



Kub

Vogter

Det er vogternes opgave at beskytte samfundet mod ydre og indre fjender. Vogterne beskytter også vismændene og sørger for, at deres bud bliver håndhævet.

Førstevogteren er vogternes øverstkommanderende.

Det er ikke tilladt for samfundets vogtere at have tætte familierelationer, herunder ægtefæller, i deres embedsperiode, idet deres maske er i en særlig udsat position.

Maskeforventninger

Vogtermasken er resolut, vred og barsk. Vogteren adlyder vismændenes bud uden spørgsmål, og arbejder for samfundets beståen, både indadtil og udadtil.

Arbejdermaskerne er underlagt vogternes autoritet.

Kub

Vogter, 24 år

Kub venter på Oths signal. Barbarerne sidder og får deres aftensmad omkring bålet. Børnene løber rundt i en tagfat. Oth giver tegn. Automatvåbnene flænses stilheden, og barbarerne falder om på stedet. Et øjeblik senere træder vogterne ind i lysningen for at gøre arbejdet færdigt. Kub kommer til en barbar, der springer op for at kæmpe mod ham. "Bor, her er en

for dig!", kalder Kub, mens han truer barbaren med sin kniv. Bor kommer flyvende fra siden og knækker nakken på barbaren, inden denne rammer jorden. Kub takker og skærer ørerne af den døde krop. De bliver sjove at drille Am med.

Du så altid op til din onkel, førstevogteren Oth, da du var lille. Din mor ville hellere, at du blev vismand, og det skal også nok komme, men indtil videre har du nydt din tid som vogter. Så længe man overholder reglerne – som er



Kub

aldeles simple – er der mere end frit spil til at lave det, man har lyst til. Og du morer dig også herligt, når I nakker barbarer. Oth er fantastisk som førstevogter. Han ved som regel, hvor barbarerne gemmer sig, og han forstår at give jer den taktiske fordel, der gør det hele til en leg.

Men der er en anden og mere vigtig grund til, at du ser op til din onkel. Han har formået at samle magten hos jer vogtere. Vismændene er blot en flok kransekagefigurer, som I kontrollerer. Sammen med den næstkommanderende, Roa, styrer I tre det hele. Du nyder det. I siger det aldrig åbenlyst, men en gang i mellem nikker Oth til dig og Roa, og så sørger I for detaljerne. Du drømmer om en dag selv at sidde med så absolut magt, som den din onkel har. Det skal også nok komme, for det er din skæbne.

8-årige Kub og hans mor, Nera, står på pladsen foran paladset, hvor der er borgersamling. Mens vismændene forklarer om deres seneste tiltag, peger Nera op på dem. "Kub, en dag er det dig, der står deroppe. Husk på, at du er efterkommer af Den Store Bor, og det er din fødselsret at overtage hans maske en dag". Kub kan

mærke sine øjne blive våde: "Jamen, jeg vil være vogter ligesom onkel Oth". En hvinende lussing overrumpler Kub fuldstændig og giver tårerne frit løb. "Du må bære din skæbne, ligesom vi andre bærer vores. Du er ment til større ting. Du gør som mor siger, ellers kommer barbarerne efter dig", kommer det hårdt fra Nera. De nærmeste i mængden kigger forbløffet efter hende, da hun trækker den grædende Kub væk fra pladsen.

Du er blevet indpodet det fra barnsben af. Du er den eneste fra Den Store Bors slægt, der vil kunne tage over, når den nuværende generation dør. Førstevismanden Game er direkte slægtning af Den Store Bor, men hun har ingen børn fået, og det samme gør sig gældende for din fars to søskende. Din familie nedstammer fra Den Store Bors lillebror, Rav, der fik en søn, Mas, der fik din far, Bor. Mas var førstevogter, og din onkel Oth overtog hans plads, da Mas gik af. Så længe Oth er vogter, kan han ikke få børn, og din faster, Mist, har heller ikke taget sig sammen til at få børn, så der er kun dig tilbage. Hvilket vil sige, du skal overtage posten som førstevismand. Du skal bestemme over alle. Alene dig. Der



Kub

vil ikke være andre, der er værdige til at være vismand. Hvis det står til dig, skal samfundet tilbage til de glørværdige tider, hvor vismænd rent faktisk ledte samfundet og ikke bare sad og snakkede. Og så skal maskeskiftet væk, da det blot bringer uro i geledderne. Du har arvet et potentiale, som du har tænkt dig at udnytte fuldt ud. Den eneste, som du kan se, der har det samme potentiale, er Oth, men han har stillet sig tilfreds med at være førstevogter.

Du er ikke dum. Man bliver ikke bare førstevismænd uden videre. Man er nødt til at overbevise alle de lavere masker, for under maskeskiftet hersker de. Heldigvis har du altid haft et imødekommende ansigt, og din mor lærte dig gode manerer. De vil ikke kunne modstå dig. Det ligger i dine gener.

