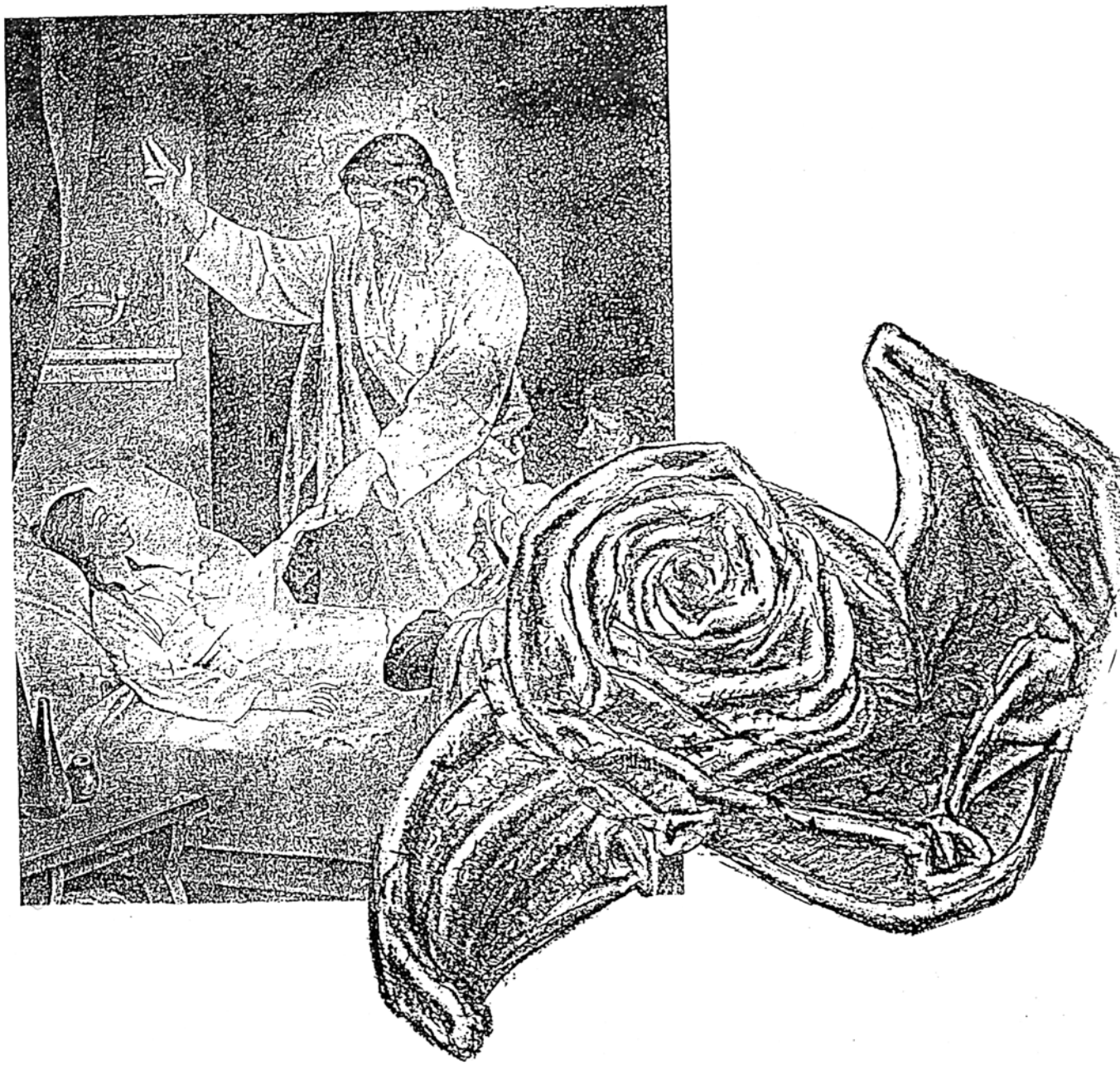
Roser er Røde



Et scenarie af Martha Cecilia Lassen &
Jens Hougaard Nielsen

Fastaval 1995

Roser er røde

af

Martha Cecilia Lassen & Jens Hougaard Nielsen

Vejsted er en idyllisk lille by med roser i rabatten og violer ved vejen.

Rollespilsklubben "Den Sorte Lotus", som har syv medlemmer, mødes jævnligt i et af medlemmernes kælderværelse i en romantisk villa fra århundredeskiftet. Her morer man sig med uforpligtende vold i en gothic-horror verden, hvor troldfolk maner dæmoner frem fra det sorteste helvede og spinder hjernevridende intriger til gavn for ondskabens og ødelæggelsens kræfter i kampen mod retfærdigheden.

Men der er røster i byen, der taler mod klubbens dæmoniske aktiviteter, der ligesom heavy-metal, blasfemiske tegneserier, dark fantasy og andet djævelskab er med til at bane vej for Satans indflydelse i den lille by.

NB! Dette scenario har tidligere været spillet på Fastaval '95 i Arhus. Systemet er Basic Role-Playing, og scenariet henvender sig primært til rollespillere med en vis sans for selvironi.

Credits

Tak til prøvespillerne

Nikolaj Crump Hedegard, Anders V. Christensen, Gestin Bertelsen, Henrik Bertelsen, Simon Heil Andersen, Toke Heil Andersen, Rikki Jorgensen, Peter Kobaæk, Kim Clemmensen, Kasper H Pedersen, Jacob Bertelsen, Jeppe Nielsen.

Særlig tak til Jacob H Pedersen for blindtestning, konstruktive forslag og spilpersonbeskrivelse og til Rikki Jørgensen for testning af tårn og statsforslag.

Også tak til alle de andre, der på den ene eller den anden made har medvirket.

Roser er Røde er skrevet til Fastaval 1995 af Martha Cecilia Lassen og Jens Hougaard Nielsen og illustreret af samme.

Spilledere er meget velkomne til at e-maile Martha på martha1@forum.dk eller Jens på fabula@mail.tele.dk.

Indholdsfortegnelse

Baggrund 4

Handlingen – kort fortalt 4

Om scenariet. 5

Logikken 6

Oversigt..... 7

Vejsted..... 8

Khaarg..... 8

Plottet på Vejsted planet..... 8

Plottet på Khaargh planet 9

Spilpersoner 9

Bipersonerne 15

Khaarghs bipersoner..... 18

Handlingen - lidt mere omfattende. 19

Roser er røde 21

Handouts

Personark – Vejsted

Kort over Khaargh og Vejsted

Tidsoversigt

Annas tegninger

Præsteboligen

Tårnet

Anti-satanistisk propaganda

Eksorcismeritual

Torbens scenarie – (KHAARGH – med person-ark.)

Baggrund

ROSER ER RØDE handler om rollespillere. De fleste rollespillere er under en eller anden form stødt på kritikere af rollespil. Den hårdeste kritik har rødder hos amerikanske fundamentalister i bibel-bæltet, og er blevet fremført i Danmark af en forholdsvis lille kreds i kristne sammenhænge. Kritikken tager udgangspunkt i en sammensværgelsesteori, der går ud på, at der eksisterer et globalt satanistisk komplot, der søger at undergrave Guds arbejde med at frelse verden. Den egentlige leder af denne sammensværgelse er Den Onde selv, der kort og godt betegnes "IT".

Under IT står "de orthodokse" – satanismens filosoffer. Det er folk som La Vey, Aleister Crowley, Manson, osv. Længere nede i hierarkiet kommer "The Selfstyled" – enkeltindivider, som tilbeder og står i kontakt med djævelen, men som ikke er ledere af nogen gruppe, men som på egen hånd går djævelens ærinde. Længst nede finder vi "The teen-age babblers", der uden nogen særlig bevidsthed om, hvad satanismen egentlig er medvirker til ondskabens udbredelse. Det er Heavy-metal freaks, pop-satanister, horror-film-flippere m.v. og – rollespillere. Der er ikke tale om en organisation i traditionel forstand, men snarere et løst netværk, der kanaliserer den sataniske indflydelse ud i verden. Rollespillets fantasiverden er en dæmonisk inspireret virkelighed, der bringer, dem, der færdes i den i kontakt med dæmoniske kræfter, som derved får indflydelse på disse mennesker, som så "smitter" andre.

En ret paranoid virkeligheds-opfattelse kunne man sige.

Vi har valgt en anden tolkning: "Skide fedt plot".

Spillerne er en gruppe rollespillere fra den lille by Vejsted, og kommer gennem et gothic-horror rollespil i kontakt med dæmoniske kræfter, der via rollespil-verdenen trænger ind i Vejsteds virkelighed, og så er Fanden løs i ordets bogstaveligste forstand.

Handlingen – kort fortalt

- Rollespilklubben Den Sorte Lotus mødes for at spille gothic-horror rollespil.
- De advares mod spillets satanistiske indflydelse.
- De spiller spillet, der går ud på at eventyrene skal overvinde en ond troldmand, der maner dæmoner frem fra helvede, for at sprede død og ødelæggelse.
- Spilleme fører en håbløs kamp mod dæmonerne
- Begivenheder i spillet får konsekvenser i den virkelige verden, fordi præstens datter Anna er et kreativt medium, der fanger fantasierne, og gør dem til virkelighed, så de dæmoniske kræfter også bliver aktive i Vejsted.
- Spillederen identificerer sig med den sorte troldmand i rollespilverdenen, og både troldmanden og spillederen sprænges indefra i deres respektive verdener, da dæmon-fremmaningen virker.

- Anna svæver i luften i begge verdener – besat af helvedes-kræfteme.
- Spillerne bevæger sig i begge verdener.
- De løser scenariet.

Der er to grundliggende løsningsmodeller:

1: Dæmonerne overvindes.

2: Dæmonerne sejrer.

Div. mellemformer kan tænkes.

Det drejer sig om at manipulere Annas fantasi direkte eller indirekte.

En løsning kunne være at spillerne finder spillederens scenarie, ændrer det efter deres eget hoved og spiller det frem til en løsning eller får hjælp af den rivaliserende "Vejsted Rollespilklub".

Om scenariet.

Dette scenarie er et scenarie i scenariet.

Dette scenarie er et mareridt.

Det er Anna på 12 år der drømmer det.

Anna er datter af præsten i Vejsted, en lille by på en lille ø.

Anna er en meget central person i scenariet. Hun opfanger elementer fra omgivelsernes fantasi og gør dem til virkelighed. Annas fantasi er derfor det instrument, du som spilleder skal bruge til at skabe den virkelighed spillerne kommer til at opleve.

Scenariet handler grundlæggende om frygt og håb.

Anna lever en tilværelse domineret af frygt. Hun lever dels i virkelighedens verden, som hun ikke forstår ret meget af, dels i en fantasiverden, som hun heller ikke forsår ret meget af. Hun er opfostret i en forløjet virkelighed. Hendes fantasiverden er blevet næret af hyppig eventyrlæsning af "pæne børneeventyr".

Anna er på den ene side dybt fascineret af den verden af frygt, som hun lever i, men har på den anden side et håb om at rollespillerne kan sejre over rædslerne i hendes virkelighed.

Modsætningen mellem fantasi og virkelighed, horror-verdenen og Vejsted, kommer til udtryk i rollespilklubben Den Sorte Lotus' aktiviteter. Spilpersonerne er alle medlemmer af klubben. Torben Lerhøj, der spilles af spillederen, fungerer som master og bor i en kælderlejlighed i præstegården.

Han har lavet et horror-scenarie, der hedder KHAARGH efter den by, hvor det foregår. Scenariet er bilagt som hand-out.

Anna kan godt lide at sidde i ubemærkethed, når klubben spiller rollespil, og lister i al ubemærkethed med når spillerne gå- på eventyr i rollespilverdenen.

Men ak, fundamentalisterne fra Indre Mission har ret. Rollespil er et led i et dæmonisk komplot for at forføre børn og unge. En kopi af en artikel, der blandt andet handler om rollespils dæmoniske karakter indgår som hand-out. Fantasierne bliver via Annas sind til virkelighed. Dæmoner fra helvede baner sig vej gennem Khaargh og videre til virkeligheden i Vejsted.

