

- fold -

## Navneliste

### Kvindelige:

- Hanne Storstrand
- Agnes Lang
- Veronika Landvik
- Dorte Solberg
- Sandra Wang
- Maren Ottosen
- Mette Falk
- Ylva Holt
- Nina Haugen
- Irene Isaksen

### Mandlige:

- Alfred Broager
- Roar Aronssen
- Torsten Horn
- Gunnar Nilssen
- Gisle Pettersen
- Laurits Omdahl
- Hjalmar Lund
- Marius Kristiansen
- Bastian Anthonsen
- Jarl Vollan



01

DET HEROISKE ASPEKT

MEGALOMANI

Storhedsvanvid.  
Urealistisk høje forestillinger om egen  
værdi, evner og muligheder.

02

MEGALOMANI

Storhedsvanvid.  
Urealistisk høje forestillinger om egen  
værdi, evner og muligheder.

03

MEGALOMANI

Storhedsvanvid.  
Urealistisk høje forestillinger om egen  
værdi, evner og muligheder.

04

AGGRESSION

Vrede tanker, utålmodighed og truende  
og voldelig adfær.

05

AGGRESSION

Vrede tanker, utålmodighed og truende  
og voldelig adfær.

06

07

08

09

10



01

DET KYNISKE ASPEKT

02

03

04

05

PARANOIA

Forfølgelsesvanvid.  
Vrangforestillinger omkring at alle er ude efter dig.

MYTOMANI

Ekstrem løgnagtighed.  
Tilbøjelighed til at fremføre usandfærdige og dramatiske udtalelser.

06

07

08

09

10

PARANOIA

Forfølgelsesvanvid.  
Vrangforestillinger omkring at alle er ude efter dig.

PARANOIA

Forfølgelsesvanvid.  
Vrangforestillinger omkring at alle er ude efter dig.

MYTOMANI

Ekstrem løgnagtighed.  
Tilbøjelighed til at fremføre usandfærdige og dramatiske udtalelser.



01

DET SELVISKE ASPEKT

IMPULSIVITET

Udviser manglende selvkontrol.  
Overilede beslutninger og konklusioner.

02

IMPULSIVITET

Udviser manglende selvkontrol.  
Overilede beslutninger og konklusioner.

03

NARCISSISME

Selvoptagethed.  
Udviser manglende empati og respekt  
for andre.  
Føler dig berettiget til særbehandling.

04

NARCISSISME

Selvoptagethed.  
Udviser manglende empati og respekt  
for andre.  
Føler dig berettiget til særbehandling.

05

06

07

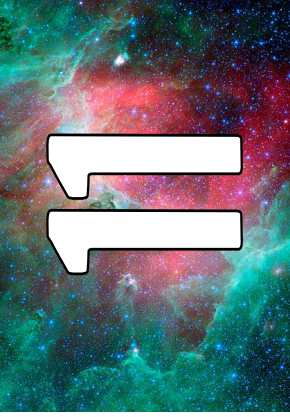
08

09

10



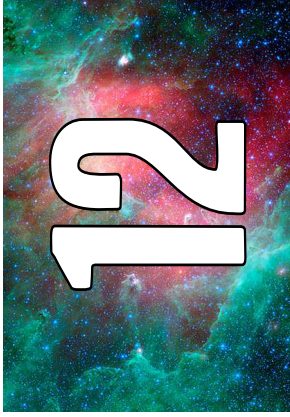




11

## MYTOMANI

Ekstrem løgnagtighed.  
Tilbøjelighed til at fremføre usandfærdige  
og dramatiske udtalelser.



12



13



11

## NARCISSISME

Selvoptagethed.  
Udviser manglende empati og respekt  
for andre.  
Føler dig berettiget til særbehandling.



12

## IMPULSIVITET

Udviser manglende selvkontrol.  
Overilede beslutninger og konklusioner.



13



11



12



13

## AGGRESSION

Vrede tanker, utålmodighed og truende  
og voldelig adfærd.