Da Deze kommer gående ind ad døren til sin fernisering, griber Kub, der står på vagt, hendes arm med et smil for at føre hende ind til hendes store øjeblik. Deze kigger forbløffet på ham, så vrister hun vred sin arm fri, sender et håndkys til Am og fortsætter ind i salen. Der bliver ikke vekslet et ord eller blik

mellem de to vogtere ved døren efter episoden.

Hun skal være din. Deze må indse, at kun gennem dig kan hun opnå storhed. Og hun skal i særdeleshed ikke afvise dig. Det vil du ikke finde dig i. I havde ungdomsmasker samtidigt, og hun spillede kostbar. Da du til sidst erklærede hende din kærlighed, smed hun den i sølet. Det finder du dig ikke i. Hun er tilmed ligeglad med, at du er Den Store Bors eneste arvtager. Hun ved ikke, hvad der er bedst for hende selv. Men du vil stadig give hende chancen, for du vil have hende. Hun strammer den dog lige rigeligt. For et år siden begyndte hun at fjante rundt sammen med din medvogter, Am, og det er for meget. Du har forsøgt at fortælle hende, at det vil du ikke se, men hun griner bare af dig. Du holder de gode manerer lidt endnu, men din tålmodighed hører snart op. Deze er din. Hun *skal* være din.

I mellemtiden er det meget fornøjeligt at skræmme livet af Am. Det kan være, at han indser sin fejl. Han skal ikke lægge an på din kæreste. I starten var han lidt ligeglad med dig, men du fandt hurtigt hans bløde punkt: Deze. Du fryder dig over frygten i hans øjne,



Kub

når du lader hænge i luften, at der nemt kunne ske noget med Deze. Noget slemt. Han er så ynkelig. Du fatter ikke, hvad hun ser i ham. Han bliver også altid helt grøn i hovedet, når man vifter sine kamptrofæer foran ham. Oth bliver sur, hvis han ser dig gøre det, men han kan jo ikke være der hele tiden. Allerhelst så du, at Am uheldigvis døde i en af jeres træfninger med barbarerne, men du har ikke haft muligheden endnu, for Oth tager ham sjældent med i kamp. Han er for svag.

Kub læner sig frem for at kysse Tia. Hun vender hovedet bort i afsky. "Tsk, tsk, Tia", skænder Kub blidt, mens han drejer hendes hoved tilbage foran ham, "husk nu... de andre vogtere skulle nødig få samme idé som mig, så tving mig nu ikke til at fortælle dem noget". Tias klynk og spændte muskler, da han tvinger sin tunge ind mellem hendes læber, får hans lem til at stå ret. Han presser det mod hendes skød for at gøre sine hensigter helt klare. Men først skal han nyde sin magt lidt længere.

Den lille tøjte til en vismand rendte rundt i skoven om natten uden maske på. Og ikke nok med det, men hun mødtes også med en

mand, der heller ikke bar sin maske. Det er samfundets værste forbrydelse! Det er landsforræderi! Det hele startede med, at du var nattevagt udenfor paladset. Normalt sker der ikke det mindste, men pludselig kom vismanden Sef ud og bad dig om at følge efter Tia for at beskytte hende – og aflægge beretning til ham bagefter. At have en tjeneste til gode hos en vismand var fint i din bog, så du skyggede damen, der åbenbart var draget af sted uden maske. Meget underligt, men et dejligt stykke information at have på hånden. Men det blev endnu bedre, for hun mødtes med en mand i en lysning i skoven, og du måtte nærmest holde dig for ørerne, hvis du skulle være i nærheden af dem. De nød hinanden højlydt. Du valgte at rykke lidt længere væk og fornøje dig selv i stedet. Du vendte først tilbage til paladset langt ud på natten, for de havde været virkelig vedholdende, men Sef var stadig oppe, så du fortalte ham om hendes elskov. Hendes manglende maske holdt du *helt* for dig selv. Det er eksplosiv viden, og det er altid rart at have noget i baghånden. Du kunne desværre ikke fortælle navnet på manden, Tia havde mødtes med, for du genkendte ham ikke. Men han må



Kub

have været arbejder – du ville kunne genkende enhver vogter eller vismand.

Næste dag havde du fri, og du havde også fået lidt at drikke, da du tilfældigvis støder på Tia. Du kan slet ikke lade være med at fortælle hende, at du kender hendes hemmelighed. Ingen detaljer, men nok til at se frygten få stærkere og stærkere hold i hende. Du har hende i din hule hånd. Hun er jo også veldrejet. Der mangler ikke noget, hverken for eller bag til. En djævelsk idé former sig i dit hoved. Når du nu har denne lille tøjte i din magt, så kan du jo lige så godt drage nytte af det. Nyde at du har en vismand i snor. Du lader hænge i luften, at de andre vogtere ved det hele, og at de sikkert også gerne vil have en tur, hvis hun ikke gør, som du siger. Det er selvfølgelig løgn, Oth ville flå dig levende, hvis han vidste det. Du bliver opstemt af hendes magtesløshed, og du forsøger at trække nydelsen så langt som muligt, men snart må du have forløsning. Hun skuffer ikke. Hun føjer dig, den lille mær. Fuldbyrdet kysser du hende spotsk en sidste gang, så lyner du op og går hjem. Hun bliver bare liggende.