Der er en vis parallelitet mellem horror-verdenen og Vejsted. Begivenheder i den ene verden kan modsvares af begivenheder i den anden, men der er ikke nødvendigvis fuldstændig parallelitet.

Det viser sig, at begivenheder i Vejsted og i Khaargh har slående lighedspunkter, og at der er andre end rollespillerne, der har både en identitet i Khaargh og i Vejsted.

Torben dør, da dæmonerne trænger igennem og det er nu op til spillerne at finde en løsning på problemerne, hvis de da ikke må lide den tort at lade den rivaliserende rollespil-klub, Vejsted Rollespil klub komme til hjælp.

Logikken

Logikken i verdensopbygningen tager udgangspunkt i det, vi oplever der sker, når man spiller rollespil. Spillerne eksisterer på én gang på Vejsted planet og Khaargh-planet. Det er identifikationen med de to planer, der springer. Det er vigtigt, at der holdes meget stramt på at de to planer er adskilte. Spilleme i Vejsted kan ikke kommunikere direkte med eventyrerne i Khaargh.

Eksempelvis vil den meget kloge Linda ikke kunne overføre en god ide direkte til Shandal, som hun er nødt til at spille som dum. Dette forhold gælder, så længe spillerne accepterer den meget stramme styring af Khaargh-planet. Hvis de på et tidspunkt erkender, at Khaargh-planet ikke længere har nogen master, da Torben er død, kan de selv overtage styringen. Khaargh-planet er undergivet dæmonernes magt og temingslagenes tilfældighed. Torben har designet planet således at der ikke er nogen løsning ud over at dæmonerne overtager magten i Khaargh.

I praksis kan spilleme springe mellem planerne blot sige navnet på den figur, de identificerer sig med.

Eks.: Linda, en af spilpersonerne fra Vejsted, kommer løbende ned ad hovedgaden i Vejsted. Hun råber "Shandahl", der er navnet på hendes spilperson i Khaargh, og kommer nu pludselig løbende ned ad gaden i Khaargh. Det er op til spillederen, at bestemme, hvor en person dukker op. Eller mere præcist : hvor den person spilleren springer til er placeret. Spilleme styrer kun den person de identificerer sig med. Den anden er om ønsket prisgivet spillederens luner.

I praksis kan der i en situation omkring spillebordet hos Torben være situationer, hvor skiftene foregår meget hurtigt. Khaargh-planet: "Jeg prøver at hugge hovedet af Orken!" – Vejsted planet: "Shit! Nu væltede jeg min Cola !". Kun i situationer, hvor der er ved at gå

forvirring i planerne, er det nødvendigt, at stramme op. Det er mest i situationer, hvor spillerne åbenbart har glemt alt om deres person på det andet plan, at der fra spillederens side manipuleres med personerne. Disse manipulationer er først aktuelle efter Torbens død. For den tid vil spillerne sandsynligvis sidde omkring spillebordet i Torbens lejlighed, mens eventyrerne bevæger sig rundt i Khaargh.

Spillerne vil efter Torbens død i princippet kunne insistere på at færdes i Khaargh som Vejsted personer – kun fantasien sætter grænser. De vil også være i stand til at tage biler og hvad de ellers måtte finde på med til Khaargh – da Khaargh er en rollespilverden og derfor åben for en hvilken som helst manipulation fra spillernes side. De kan også ændre reglerne, hvis det passer dem. Det skal dog huskes, at dæmonerne også er agerende på Khaargh-planet og ikke umiddelbart lader sig underlægge regler uden modstand.

Vejsted-planet lader sig også manipulere, men kun i det omfang "Annas fantasi" accepterer det – det vil sige, kun det, som du som spilleder vil acceptere. Hovedregelen er at rollespilplanet manipuleres af personer på Vejstedplanet ved hjælp af fantasien; eller af rollespilpersoner, der fungerer på Khaargh-planet og er udstyret med fantasiegenskaber.

Vejstedplanet manipuleres dels som normal fysisk/social virkelighed, dels indirekte ved manipulationer af rollespilvirkeligheden som får konsekvenser i Vejsted-virkeligheden. Et eksempel fra scenariet: Spilleme kæmper mod en flok orker og dræber tre. Næste dag vælter en busfuld børn og tre omkommer. Men du er ikke bundet til at lade enhver handling på det ene plan få konsekvenser på det andet, og der er heller ikke noget krav om tidssammenfald.

Men du er velkommen til at lade enhver fantasi fungere som det passer dig. F.eks. lade en bøn til Gud udløse en sværm af engle, der jager dæmonerne ad helvede til

Oversigt

Scenariet foregår på fire planer.

Det laveste : Helvede, hvor frygten hersker

Det næste : landet Njord med byen Khaargh, hvor gothic-horror spillet foregår,

Dernæst : Vejstedplanet, der minder en hel del om vores virkelighed,

Desuden er der "normalvirkeligheden", men den spiller kun en perifer rolle i scenariet.

I helvede er der ingen regler. Alt er senseless violence.

Njord/Khaargh-planet styres af Rollespilklubben Den sorte Lotus' master, Torben Lerhøj – så længe det varer – delvist af terningkast.

Vejstedplanet styres af master og spillere i fællesskab – fortrinsvis systemløst evt. af terningkast.

Vejsted

Vejsted er et hul.

Vejsted er en mindre by beliggende på Vejø, der er ca. 10 km lang fra ost til vest og 8 km. lang fra nord til syd. Vejsted ligger i den syd-østlige ende af øen. Øen har ca. 2000 indbyggere. Den har egen kirke, skole, lidt industri m.v. Den er forbundet med fastlandet med Vejø-færgen, der kan sejle til Storekøbing på et kvarter. I Storekøbing er der hospital, specialforretninger, kommunekontor etc. Der er religiøse modsætninger på øen mellem Indre Missionsforening og Folkekirken der nærmest er grundtvigiansk. Der er også en slags frimurerloge. og en subkultur af tegneseriefreaks, rollespillere, heavy-rockere og en enkelt enmands rockergruppe. Idrætslivet er præget af Vejsted Cykelklub, som har opnået gode resultater. Der er lidt småhandel på øen – købmand, boghandler, slagter og lignende.

(Kort over byen bilagt)

Khaarg

Landet omkring byen Khaarg har engang været selvstændigt, men er nu med i en samling af stater, der går under betegnelsen Njord. Khaarg ligger i den yderste udkant af sammenslutningen, og vækker derfor heller ikke den største interesse hos landets magthavere.

Den tidligere hersker, Troldmanden Nimrod, er op stået fra Helvede og er flyttet ind i et tårn i byen.

Khaarg er en by i forfald. Der er ingen anstændige madvarer. Roer er hovedernæringen, og en hel del af produktiviteten i byen går på at producere roebrændevin. Der er beskidt. Der er en gammel kongeborg, som er ren ruin, en dæmondyrker, Corn, er flyttet ind i ruinen.

Trigger, en forvirret videnskabsmand, bor også i byen. i byen bor også en købmand. Hans bolig er det eneste nogenlunde ordentlige sted i byen. Der er også en kro, hvor man kan få en udmærket suppe kogt på rotter og roer.

Plottet på Vejsted planet

i 1600-tallet undgik en adelig heks, Wilhelmina von Haze med nød og næppe at blive brændt. Hun fik fire sønner, som hun slagtede og åd til Satans pris. plus en datter, som hun ikke åd Hun undgik døden ved at indflydelsesrige venner fik indstillet retsforfølgelsen mod at hun til gengæld rejste til Vejø, der var hendes ejendom og forblev der. Wilhelmina døde og er nu begravet på kirkegården. Hendes parallelidentitet på Khaargh-planet er en af tre dæmoner troldmanden Nimrod maner frem fra Helvede – nemlig mørkets dronning, som søger virkeliggørelse i genrejsningen af Wilhelmina ved hjælp af præstedatteren Annas fantasi. De to andre dæmoner *Djævel* og *Død* søger henholdsvis at manifestere deres kræfter gennem Vejsteds boghandler, Moltoft og dennes kone da disse hver for sig interesserer sig for det sataniske og de døde.

Torben Lerhøj er formand for Rollespilklubben Den sorte Lotus. Hans interesser for okkulte fænomener, rollespil mv. har gennem Annas fantasi bragt ham i kontakt med helvede, og rollespilvirkeligheden Khaargh, hvor rollespillerne er på eventyr, er første station for dæmonen på vej til Vejsted og genrejsningen af Wilhelmina.

Dæmonerne trænger igennem til Vejsted, med det resultat, at Torben Lerhøj sprænges indefra og Anna bliver besat – dvs. dæmonerne overtager kontrollen over Annas fantasi.. Enten lykkes det dæmonerne at overtage hele verden, eller det lykkes spilleme at vende spillet og sende dæmonerne tilbage. Spilleme oplever at deres forestilling om rollespillets ufarlighed og anti-rollespillernes latterlighed falder fra hinanden. Pludselig er det spillerne, der skal overbevise omgivelserne om at rollespil er farligt.

Plottet på Khaargh planet

Troldmanden Nimrod er en skygge af den troldmand, der regerede før sammenslutningen. Han er ved at fremmane dæmoner fra Helvede: *Synd* (mørkets dronning) *Død* og *Djævel*. Når det engang lykkes, sprænges han og dæmonerne og gennemtrænger landet Njord.

Der er en gammel kongeborg, som er ren ruin. Dæmondyrkeren Corn, der er dybt begejstret for tanken om at helvedes magter dukker op lige her, hvor han bor, er flyttet ind i ruinen. Trigger, den forvirre videnskabsmand, bor også i byen. Han mener Nimrod har fat i nogen meget spændende naturkræfter, som Trigger mener, Nimrod desværre bruger forkert.

Købmanden i byen har uden held forsøgt at få myndighederne i den fjerne regeringsby til at interessere sig for Nimrods aktiviteter og hyrer Eventyrerne til at gøre noget ved problemet.

Nimrod er som sagt ved at mane dæmoner frem fra helvede, og plottet består i al sin enkelthed i at spilleme lige meget hvad fanden de gør bliver ædt og verden overtaget af ondskaben, og hele spøgen består i at lade spilleme tro og håbe, de kan gøre noget ved det.

Spilpersoner

Spilpersonerne er blevet til på testspillernes initiativ for de spillede scenariet. De er altså ikke direkte skræddersyet til scenariet, men skulle være et repræsentativt udsnit af fænomenet "rollespil-nørder", der efterfølgende er blevet bearbejdet i forhold til scenariet.

Personerne er først beskrevet ved deres Vejsted identitet – dernæst ved deres Khaargh-identitet.

Alle er medlemmer af rollespilklubben Den sorte Lotus.

Torben Lerhøj (Master – NPC-er spilles af spillederen).

Peter Hansen – Sir Erhardt

Sanne – Bab-Bab

Bjarne Skov - Narkva

Peter Bjerregaard – Jalakin

Ronnie Jensen – Einor

Linda Beldal - Shandahl

Torben Lerhøj

22 år

Stifter af rollespilsklubben Den Sorte Lotus i Vejsted. Han spilles som NPC'er af masteren. Han er spilleder på de fleste projekter i rollespilklubben.

Torben regnes lidt for en særling i Vejsted. Ikke at han er en skor skid.; snarere tvært imod. Han er meget omgængelig og har mange interesser. Der er ikke den ting, han ikke har studeret. Han blev sidste år færdig med at læse HF og har derefter arbejdet på persiennefabrikkens nathold.

Han har de sidste par måneder boet til leje i en kælderlejlighed hos Pastor Peter Munk, efter at hans forældre og lillesøster er flyttet til Århus.

Nimrod

Nimrod har engang været hersker i delstaten Khaargh, som har været selvstændig for den blev indlemmet i Njord. Nimrod er vendt tilbage fra de døde, og er ved at skaffe de gamle guder tilbage.

Han kan optræde som et indtørret lig eller som en dæmonisk skygge.

Peter Hansen

13 år.

Peter går i 8. klasse og har det helt fint med at gå i skole. Han er hverken specielt klog eller specielt dum. En ganske almindelig gennemsnitlig skoleelev.

Peter bor på en rigtig bondegård, hvor hans far er bondemand. Hans mor er hjemmegående husmor og dybt engageret i Indre Mission. Hun går hver uge til bønnemøde, og ser gerne, at hendes mand og søn går med. Faderen har organiseret sin tid sådan, at han lige netop skal passe sine køer når der er bønnemøde.

Peters pligt på gården er at drive grisebesætningen, som han skal fodre hver morgen klokken 6,30 og igen om aftenen klokken 17.30. Hans far er meget streng med, at det bliver gjort punktlig og til rette tid. Ikke noget med at forskyde fodringstiden en halv time.

Peter mødte første gang Torben i skolegården, på den skole, hvor Peter går. Her stod Torben omringet af en flok unger, og byttede Magic-kort. Peter blev straks hooket på dillen og købte samme dag sit første Starter Deck hos boghandler Moltoft, uden at hans

forældre fik noget at vide om det. Samme dag blev han inviteret til at blive medlem af Den sorte Lotus, hvilket er noget af det fedeste, han nogen sinde har været med til.

Sir Erhardt

Sir Erhardt er en dværgekriger og ridder af første grad i Dværgenes Smedeorden Han er stolt af sin udnævnelse og praler altid med, hvor meget han har udrettet for at opnå den. Han er udstyret med en stor kampøkse, som skal være med til at forfremme ham yderligere.

Sanne Jensen

16 år

Sanne har efter niende klasse fået et job i den lokale kiosk. Hun er ikke specielt god til regning, så der kan nemt mangle 500 kroner, når kassen er gjort op. Desuden har hun svært ved at gøre sig forståelig: "Ved I hvad, vi sku'..... li'e som.... I ved,.... noget med, og sårn." Hun bliver desuden meget frustreret, hvis ingen forstår, hvad hun siger.

Hun går til dagligt rundt i en laset cowboy-jakke og sort trøje og bukser. Hun er en stor fan af heavy/death-metalbandet "Bad Connections" et ungdomsband, der har hjemsted i Vejsted. Hun forsøger desperat at blive sanger i bandet, eller i det mindste blive kæreste med forsangeren Poul Nielsen.

Hun bor sammen med sin mor i blokkene. Moderen er fraskilt og efter skilsmissen er moderen begyndt at drikke. Hendes far bor i København.

Sanne opholder sig helst så langt og så længe som muligt væk hjemmefra og sover tit ved sine kammerater. Oftest hos Peter Bjerregaard eller Bjarne Skov, der også er medlemmer af rollespilklubben og alligevel sidder oppe hele natten foran deres PC'ere. Hun er ikke interesseret i nogen af klubbens drenge i romantisk forstand. Hendes hjerte banker helt og holdent for Poul Nielsen.

BAB-BAB

BAB-BAB er den største, ledeste og mest sortsværtede barbarkriger, du nogensinde har lagt øje på.

Der er ingen, der kan drikke så meget som ham; der er ingen, der kan slås som ham, og der er ingen, der kan gøre sig forståelig med så få grynt som ham.

Bjarne Skov

16 år

Bjarne bor i parcelhuskvarteret ikke langt fra Peter Bjerregaard, der også er medlem af rollespilklubben. De to har en fælles-interesse i computere, men hvor Peter er mest interesseret i spil, er Bjarnes hovedinteresse programmering, hacking og kommunikation

via Internet. Han er den eneste i Vejsted, der rent faktisk er tilsluttet Internet. En af hans store hobbyer er at hacke sig ind i folkeregistret og få nyttige oplysninger om folk.

Hans værelse virker næsten forseglet for indtrængende. Det er rodet og dunkelt, hvilket han har det fint med. Den eneste belysning, der findes der, er hans skrivebordslampe og hans PC-skærm. I loftslampen er pæren sprunget, men han har ikke haft brug for at skifte den endnu; han ved jo alligevel, hvor alting er. Rullegardinet foran vinduet er gået i stykker, og er derfor altid rullet ned. Han lever sådan set altid i et konstant tusmørke. Når han går ud, tager han ofte solbriller på, ligegyldigt hvordan vejret er. Den eneste han uden protester lukker ind i sine private gemakker er Peter Bjerregaard.

Ud over computere interesserer han sig for astronomi og har et lille amatørobservatorium i et skur i baghaven. Hvis han ikke lige sidder foran sin PC'er befinder han sig sikkert her med øjet klistret til linsen. Han ved meget om himmelfænomener, men er ikke særlig villig til at dele ud af sin viden. Han finder det rigtig fedt at spille rollespil med Torben og de andre.

Første gang han mødte Torben var en aften, hvor han gik rundt i Vejsted og så op i himlen. Der var måneformørkelse. De gik stort set lige ind i hinanden, og efter få undskyldninger begyndte de at diskutere forskellige himmelfænomener og opdagede derved en fælles interesse. Torben har ved en senere lejlighed vist Bjarne en stor samling af astronomi-bøger.

Spiller desuden en del Magic men er mest samler.

Narkva

Narkva er en krigertroldmand. Dog mest troldmand. Narkva er en meget sammensat person, der både benytter sig af vold, sit sværd og sine fireballs. Også sine talegaver og sin evne til at tale med dyr kommer ham til tider til gode når han skal nå sine mål. (Narkva er et forsøg på at putte nogle flere dimensioner ind i rollespillet, men det er ofte svært i Torbens rollespiluniverser).

Peter Bjerregaard

17 år

Peter bor sammen med sine forældre i parcelhuskvarteret. Han er meget historisk interesseret og bruger megen tid på at opsøge biblioteket for at få nye oplysninger om alt og alle. Specielt er han interesseret i vikingetiden og han bekender sig i hemmelighed lidt mere til asatroen end til kristendommen. Dette betyder dog ikke meget for ham. Han opfatter det nærmest som en leg.

Peter har store ambitioner om at skrive sin egen udgave af verdenshistorien på sin PC'er; et slags kartotek, hvor man kan søge på alt og alle, men også læse det kontinuert. Desværre har han hverken den fornødne erfaring eller tålmodighed til at lave sådan et program, så han er aldrig rigtigt kommet i gang med det. Desuden er det også meget sjovere at teste alle de spil, som Bjarne Skov henter hjem via Internet og skolens modem.

Bjarne er lige som Peter medlem af rollespilklubben Den sorte Lotus, og de bor i nærheden af hinanden.

Peter er droppet ud af niende klasse og har i et år arbejdet på Storekøbing Kølefabrik, men går i år arbejdsløs, hvilket han har det fint med. Hans forældre har en stor villa i udkanten af parcelhuskvarteret. Han har det meste af tiden villaen for sig selv, da hans far arbejder som salgskonsulent for Storekøbing Kølefabrik og kun er hjemme i Vejsted i weekenden. Hans mor er journalist og bliver ofte sendt ud i verden. For tiden har Peter villaen for sig selv, da hans far er til messe i Hamburg og hans mor dækker nogle forhandlinger i Brussel.

Peter er en flot ung mand med halvlangt, sort bølget hår, rolige brune øjne og et lille charmerende smil. Han er et yndet offer for Vejsteds piger, men tager sig ikke meget af sin popularitet. Alt det der med piger er ikke nær så interessant som for eksempel kongerækken og Saxos Danmarkshistorie. Det hænder af og til, at han beslutter sig for at give efter for en eller andens kurmageri og kommer sammen med hende i et par dage, indtil det går op for ham, at hun heller ikke gider diskutere Svend Tveskægs liv med ham.

Peter mødte Torben gennem Torbens lillesøster Iben, som han kom sammen med en tid. Han fandt hurtigt ud af at Torben vidste mere om historie end lillesøsteren og droppede derfor bekendtskabet med lillesøsteren og blev gode venner med Torben.

Han spiller Magic og sætter en ære i at have en god historie fra danmarkshistorien at bygge sine decks op om. Harald Blåtand, der kristnede danerne? Blå og hvid, selvfølgelig. Eller Dannebrog, der faldt ned fra himlen? Rød, hvid med masser af Crusades.

Jalakin

Jalakin er en stor tamp af en viking, der slår først og spørger bagefter, hvis han da kan finde ud af at stille sit spørgsmål. Hans to vigtigste egenskaber er hans gigantiske styrke og hans minimale intelligens. Kan han beskrives mere dækkende : "- Oh nørd!" ?

Ronnie Jensen

19 år

Journal for: Ronni Jensen Journal start: 12.04.1984.

Psykolog: Ejnar Jung

12.04.84 Ronnie, elev i første klasse. Søn af direktør for Vejsted Persiennefabrik, Jens Jensen. Ronnie deltog i dag i et møde med undertegnede på undertegnedes kontor uden forældrenes tilstedeværelse. Ronnie virkede indesluttet og uengageret. Har problemer med indlæring.

07.08.84. Ronnie, elev i anden klasse. Har i sommerferien fået konstateret sukkersyge. Nedtrykt og deprimeret. Fortsatte indlæringsproblemer.

17.01.85. Har i den forløbne tid virket irritabel og arrig over for sine klassekammerater. Indlæringsproblemer.

26.09.85. Note fra øjenlæge. Ronnie har fået konstateret en meget alvorlig bygningsfejl, der har nedsat synet på begge øjne.

03.10.85. Tredie klasse. Fortsatte drillerier fra klassekammerateme. Ronnie reagerer negativt med aggressive udbrud og vold mod klassekammerateme. Har fået meget stærke briller.

Indlæringsproblemerne har fortaget sig, men Ronnie er stadigt tilbagestående i forhold til sine klassekammerater.

18.0586. Klasselæreren, undertegnede og Ronnies for ældre har taget stilling til at lade Ronnie gå tredie klasse om.

03.11.86. Ronnie bortvist fra skolen i en uge efter overfald på lærer, der havde sendt ham uden for døren. Jeg finder drengen følelsesmæssigt afstumpet.

10.04.87. Ronnie sendt op til mig efter at være blevet fundet på toilettet i færd med at skære sin pulsåre over.

24.07.87. Ronnie ringede i går til mig og fortalte, at han følte sig ensom i sin sommerferie. Jeg talte senere samme dag med hans mor, der benægtede at Ronnie på nogen måde skulle kunne føle sig ensom.

(.....)

14.10.94. Ronnie kom i dag uanmeldt til mit kontor. Har endnu store problemer med at finde kammerater. Er begyndt at spille rollespil med en vis Torben Lerhøj. En god udvikling for en knægt, som fællesskabet har udstødt. Har endnu ikke fundet sig et job. Bor hos sine forældre. Har tilmed taget kørekort og fået en BMW stillet til rådighed af sin far.

04.03.95. Ronnie kontakter mig igen. Han fortalte om sin interesse i splatterfilm, en mani, som jeg finder alarmerende. Jeg frygter, at det kan sende ham ud i en ny serie selvmordsforsøg. Han er begyndt at spille Magick. Spiller fortsat rollespil sammen med Torben Lerhøj o.a.

Einar

Einor er svartelver og lejemorder. Hans yndlingsvåben er forgiftede dolke og gifte i maden. En dygtig giftblander. Han er klædt i sort og er god til at falde i med skyggerne omkring ham.

Linda Beldal

Linda blev i folkeskolen drillet meget med sit udseende. Hun var overvægtig med briller og bumser i hele hovedet. Hun er ikke særlig køn efter de gældende normer. Efter hun er startet på gymnasiet har hun holdt en skrap diæt og de fleste af de overflødige kilo er forsvundet, men hun er stadig blandt de største i klassen og hun går lidt alene. Hun er ikke den populæreste pige på skolen; men hun er heller ikke den mest udskældte. Hun er

stilfærdig af natur, men tåler ikke, at nogen kommenterer hendes udseende. Det gør hende pisse rasende.

I folkeskolen søgte hun tilflugt fra drillerierne på skolens bibliotek, hvor hun for det meste læste biologibøger. På gymnasiet har hun da også valgt biologi på et meget højt niveau og er meget interesseret i gensplejsning og er i gang med at skrive en rapport om genmanipulation. En af de vigtigste grunde til, at hun blev medlem af rollespilklubben "Den sorte Lotus" er Torben Lerhøj. Hun mødte ham i folkeskolen, hvor han var en af de få, der interesserede sig for, hvad hun gik og lavede. Det hænder af og til, at de tager sig en snak på Torbens værelse over en kop te. Linda er hemmeligt forelsket i Torben, men endnu har hun ikke turdet sige det til ham. Han virker heller ikke synderligt interesseret i hende.

Det er Lindas held, at hun og hendes forældre bor i samme kvarter som Torben, så har hun jo en god undskyldning for at gå sidst hjem efter en spilleaften. Og hvem ved?- den halve time efter at de andre er gået hjem kan måske føre til et eller andet.

Shandal

Shandal er en ung, smuk, kvindelig menneskekriger. Hun er ikke blot smuk, hun er en vaskeægte supersmuk ungmø, som med lethed ville kunne vinde adskillige skønhedskonkurrencer, og som uden videre kan lægge mændene ned. Men da hun er ren af hjertet, ligger det ikke til hende at vise varme følelser over for hvem som helst. Hun søger den eneste ene.

Shandal er måske ikke verdens største lys, men hun er dygtig til at bruge sit sværd, og det er jo også det vigtigste.

Bipersonerne

En del af bipersonerne har til formål at repræsentere forskellige former for "satanisk aktivitet" jfr. artiklen om teen-age-satanisme. Deres fantasier manifesteres på Khaargh-planet.

Anna Munk

Meget tænksom pige. Hun lever en meget beskyttet tilværelse, og er meget optaget af eventyr. Hun holder meget af præsteboligens rosenhave og er en meget romantisk natur. Hun kan godt lide Torben Larsen, og finder klubbens rollespilaktiviteter meget spændende. Hun kan godt lide at tegne.

Peter Munk

Han er byens præst. Han er en rar og jordbunden mand - nærmest grundtvigianer - og gør sig ikke store tanker om det overnaturlige. Men han er præst og ved godt, at der findes mere mellem himmel og jord. Han er i besiddelse af et eksorcistritual (hand-out).

Maria Munk

Præstekone. En pæn og nervøs dame.

Jørgen Havnstrup

Grønthandler og formand for Indre Missionsforening. Han er en rar mand, men stærkt påvirket af propaganda fra amerikansk fundamentalisme gennem rejsesekretæren Jørgen Vinkelmand. Han er meget bekymret for byens ungdom. Modsvarer købmanden i Khaargh.

Niels Ole Larsen

Formand for Vejsted Rollespilklub. Efter medlemmernes af Den sorte Lotus' mening utrolig bøvet med et fjollet grin. Denne klub spiller fortrinsvis et hjemmelavet piratspil - hærge hærge. Og er ret uinteresserede i okkulte undertoner.

Stefan Ring

Pædagog. Forfatter til rædselsromanen: "Otto - hamsteren, der var for meget", om en hamster, der sniger sig ud om natten og spiser en mindre provinsbys borgere. Den er blevet en bestseller, og han arbejder nu på en lignende historie om et marsvin. Dræberhamsteren kan mødes i Khaargh. På et tidspunkt kan han selv findes ædt af sin hamster.

Anton Krump

Tegneserieforfatter. Tegner til the Chaos Crypt og Psycotic Horror Magazine. Fortrinsvis historier om folk, der skærer andre folk i stykker eller stjæler lig og spiser dem. Fænomenerne kan træffes i Khaargh. Hans tegninger minder meget om Annas – slimmonstre og djævle.

Ejnar Jung

Skolepsykolog. Han er stærkt optaget af sin navnefælle Jung's psykologiske teorier. Han synes rollespil er en hel cool måde at udvikle sig på. Han er Ronnis anker i tilværelsen. Hans tilbagevendende svar på alt er: "det er kun dig selv, der kan løse problemet."

Modsvarer Trigger.

Morten Møltoft

Boghandler i Vejsted. Han forhandler alt, hvad der giver penge. Det er ikke alt, hvad han handler med, der ligger fremme i boghandlen. Hans fede undskyldning for at handle med alt fra Nazi-propaganda, bibler og børneporno til magic-kort, puslespil og julekalendere er at han tror på den personlige frihed. Han er formand for frimurerlogen, hvis inderste symbolske hemmeligheder han mener at have opdaget og videregiver i en loge i logen hvor man dyrker symbolet Satan som udtryk for den menneskelige frihed. Dette gøres bl.a. gennem et hjemmestrikket ritual, hvor man iført KKK-lignende kutter spiser af et

brød formet som et barn smurt ind i vin som symbol på at Naturen (Satan) giver liv til menneskene.

Manden er så bindegal, at han virker normal.

Modsvarer djævelen i Khaargh.

Marie Møltoft

Efterkommer af den adelsslægt, som engang har ejet øen (von Haze). Hendes formoder ligger begravet på kirkegården. Hun er sig meget bevidst om sin fornemme herkomst, og føler sig højt hævet over sin mand, Morten Møltoft. Men hun er dybt afhængig af hans penge.

Modsvarer døden/slimmonsteret i Khaargh.

Søren Suk

Eneste medlem af rockerklubben Dark Wings. Arbejder på et gartneri, når han ikke kører boulevardræs på sin Harley. Der er ingen på øen, der generer ham, og han generer heller ikke nogen. Men han er lidt ensom.

Modsvarer den sorte ridder i Khaargh.

Thorleif Trikortez

Den lokale satanist. Han har trippet en del på stoffer og bor i et sommerhus sammen med sin støttepædagog Lizzi (der bruger sort neglelak). Han kan blive ret ophidset, når han fortæller om Satans komme.

Modsvarer Corn i Khaargh.

Vejø Cykelklub

Grønne, sorte og hvide farver. De cykler bare rundt på øen hele tiden.

Modsvarer elverne i Khaargh.

Bad Connections

Heavy-death-Rock band. Al deres musik lyder som en syg hund, der bliver kvalt. "Teksten er det centrale". Forsangeren hedder Poul Nielsen. I Khaargh kan høres lignende lyde.

Wihelmina von Haze

Genfærd. Hun døde i 1600 tallet. Blev med rette beskyldt for omgang med onde magter og spisning af småbørn, men indflydelsesrige venner fik afværget en retssag, mod at hun bosatte sig på Vejø og aldrig forlod den. Hun er det konkrete link mellem Helvede og Vejsted og modsvarer Mørkets Dronning i Khaargh.

Jørgen Vinkelman

Rejsesekretær i Indre Mission. Meget optaget af nyere fundamentalistiske teorier om rollespil, dæmoner m.v. under påvirkning af amerikanske forbilleder.

Khaarghs bipersoner

Købmanden. Lille nervøs fedladen mand, der mener det godt, men har en virkelighedsforståelse, der er meget begrænset. For ham er begivenhederne i tårnet noget rod, der må bringes til ophør.

Kromanden er en typisk kromand, der farer rundt og er servil. Problemet er bare at han ikke har noget at servere, så han tilbyder roesuppe og rottesteg, som var det de største delikatesser.

Trigger. Forvirret videnskabsmand. Han mener, at den sorte troldmand i tårnet, Nimrod, er et geni, der blot har fået vendt op og ned på virkeligheden, og anvender naturens kræfter destruktivt. Han mener selv gennem elektrokemiske eksperimenter at kunne fremme vækst. Han kan faktisk demonstrere lynvækst af frø. Han kender kun til Nimrod gennem Corn.

Corn. Tilhænger af den gamle religion. Han har gennem visioner og åbenbaringer fået viden om at Nimrod er vendt tilbage for at genoprette den gamle religions herredømme og lade helvedes kræfter komme til ære og værdighed. Dracula-type og total fanatiker.

Klohånd, der griber om hjertet tager 2HP pr. omgang fra offeret så længe Corn ikke er dræbt - han har 10HP.

Nimrod. Han er en genfærdsskygge, der ikke kan kommunikeres med. Hans eneste funktion er at mane dæmonerne frem fra helvede.

Mørkets Dronning. Hun er indbegrebet af al konventionel opfattelse af synd. Vellyst, pornografi, drukkenskab, sado-masochisme etc. - you name it.

Det - Djævelen. Stor fed rød mandsperson med sorte øjenhuler og blodsavlende gab. Elsker af had, ondskab, smerte og håbløshed.

Død. Et slimet mangeøjet råd-væsen, der spreder sygdom, gift, edder og ødelæggelse.

Orkerne. Små irriterende ildelugtende opportunister, der føler sig i deres gode ret til at udøve deres hverv som landevejsrøvere. 12 stk. 1 angreb - kortsværd 40% - 1T6 i skade - HP 5.

Elverne. Smukke væsner på hvide heste med sølvsko. Man kommer dem aldrig nær. De er udtryk for det uopnåelige ideal. 9 stk. 1 angreb - sværd 60% skade 1TS - bue 70% 1T6 -HP5

Den Sorte ridder. Stor stærk ridder, der kan bruges til at blande sig i kampe. 1 angreb - sværd 80% - skade 2T6+2 - skjold 70%- Rustning abs 3 - HP 20.

Handlingen - lidt mere omfattende.

Rollespilklubben Den Sorte Lotus aftaler mandag i påskeferien 1995 at mødes i spillederen Torbens lejlighed i underetagen i præstens villa. De mødes mandag aften for at se video. Torben viser spillerne et skrift om teen-age-satanisme, der fortæller om rollespils dæmoniske indflydelse. Præstens datter Anna er tilstede og tegner et billede af en trold, der spiser en pige. Torben har skrevet et Gothic-Horror scenarie, der går ud på at spillerne skal hjælpe en købmand med at bekæmpe den sorte troldmand Nimrod, der er blevet overvundet af imperiet Njord, der har indlemmet hans by Kharg i sit rige. Han er vendt tilbage fra Helvede for at hævne sig, ved at mane Mørkets Dronning og to andre dæmoner frem fra Helvede.

I det følgende sker der en gradvis "Khaargificering"af Vejsted, hvor Anna bliver mere og mere overtaget af de dæmoniske kræfter, med Wilhelmina von Hazes mere og mere konkrete manifestation til følge.

De af spillerne, der passerer kirkegården tirsdag nat vil kunne se et glimt af en hvid skikkelse på kirkegården ved Wilhelminas grav. Det er Wilhelmina von Haze, der er ved at manifestere sig.

Onsdag tager Torben til Storekøbing for at købe Magic-kort. Han har talt med skolepsykologen på færgen. Der er møde i missionshuset - rejsesekretær Jørgen Vinkelmann taler over emnet: “Er dæmoner virkelige?”. Der er spisning i frimurerlogen med damer. Om aftenen begynder de at spille. Scenariet starter på en kro, hvor en købmand hyrer eventyrerne til at bekæmpe den sorte troldmand. De bliver overfaldet af orker på vejen, og en sort ridder blander sig i slagsmålet. Denne begivenhed modsvares af en ulykke næste dag (torsdag), hvor den lokale rocker og en flok børn i en udflugtsbus skades på tilsvarende vis som henholdsvis den sorte ridder og orkerne.

De ser også en flok elvere (Vejsted Cykelklub). I den forfaldne by Khaargh får de lejlighed til at overnatte i kroen eller hos købmanden, og ser troldmandens tårn, der emmer af ondt blåt lys og sorte skygger. Købmanden nævner Trigger, der modsvares af skolepsykologen som en kilde til information om Nimrod.

Spillet afsluttes; Torben har ikke rigtig styr på det videre forløb, siger han. Anna bliver under spillet - ved 12 tiden - hentet af sin far, der troede hun for længst var gået i seng. Hun protesterer vildt - endnu et symptom på satanistisk indflydelse. Passerer de kirkegården vil Wilhelmina være ret tydelig. Den nat drømmer alle om det sorte tårn.

Torsdag. En busulykke finder sted svarende til ork-overfaldet.

Der er mulighed for yderligere undersøgelse og bipersoner kan tage aktiv kontakt med personerne. Bipersonerne har til formål at intoducere spillerne til de forskellige former for dæmonisk indflydelse, der er nævnt i skriftet om teen-age-satanisme.

Dagen kan anvendes til fælles udflugt.

Om aftenen spilles videre. Torben har fået røde roser af Anna, og hun har tegnet en tegning af Mørkets Dronning, som Torben vil bruge som forside på sit scenarie. Satanisterne holder ritualmøde i Logen og der er bønnemøde i missionshuset.

Mørkets Dronning er nu meget tæt ved at bryde igennem.

Aftenens spil drejer sig om mødet med Trigger, der kan fortælle noget om Nimrods kræfter og hans egne forsøg med at anvende disse kræfter til gode formål. Han kan henvise til Dæmontilbederen Corn, som de nok vil opsøge. Han modsvarer satanisten Thorleif på Vejstedplanet. På et eller andet tidspunkt eksploderer Nimrods tårn - gerne under spillernes forsøg på at komme ind i det, så det kommer til at virke som om spillerne er den egentlige årsag til at det går galt. Ondskab, mørke og skiddengul tåge breder sig. Spillet afsluttes.

Nu er dæmonerne fri og kan frit besætte Anna, der ubemærket lister rundt sammen med eventyrerne. Hun svæver nu frit i luften, og er den eneste, der er ens i Khaargh og Vejsted.

Nimrod og Torben sprænges indefra smukt bestrøet med Annas roser for stemningens skyld. Disse begivenheder finder ikke nødvendigvis sted samtidig.

Wilhelmina er nu helt manifesteret.

Fredag. Præsten har opdaget at Anna er "syg". Der er lys i kirken, hvor han beder. Torben findes sprængt. Det er nu op til spillerne at tage et initiativ for at få løst op for situationen. De kan finde Torbens scenarie og spille det til en løsning. De kan blive løftet over i spillet i en drøm af masteren. Vejsted Rollespilklub kan bruges som master for spillet. Spillerne kan på eget initiativ gå ind i spilverdenen. De kan finde spells i Khaargh som kan mane dæmonerne tilbage til helvede, og de kan overføre ting mellem de to verdener. De kan slå sig sammen med Jørgen Vinkelmann og bede Helligånden tage affære. Faderen, sønnen eller helligånden, eller alle tre, kan på spillernes eller masterens foranledning stige ned og jage dæmonerne til helvede, eller smelte sammen med dem, så den religiøse polarisering ophæves.

Eller Dæmonien sejrer og Mørkets Dronning i den genopstandne Wilhelminas skikkelse går sin sejrsgang over verden sekunderet af død og djævel i boghandlerfruen og boghandlerens form. Du kan lade en fuldstændig sammensmeltning af horrorplanet og Vejstedvirkeligheden finde sted på dette sted, så boghandlerfruen får slimede tentakler o.l. Disse afsluttende begivenheder kan passende henlægges til påskesøndagmorgen.

Roser er røde

Starten

Mandag formiddag mødes de seks spillere og spillederen Torben Lerhøj i kiosken, hvor Sanne arbejder. Torben foreslår, de skal mødes hos ham om aftenen i hans lejlighed i underetagen i præstens villa samme aften.

Denne scene bruges til at give spillerne generelle oplysninger om Vejsted og Vejø. Torben foreslår, de skal se video. Diskussionen om hvilken video de skal se, kan bruges til at lade spillerne få fornemmelse for hinanden.

Det pointeres, at det er påskeferie.

Torben introducerer sin plan om at mødes tirsdag aften og lave spilpersoner og begynde at spille et gothic-horror scenarie, som han har skrevet.

Videoaften på Rosenvangsallé

Mandag aften mødes de hos Torben. Præstens datter på 12 år, Anna, er tilstede. Torben har diverse horrorplakater, samling af rollespilbøger og okkult litteratur og computer med diverse spil.

Annas forestilling om video er at det er tegnefilm: Alladdin, Snehvide o.s.v. Torben vil ikke have at Anna skal se splatterfilm. Aftenen kan bruges til at introducere spillerne til personer i byen. De vil denne aften blive præsenteret for det fundamentalistiske skrift om teen-age satanisme (handout). Dette skrift indeholder en chek-liste, der opremser tegn, der kan afsløre, om en teen-ager er ved at blive satanist, samt en anvisning på, hvordan man kan bekæmpe satanistiske tendenser. Ved denne lejlighed introduceres spillerne også for den lokale modstand mod rollespil m.v.

Anna skal i seng ved 10 tiden. Hun har lavet en tegning af en trold, der spiser en pige (hand-out). Tegningen er ret barnlig. De følgende aftener vil Anna tegne tegninger, der bliver mere og mere avancerede (handouts). Hun vil også udvise tegn på satanisme i overensstemmelse med check-listen - sort tøj, okkulte smykker, ulydighed mod forældre osv.

Torben skal på arbejde kl. 02 - 10.

Tirsdag

Om dagen sover Torben. Spillerne har mulighed for at følge op på de personintroduktioner, Torben har givet dem. Dagen må gerne være lidt kedelig.

Introduktion til Khaargh

Tirsdag aften mødes de atter. Anna er tilstede. Hun er iført sort tøj; et symptom på satanisme iflg. skriftet om teen-age-satanisme.

Spillerne introduceres til deres spilpersoner.

Linda Beldal er krigerkvinden *Shandal*.

Ronni er elversnigmorderen *Einnor*.

Peter Bjerregård er vikingen *Jalakin*.

Bjarne Skov er krigertroldmanden *Narkva*.

Sanne er barbaren *Babbab*.

Peter Hansen er dværgkrigeren *Sir Erhard*.

De kan evt. få mulighed for at ændre på figurerne eller lave figurer selv, hvis du synes der er tid.

Anna tegner et slimmonster (handout).

Kirkegården tirsdag nat

Kirkegården tirsdag nat. Wilhelmina er ved at manifestere sig. Hendes gravsten er knust, men der ligger stumper, der kan fungere som spor, der kan føre til historien om hende i kirkebøger og i det lokalhistoriske arkiv. Nærmer de sig ånden fader den væk. På senere tidspunkter, hvor ånden bliver mere og mere manifesteret, vil de opleve håbløshed, frygt og onde tanker, hvis de kommer nær hende. Senere kan hun simpelthen dræbe dem.

Lokalhistorisk arkiv

Hvis spillerne på et tidspunkt beslutter sig for at undersøge stumperne på Wilhelminas grav, vil de kunne finde bogstaverne "WIL" og tallet "16" umiddelbart under. På en gammel kirkegårdsprotokol vil de kunne finde hvem der har været begravet på stedet. Det er et familiegravsted for familien von Haze, og den eneste, der har bogstaver og data, der passer til gravstensstumpen, er Wilhelmina. Stenen har oprindeligt set sådan ud:

VON HAZE

WILHELMINA

1602 - 1653

Arkivet passes af en ældre, lidt forvirret dame, Meta Tværmose. Arkivet er et lidt støvet loftslokale, hvor hun har kopier af kirkebøger, skøder, retsprotokoller og et personarkiv i et stålskab med hængemapper. Hun har optegninger af gamle sagn og meget andet godt.

Det fremgår af arkivet at Wilhelmina var gift med en adelsmand der var kommet fra Tyskland og havde købt jord i Danmark, bl.a. Vejø. Hun undgik med nød og næppe at blive brændt som heks. Indflydelsesrige venner fik standset retsforfølgelsen på betingelse af at hun gik i frivilligt eksil på Vejø. Hun fik fire børn, som alle døde som spæde. Meta kan fortælle, at der er sagn om at hun går igen på kirkegården, fordi hun skulle have dræbt sine børn.

Meta er også god for ordinær landsbysladder. Hun kan også fortælle, at boghandlerens kone nedstammer fra Wilhelmina, som havde en datter, der overlevede. Metas fortællinger har den funktion, at de trækker hele det dæmoniske plot ned på landsbysladder-niveau, og latterliggør teorier om at der skulle være dæmoniske kræfter på spil.

Onsdag

Onsdag har de mulighed for at kontakte de personer, de er blevet introduceret for. Kontakten til bipersonerne foregår løbende på spillernes eget initiativ, eller de kan blive opsøgt af dem. Disse møder er ikke beskrevet som selvstændige scener. Du må benytte dig af de beskrivelser, der står ved bipersonerne. Disse kontakter har til formål at introducere de forskellige former for dæmonisk indflydelse fra Helvede via Khaargh på Vejsted.

Forbi Logen

På vej til spillet vil de evt. komme forbi logen. Her vil de bemærke et stort opbud af biler. Der er spisning - med damer. Denne observation har til formål at gøre opmærksom på logens dobbelte karakter. Denne aften foregår der en uskyldig sammenkomst (torsdag aften vil Møltofts satanistloge holde møde).

Forbi missionshuset

De kan også komme forbi missionshuset. Her taler rejsesekretæren Jørgen Vinkelmann over emnet "Er dæmoner virkelige?" Dette møde lægger ligesom mødet i logen op til næste dags fanatiske bønnemøde. Der kan evt. blive tale om konfrontation med Vinkelmann.

Første spilaften

Onsdag aften. Torben har været i Storekøbing for at købe Magic-kort. Han er vildt forarget over at have opdaget, at boghandler Møltoft tager overpris for kortene. Han kan passende vise kort, som har relevans til scenariet. Sorceres-Queen, Lord of the Pit osv. Han kan henvise til møder med bipersoner. Han kan for eksempel have talt med skolepsykologen om bord på færgen og komme med interessante jungianske udlægninger af rollespil-symboler. Anna er tilstede. Hun er klædt i sort og har et ankh-kors i sølv om halsen. Hun tegner denne aften et billede af Djævelen. Når de giver sig til at spille, glemmer de hende fuldstændig, så på et eller andet tidspunkt kommer pastor Munk ned og henter Anna, som han havde troet var gået i seng. Anna er nu under så kraftig dæmonisk indflydelse, at hun modsætter sig faderens autoritet, og nægter at komme med og må skrigende slæbes afsted.

På den Blå Gris

Khaargh - Onsdag aften.

Spillerne introduceres til landet Njord og Khaargh.

Spillerne er på kroen Den Blå Gris et stykke fra Khaargh. Anna sidder gemt i en krog også på dette plan.

En købmand fra Khaargh sidder i krostuen og der opnås kontakt. Han fortæller dem historien om troldmanden Nimrod, der herskede over regionen, som nu er underlagt Imperiet Njord. Troldmanden, der blev dræbt under erobringen, er vendt tilbage fra helvede for at hævne sig og sprede ondskab. Han har kun løse forestillinger om denne historie, og er mest fokuseret på at fortælle om hvordan byen er gået i forfald. Historien vil komme tydeligere frem gennem samtaler med videnskabsmanden Trigger og dæmondyrkeren Corn. Han kan også fortælle om tårnet i byen og om borgen. Købmanden svarer til formanden for indre mission i Vejsted. Lige som ham frygter han indflydelsen fra de onde kræfter, som han mener må bekæmpes.

Overfaldet

Torben kører historien meget lineært. De skal påtage sig opgaven. De kører afsted med købmanden og overfaldes af orker. Dette overfald svarer til en busulykke næste dag i Vejsted. Der kæmpes med orkerne et stykke tid, til de har fået dræbt og såret et par stykker. Den sorte ridder dukker op og blander sig i kampen. Det gør ikke noget hvis eventyrerne misforstår hans hensigt og bekæmper ham. På et tidspunkt bør det dog gå op for dem, at han er på deres side - eller i hvert fald ikke kan lide orker. Den sorte ridder svarer til rockeren Søren Suk i Vejsted. Formålet med denne scene er at producere tilskadekomne til torsdagens busulykke. Desuden tjener den til at give en kontrast til det kedsommelige Vejsted - endelig sker der noget. På et tidspunkt flygter orkerne. Og de kan køre videre.

Elverne

På vej til Khaargh ser eventyrerne i det fjerne en flok elvere. Undersøger de sporene nærmere, vil de finde en tabt sølvhestesko. Dette svarer til Vejsted Cykelklub, hvor en af cykelrytterne exer et hjul. Det tjener som spor, der kan pege på en sammenhæng mellem rollespilverdenen og "den virkelige verden".

Ankomst til Khaargh

Når de kommer til byen mødes de af mørke, gul tåge og forfald. Det sorte tårn lyser med koldt, blåt lys, og mørke skygger bølger omkring det. Vagten er beruset. Porten falder af hængslerne, en sammenbrudt vogn er efterladt hvor den gik i stykker. Der er snavs og rotter, der slæber afsted med ligdele. Der er mistroiske blikke bag døre og vinduer på klem, der hastigt smækkes i, hvis de nærmer sig. Der er mulighed for at tage ind på kroen eller bo bos købmanden.

Kroen

Kroen er et skiddent sted, værten sover med en væltet flaske ved siden. Han styrter rundt og forsøger forgæves at få det til at se pænt ud. Skiltet udenfor er knækket, kun ordet

"SVIN" kan ses. Kroen hed engang "Det Glade Svin". Kromanden opfører sig som om han har det fineste etablissement. Han mindes fortids herlighed og nævner alverdens herligheder, men har kun senge med muggen halm og roesuppe, suppleret med rottekød hvis det går højt. Han kan bruges til at understrege kontrasten mellem fortids herlighed og nutids forfald.

Hos Købmanden

Købmandens hus er det eneste sted i byen, hvor der endnu er gjort forsøg på at holde sammen på stumperne. De vil kunne overnatte i forholdsvist rent halm og få spiselig mad. Der er også et par blege tjenestefolk. Købmanden er ret træt, men råder dem til at tage kontakt med videnskabsmanden Trigger, der bor i den vestlige ende af byen for enden af en lille gyde.

Onsdag aften på kirkegården.

Går de forbi kirkegården vil Wilhelmine være helt tydelig. Hun er endnu gennemsigtig, men udstråler et blåt lys og sorte skygger ligesom tårnet i Khaargh. Kommer de nær hende, føler de sig overvældet af træthed, håbløshed, frygt og onde tanker - synes hinanden er irriterende og ser dumme ud - får lyst til at slå hinanden osv.

Drømmen

Om natten drømmer de alle om tårnet i Khaargh. De to verdener er ved at glide sammen. Drømmen er også en forsmag på hvordan de kan skifte mellem de to verdener.

Torsdag – busulykken

Torsdag sker der en busulykke som parallel til orkslagsmålet. De kan enten overvære ulykken, komme til senere og se sporene og få en forklaring af et vidne eller en betjent, eller de kan høre om ulykken fra en eller anden. Området er afspærret, der er blod på vejen, og bussen ligger på siden. Det var en udflugtsbus med børn fra et børnehjem. Den kørte ud foran den lokale rocker, der forsøgte at undvige. Det gjorde buschaufføren også, men forgæves. Ulykken beskrives, så den passer med ork-overfaldet.

Torsdag

Torsdagen kan anvendes til undersøgelse af kontakter, eller snak. Den kan også bare gå i en fart.

Forbi logen

I logen er der gang i et satanistisk ritual. 12 alvorlige mænd i hvide KKK-kutter omkring een i en purpurkutte (Møltoft) er i færd med at fortære et brød udformet som et barn overhældt med rødvin. Der kan høres messen i logen.

Forbi missionshuset

Der er bønnemøde i missionshuset. Der synges salmer: "Den gamle fjende led, er nu for alvor vred."

Anden spilaften

Hvis spillerne begynder at gøre sig forestillinger om at der er en sammenhæng mellem rollespillet og virkeligheden, vil Torben grine af dem og beskylde dem for at være paranoide. Han vil påpege at de siger det samme som der står i propagandaskriftet mod rollespil.

Torben har fået en buket røde roser af Anna, og en tegning af Mørkets Dronning, som han har brugt som forside til sit scenarie. Anna er ikke tilstede. De begynder at spille.

Trigger

Trigger er Khaarghs parallel til skolepsykologen Ejner Jung. Hvis de opsøger den gale videnskabsmand, og det gør de jo nok, kommer de ind i et veritabelt alkymistlaboratorium, med frankensteinske undertoner. Støvede folianter, krukker med kemikalier, stjernekort, globusser osv. En vældig forsøgsopstilling med boblende kolber og rør med lyn igennem fylder rummet, og han er dybt optaget af sit eksperiment.

Han kan fortælle, at Nimrod efter hans mening er en genial videnskabsmand, der har fået kontakt til naturens grundkræfter, men har anvendt dem forkert til destruktive formål. Han har fundet ud af at anvende dem positivt og kan demonstrere, hvordan han ved hjælp af sin maskine kan få et agern til at skyde op til et egetræ i løbet af ganske kort tid.

Han ved at Nimrod har været hersker engang, og han ved fra Dæmontilbederen Corn, at Nimrod skulle være vendt tilbage til sit tårn. Han kan også fortælle, at Corn bor i den gamle borg.

Corn

Corn bor i den gamle borg og er Khaarghs svar på junkien og satanisten Thorleif. Døren går op af sig selv når man kommer til borgen, og der løber blod ned ad trapperne. Corn har indrettet sig draculask. Han er høj og mørkhåret, med sort kappe, og står i et pentagram hvor der er fem krukker på spidserne, der alle løber over med blod. Han er ekstatisk og henrykt ved tanken om at hans herre og mester er vendt tilbage fra Helvede og nu er i færd med at mane tre dæmoner frem og vil lade helvede vælde frem fra dybet til herlig død og ødelæggelse og evindelig fryd. Han vil elske at kæmpe, og er bedøvende ligeglad med om han bliver totalt ødelagt - jo vildere jo bedre. Han kan jage sin hånd ud og gribe en eventyrer om hjertet så den pågældende langsomt taber livet - 2 HP per omgang indtil han bliver dræbt. Thorleif vil i givet fald få en eller anden ulækker død på Vejsted planet.

Tårnet

Tårnet vil under alle omstændigheder eksplodere og helvede stige frem. Det vil være en udmærket ting, hvis det kan virke som om at eventyrerne får eksplosionen til at ske. Der er ingen indgang til tårnet, så hvis de begynder at hakke i det, kan det revne og helvedes rædsler vælde ud. Tårnet kan evt. forsvares af en kæmpe hamster, som forfatteren, Ring, har skabt gennem sine skriverier. Når tårnet eksploderer, rejser en blålig skikkelse sig hvor tårnet stod. Hun har en umiskendelig lighed med Wilhelmina von Haze.

Nu er Helvede i bogstavelig forstand løs. Anna besættes og svæver frit i luften à la exorcisten. Det gør hun såvel på Vejsted-planet som på Khaargh-planet. I Vejsted sker det på hendes værelse. I Khaarg kan hun svæve i tårnet over helvedesbrænden. Der kan godt kommunikeres med hende, men hun taler som i søvne. Hun er immun over for angreb.

Helvede har banet sig vej gennem Nimrod og videre gennem Torben som begge sprænges indefra. Det kan være praktisk at lade disse begivenheder finde sted med en vis indbyrdes tidsforskydning. Mørke og gul tåge breder sig - såvel i Khaargh som i Vejsted. I Vejsted breder ondskaben sig - skænderier, vold, egoisme, flugt. Hundene bider deres herrer, folk slår deres dyr osv.

Helvede kommer til Vejsted

Det er tidligt om morgenen. Torben vil gerne afslutte spillet. Da de kommer ud, er der helt mørkt.

Der er en gullig tåge og et sært blåligt lys i mørket. På kirkegården er der et hul, hvor Wilhelmina lå. Hun glider rundt og suger blod af småbørn et sted. Der er lys i kirken. Præsten sidder og beder. Han fortæller at Anna er blevet syg. Torben findes sprængt, dækket af røde roser.

Afslutning

Der er ikke lagt op til nogen bestemt afslutning.

Det følgende er et eksempel på en slutning i Nimrods tårn (*se tegning*).

Tårnets indre er ikke beskrevet i Torbens scenarie. Det er vokset frem i Annas fantasi som en kombination af forskellige fantasier – Stefan Rings dræberhamster – Anton Krumps tegneserier – m.v. Hvis de beder Vejsted Rollespilklub om hjælp, kan formanden designe tårnet og være master på afslutningen.

Når tårnet eksploderer blæser det ikke i luften som en bombe. Der sker nærmest en sammenbrænding, så alt drypper og roder og der er revner, hvæsende damp fra huller i konstruktionen. Der er tale om en ret teknologisk præget installation med beton, kraner, store kar og kæder og rør.

Mens Nimrod er der og tårnet er intakt, er Nimrod tilstede som en allestedsnærværende flimrende skygge. Bygningen er næsten levende. Snoede korridorer, indre svalegange, plateauer med udsyn over haller... der er sukken og stønnen, og en følelse af at der er nogen overalt.

Sorte bødler med piske slår på nøgne mennesker, men de opleves kun i glimt for at forsvinde igen. Det er en ond drøm, der bor i tårnet.

Smukke mænd og kvinder viser sig i smagfulde omgivelser for at forvandles til slimede klatter, der forsvinder som pytter, der tørrer hurtigt.

En forblødende og halvflået hamster med det ene øje hængende ned på kinden angriber dem. Væggene er levende og masker stiger frem af de gråblå vægge og vrænger og ler ad dem. Skyggerne fortætter sig i hylende gennemsigtige ansigter, der farer imod dem og igennem dem og giver visioner af mørke øde landskaber, hvor sære vingede væsner flyver rundt.

Et blodsavlende edderkoppelignende væsen med fligede forrevne flagermusevinger slår ned på dem og savler sit ætsende slim. Alt gennemtrænges af syre- svovl- og rådstank.

Der hænger skrigende mennesker på kødkroge. Nøgne sammensyede zombier angriber dem. I det centrale rum er der en brønd. Ved en pult med en stor bog ligger Nimrod som mumificeret med sprængt brystkasse. Her er også en brønd til Helvede. Hvis de begiver sig til Helvede, vil de opleve at de selv er involveret i et orgie af mord og kannibalisme.

En mere teknisk beskrivelse af tårnet

Tårnet er i fire etager.

På tredje etage er der en central hal med en brønd, der går ned gennem de to underste etager. Det er fra denne hal Nimrod har manet dæmonerne op fra helvede.

Indgangen er i underste etage. Herfra fører to trapper op til næste etage. Første og anden etage er gennemgående i den halvdel, der vender mod indgangen.

På hver side af den gennemgående brønd er der i første etage to huleindgange, der fører ned til kæmpehamsterens hule.

De to områder, som trapperne fører til, er fyldt af mareridt: bødler, der pisker ofre og alle mulige torturvederstyggeligheder hentet fra det virkelige liv.

En beton-stigeskakt fører til tredje etage. Her er der zombie-kvarterer. Der er fuldt af rør og ventiler og al mulig teknologi med relevans til dæmonfremmaning. Tårnet er een stor dæmonfremmaningsmaskine. Zombier betjener maskinen, samtidig med at de river, æder og flår i hinanden.

Der fører stiger til fjerde etage. Her står der en masse zombier langs med rækværket til et stort hul ned til den centrale hal. De messer monotont.

Der fører en stige ned til hallen.

Over tårnet, der er åbent foroven, svæver en kæmpe krydsning mellem en edderkop og en flagermus.

På vejen ind kan de kæmpe med hamsteren. De kan gå i kamp med mareridtene, som forsvinder samtidig med at den skade eventyrerne har fået tildelt forsvinder. Når de skal forbi zombierne, vil nogle forsøge at æde eventyrerne, men de rotter sig ikke sammen - det er alle mod alle, og eventyrerne er bare endnu et stykke kød.

Nede i hallen angriber flagermusen. Når den er overvundet finder de troldmandens formularbog. Fremmaningsformularen læses bagfra og dæmonerne vender tilbage til stedet, hvor de er manet frem. Slimmonsteret, Mørkets Dronning og djævelen kan efter formularens fremsigelse bekæmpes fysisk. Der er ikke givet stats for dæmonerne. Lad dem have en god kamp et stykke tid og lad dem forsvinde ad helvede til.

Ritualet i bogen er Pastor Munks exorcismeritual skrevet bagfra:

> *ednirenejt itsirhC useJ enned arf regiv go rerafdu ta sdnaa gilleh go snøs sredaf nvan i dnaa eneeru ud gid regrævseb gej.*

Når der siges: "jeg besværger dig du urene ånd", kommer dæmonerne. Ved "i navn faders" - angriber djævelen.

Ved "søns" angriber Mørkets Dronning.

Ved "og hellig aands" angriber døden.

Når de er nede på et eller andet antal HP, farer de til helvede under "at du udfarer og viger fra denne Jesu Christi tjenerinde".

Hamster:

2 angreb 1 bid, 1 klo.

Bid 60% skade 1T8

Klo 80% skade 1T6

HP 25

Zombier:

1 angreb, bid eller slag

Bid 40% skade 1T4

Slag 50% skade 1T4

HP 5

Flagermus

1 angreb - bid

Bid 60% 1T6

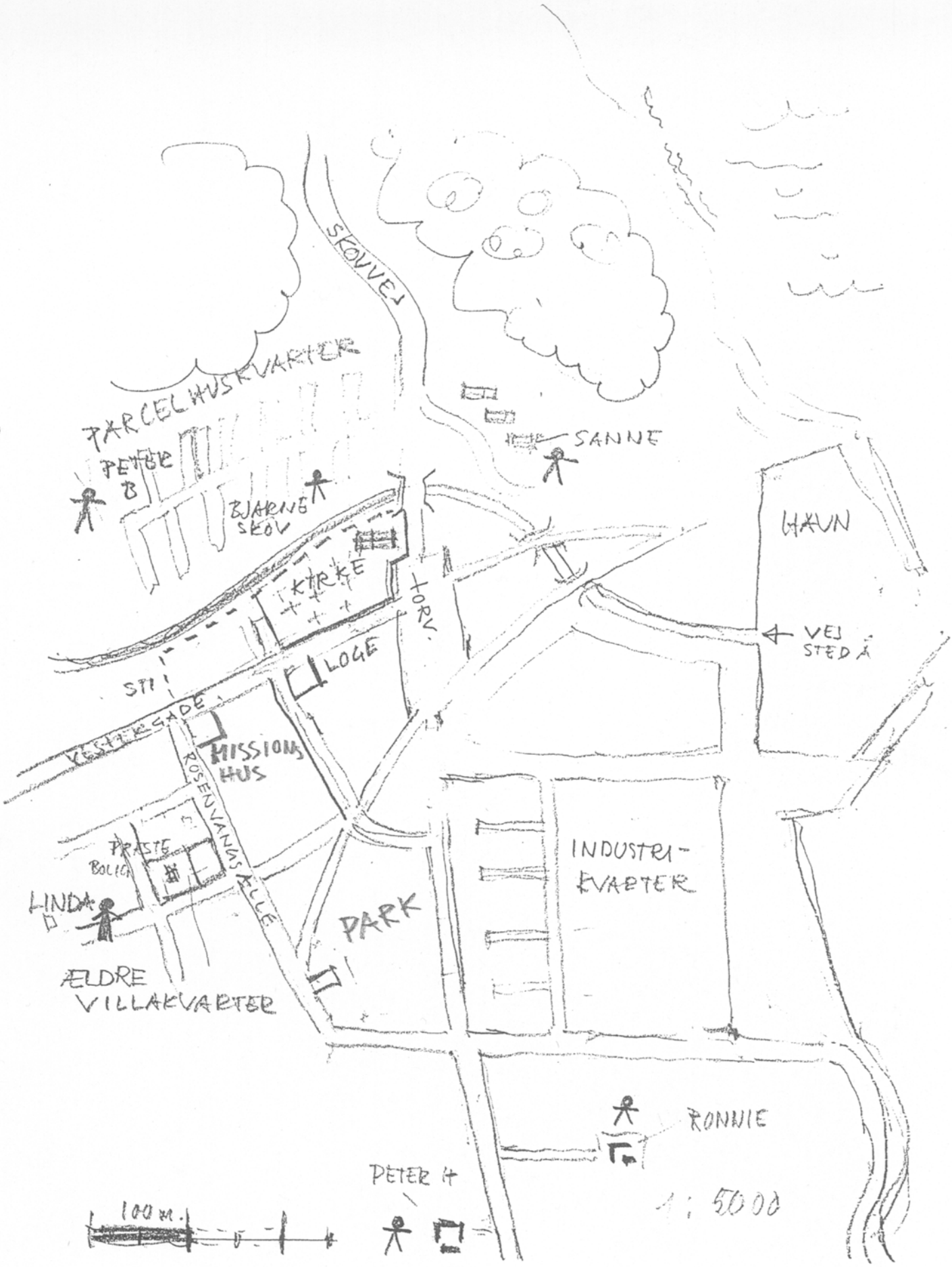
Da den er flyvende har den 30% chance for at undvige et angreb.

HP 15

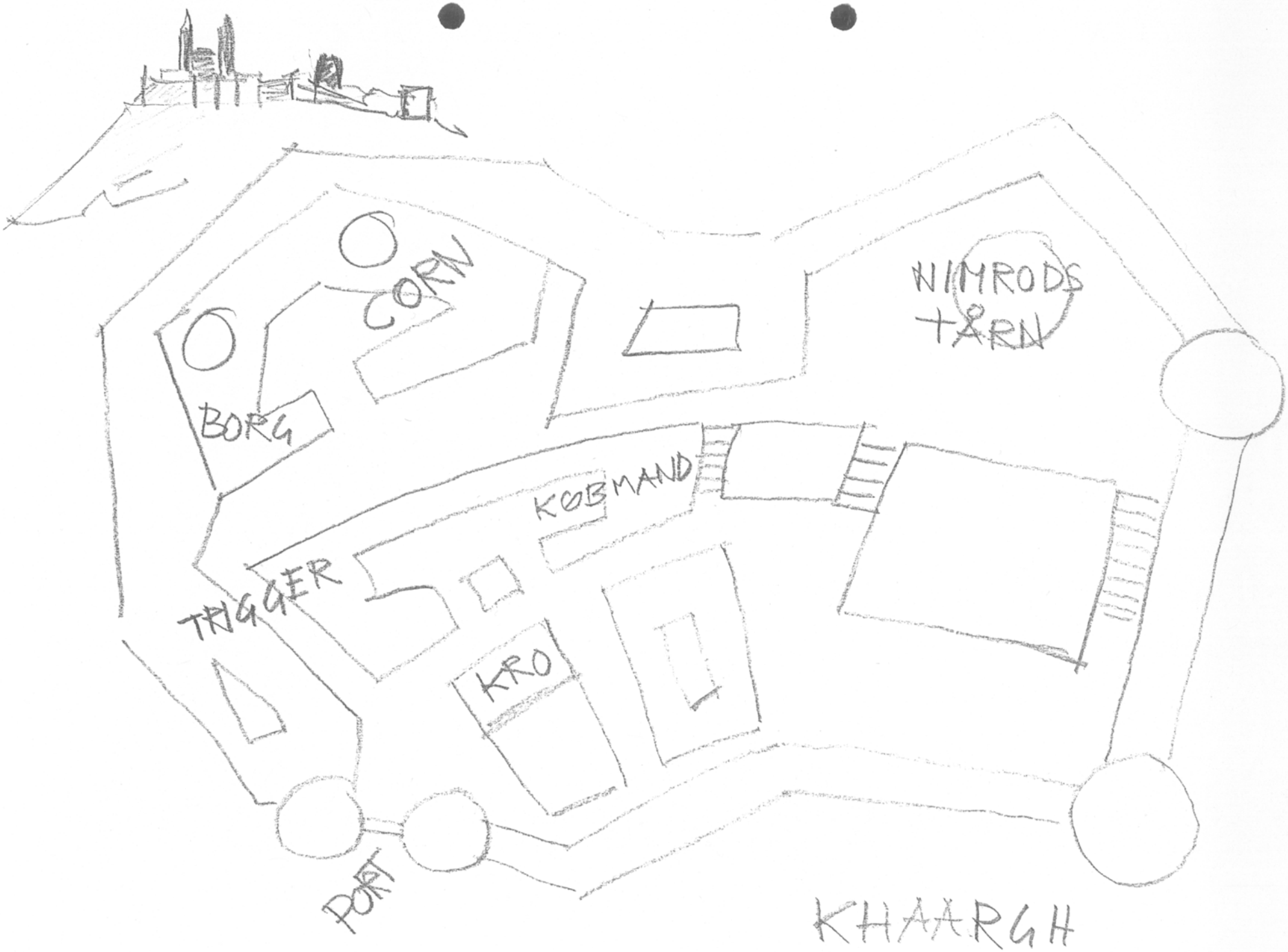
Herefter forsvinder Khaargh og den tilsvarende ondskab i Vejsted.

Foråret kommer brusende med blomster og fuglesang og Anna er ikke mere bange for noget som helst. De går en tur ned til vandet og kigger ind mod kysten. Anna vender sig mod dem og smiler skævt. Så vandrer hun ud over vandet.

SLUT!


SKOVVEJ
PARCELHUSKVARTER
PETER B
BJARNE SKOV
SANNE
HAVN
KIRKE
TORV.
VEJ STED Å
LOGE
STI
VESTERGADE
MISSIONS HUS
ROSENVANGSALLE
PRÆSTE BOLIG
LINDA
ÆLDRE VILLAKVARTER
PARK
INDUSTRI-KVARTER
RONNIE
PETER H
100 m.
1 : 5000

VEJSTED


CORN
BORG
NIMRODS
TÅRN
KØBMAND
TRIGGER
KRO
PORT
KHAARGH

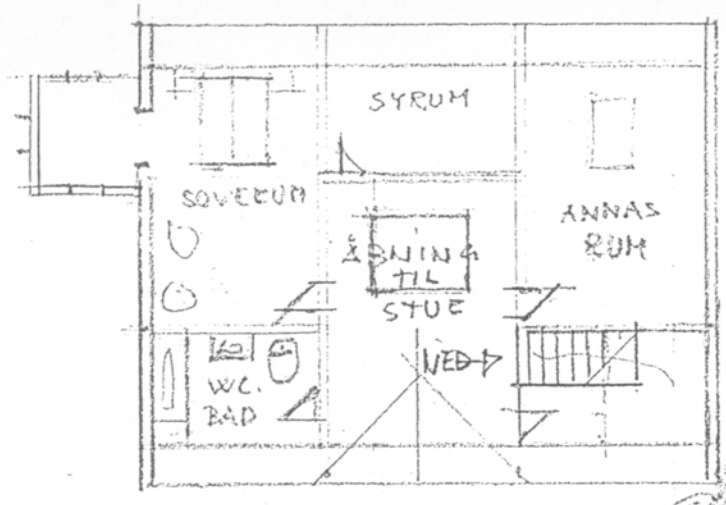
	MANDAG	TIRSDAG	ONSDAG	TORSDAG	FREDAG	LØRDAG	SØNDAG
ANNAS TEGNINGER		TROLD	SLIM MONSTER	RØD HOVED DJÆVEL	MØRKETS DRONNING (FORSIDE)		
KHAARGH SCENARIET			PERSON ARK UDDELING	ANKOMST TIL KHAARGH	TRIGGER CORNGH TÅRN EXPLODERER		
VEJSTED	MØDE TRIOSE	VIDEO AFTEN PROPAGANDA MOD ROLLE-SPIL	ANNA I SORT	SPIL BEGYNDER ANNA HENTES AF SIN FAR TORBEN I ST. KØBING SKOLEBUS VÆLTER DRØM OM TÅRN	TORBEN DØD ANNA SVÆVER PRESTEN BEDER	MØRKE OG GUL TÅGE	ONDSKAB EN VOKSER
TORBEN PÅ ARBEJDE		SOV					
GENFÆRD			HVID TÅGE	KLÆR SKIKKELSE	MANI FESTERET		
LOGE				SAMMENKOMST MED DÆMER	SATANIST MØDE		
MISSIONS HUS				FOREDRAG: ER DÆMONER VIRKELIGE	BØNNE MØDE: VOR GUD HAN ER SÅ FASTEN BORGET		

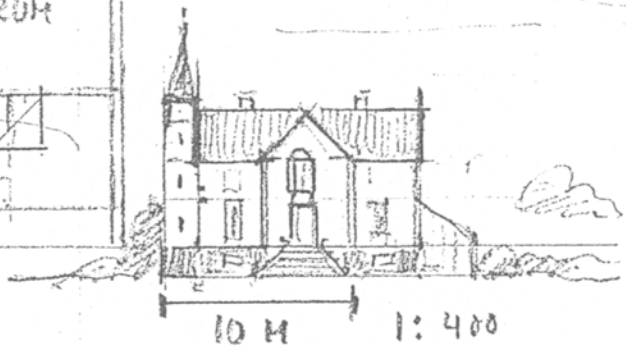
TROLD

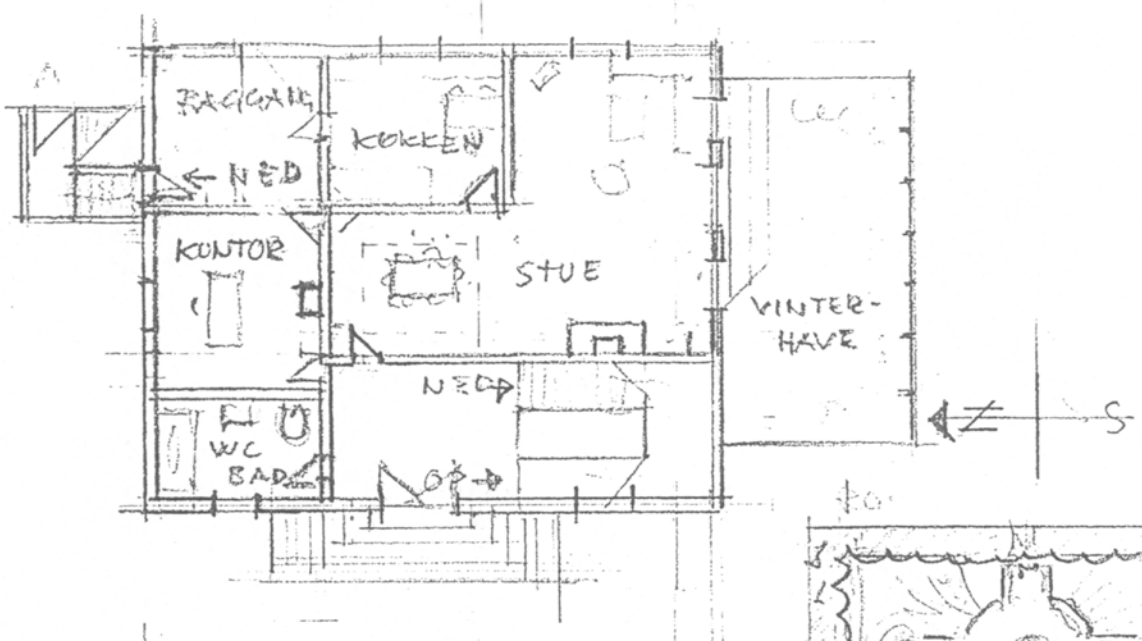
SLIMMONSTER

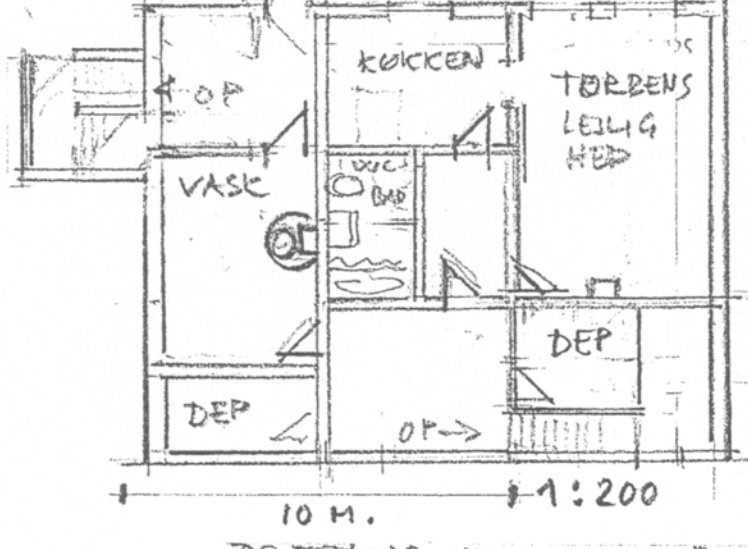
DJÆVEL

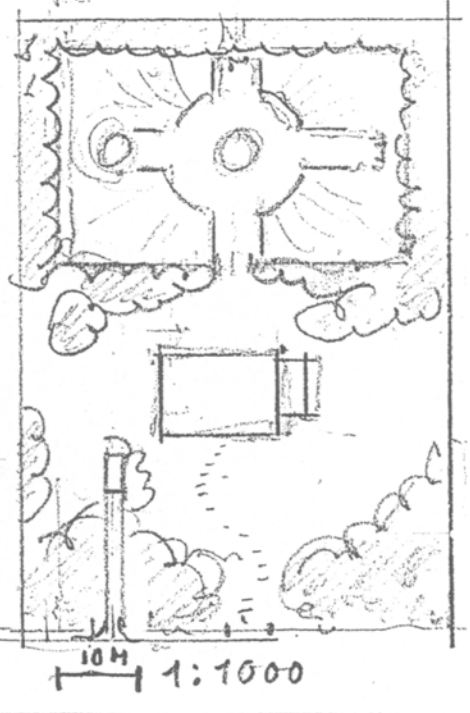
TOZZI 95'



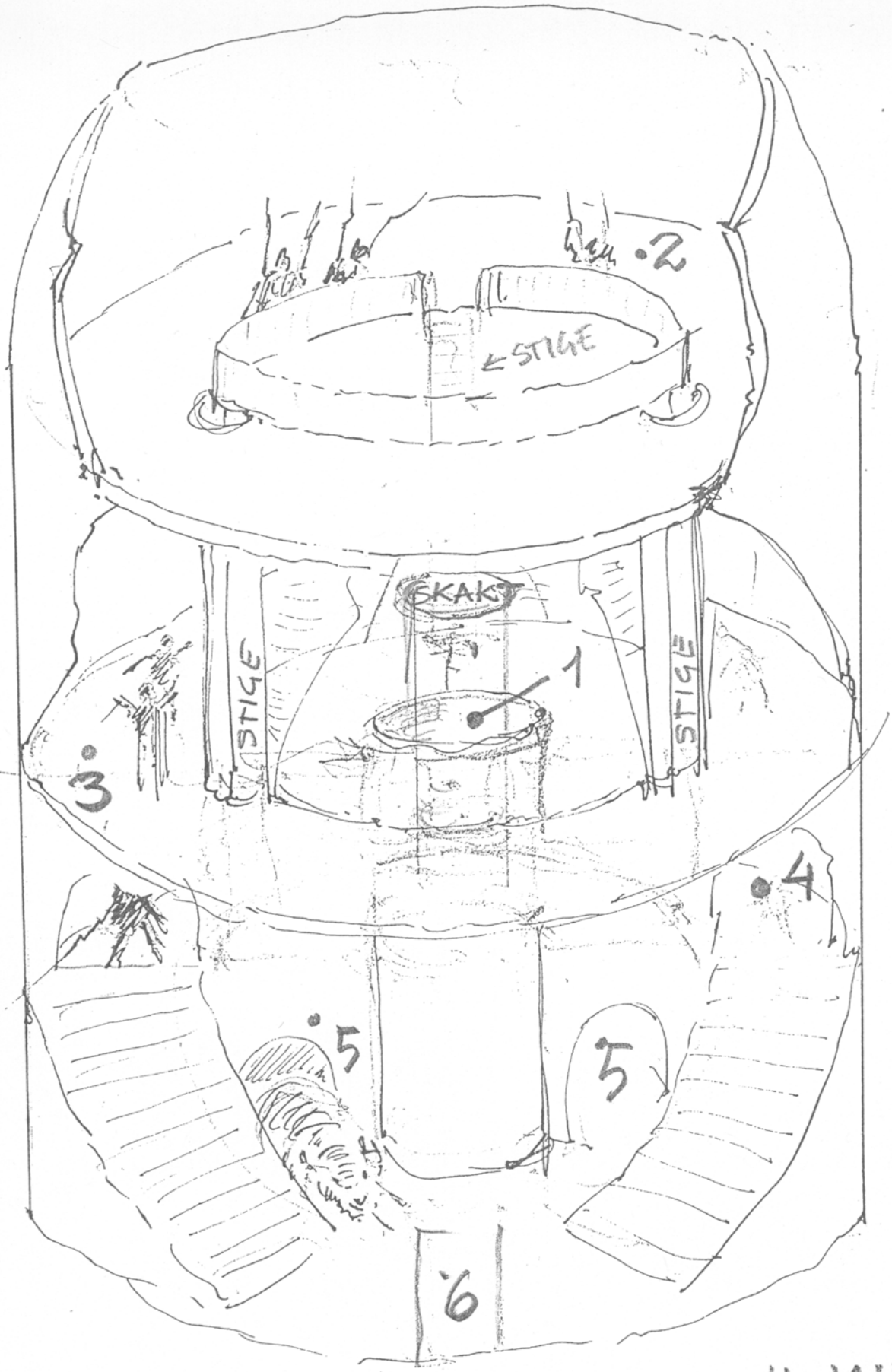








PRÆSTENS HUS MED ROSENHAVE



1: BRØND
2: MESSENDE ZOMBIER
3: ARBEJDENDE ZOMBIER
4: MARERIDTS AFDELING
5: HAMSTER HULE
6: INDGANG

TÅRN

Døren for hannem (hende, dennem) som banker, at hand (hun, de) kunde faa den ævige Velsignelse i dette himmelske Bad og dit Rige, som du haver os allesammen lovet og tilsagt formedelst vor Herre Jesum Christum. Amen.

Lader os fremdelis bede:

O Almægtige ævige Gud, du der ved Syndfloden efter din strenge Retfærdighed haver fordømt den vantro Verden, og efter din store Barmhiertighed reddede din tro Tienere Noe selv ottende, og lod drukne den forhærdede Pharao med alle sine i det røde Hav og førde dit Folk Israel igiennem med tørre Føder, ved hvilket du betegnede den hellige tilkommende Daab, og ved din kiære Søns, vor Herris Jesu Christi Daab haver helliggiort og indsat Jordans Flod og alle andre Vand til Salighedens Bad, og en rigelig Aftvelse af Synden: Vi bede dig ved den samme din grundløse Barmhiertighed, at du vilt naadeligen see til denne din Tienere, (Tienerinde, disse dine Tienere, Tienerinder), (nævner Barnet) (Børnene), og med en ret Tro udi Aanden hannem (hinde, dennem) begave, at ved dette Saligheds Bad maatte drukne og undergaa alt det som hannem (hinde, dennem), af Adam er medfødt, og hand (hun, de) selv giort haver, og at hand (hun, de) maatte skillis fra de vantro Mennisters Tal, og blive bevarede i den hellige Christenheds Ark, altid brendende i Aanden, glad i Haabet, tiene dit Navn, at hand (hun, de) maa faa med alle tro Mennisker det

ævige Liv og Salighed, som du haver loved hannem (hinde, dennem) ved Jesum Christum, vor Herre: Amen!

Siden besvær hand den ureene Aand med efterfølgende Ord:

Jeg besvær dig du ureene Aand, i Navn Faders, Søns og Hellig Aands, at du udfarer og viger fra denne, (disse) Jesu Christi Tienere (Tienerinde, Tienerinder).

Derpaa læser hand et Stykke af Marci Evangelio sigendis:

Lader os høre det hellige Evangelium, som Marcus skriver Cap. 10.

Og de førde smaa Børn til Jesum, at hand skulle røre ved dem, og Disciplerne lode ilde paa dem, som bare dennem: Der Jesus det saa, blev hand fortornet og sagde til dem: Lader smaa Børn komme til mig, og forhindrer dem ikke, ti Guds Rige hører saadanne til. Sandelig jeg siger eder, hvo som ikke annammer Guds Rige, som et lidet Barn, hand skal ikke komme der ind. Og hand tog dem i Favn, og lagde Hænderne paa dem, og velsignede dem.

Hvor til hand legger disse faa Ord:

Saa ville vi og til samme Velsignelse forhielpe dette lille Barn, (disse smaa Børn) med voris gudelige Bøn til Gud.