"Og så skal vogteren hente kager til førstevogteren", proklamerer Kub til sin legekammerat, Bor. "Men... Far siger, jeg ikke må tage af kagerne", kommer det tøvende fra Bor.

"Vogteren skal gøre som førstevogteren siger!", insisterer Kub højlydt. Bor frygter sin far: "Jeg har ikke lyst...". "Nu! Ellers bliver førstevogteren nødt til at straffe sin vogter!", skriger Kub ind i hovedet på Bor.

Din bedste legekammerat var Bor, søn af vogteren Lup, som ingen andre gad lege med, fordi han ikke var helt normal i hovedet og sommetider blev voldelig, hvis man ikke forstod at fortælle ham, hvad han skulle gøre. Det forstod du, og I legede fint sammen. Som oftest var det førstevogter og vogter, hvor du legede din onkel og Bor sin far. Så skød I barbarer og idømte arbejderne straffe. Du havde altid nye ting, I kunne give jer til, og Bor var glad for at have nogen, der gad lege med ham og fortalte ham, hvordan han skulle lege. Siden er I begge blevet vogtere, men noget har ændret sig. Bor virker ikke til at ville høre efter dig længere. I stedet render han som en hund efter Roa, den næstkommanderende. Du ved ikke, hvordan hun har fået din kammerat



Kub

fra dig, men du kan ikke lide det. Der er dog vigtigere ting at tage sig af end Bor og Roa, så du forsøger at lægge låg på irritationen lidt endnu. Og Roa er en af brikkerne til din magt, for Oth stoler kun på dig og hende, og du har en mistanke om, at hvis han skulle vælge mellem jer, så ville du ikke komme sejrrigt ud.

Skænderiet i baggrunden er ikke vigtigt. Oth styrter hen til Game. Roa og Kub følger med. Førstevismanden har svigtet, og vogterne har endnu engang vist deres evne til at redde dagen. Oth udspørger vredt Game, hvorfor hun ikke gjorde noget. Førstevismanden har ikke noget fornuftigt svar, og Oth knækker kvindens hånd for at vise sin foragt overfor Games manglende evne til at slå til. Den gamle kone synker langsomt i knæ, mens hun holder om sin hånd. Så forlader Oth stedet med Roa i hælene, men han sender først Kub et blik, der kun kan betyde en ting. Kub går i gang, men den liggende skikkelse skal ikke have mere end 2-3 spark, så rører den ikke på sig mere.

I udgør et mægtigt trekløver, Oth, Roa og dig. Oth leder indsatsen, og I to andre udfører ordrene. Det er

ting, som I holder for jer selv, for det handler om at rydde ud i råddenskab, der har sat sig i samfundet. I patruljerer foran paladset og kontrollerer adgangen til vismændene hårdt, så der ikke slipper forkerte ideer ind til vismændene. De er blevet meningsløse, og det vil sikkert blive tydeligt til maskeskiftet. Game er lige til at smide på plejehjemmet, og den lille luder til Tia får næppe et ben til jorden, hvis du vælger at smide bomben om hendes natlige eskapader. Problemet er bare, at hvis hun nævner, at du har voldtaget hende, så bliver du heller ikke populær. Det skal planlægges ordentligt, før bomben falder. Sef virker til at være fin nok, vogterne støttede ham jo også til sidste maskeskift, så han kan sagtens få lov til at sidde. Så kan I styre ham som en marionetdukke. Eller også skulle du selv gå ind og tage førstevismandsmasken? Den er jo rettelig din.

Som vogtere har I en vis vægt under maskeskiftet, og du glæder dig, for du har et par folk, der skal mindes om, at man ikke lægger sig ustraffet ud med Kub, Den Store Bors arvtager.



Kub

Kubs masker

13. generation: Ungdomsmaske

14. generation: Vogter

Relationer

Nærmeste

Nera (førsteadministrator)

Din mor fortalte dig altid godnathistorier om Den Store Bors mange bedrifter. Hun lærte dig gode manerer og etikette, og hun sørgede for at give dig ekstra undervisning i de fag, som en vismand burde være god til. Det var ofte hårdt, for hun tolererede ikke svaghed, men hun vidste jo, hvor stort et potentiale, du havde, og du har meget at takke hende for. Du har lagt mærke til, hvor mange folk, der er misundelig på hende, fordi hun er så dygtig. De går og bagtaler hende, selvom hun bare forsøger at være venlig. I den forløbne maskegeneration må du dog indrømme, at hun er blevet en kende anstrengende, for hun bliver ved med at lovprise dig overfor alle og enhver, som om du var en

ungdomsmaske. Du har forsøgt at få hende til at forstå problemet, men hun slår det bare hen. I mødes faktisk ofte på trappen til paladset, når du har vagt, og hun skal ind for at passe sit arbejde. Du besøger selvfølgelig også din mor derhjemme, som man bør, men I har bare sjældent tid nogen af jer.

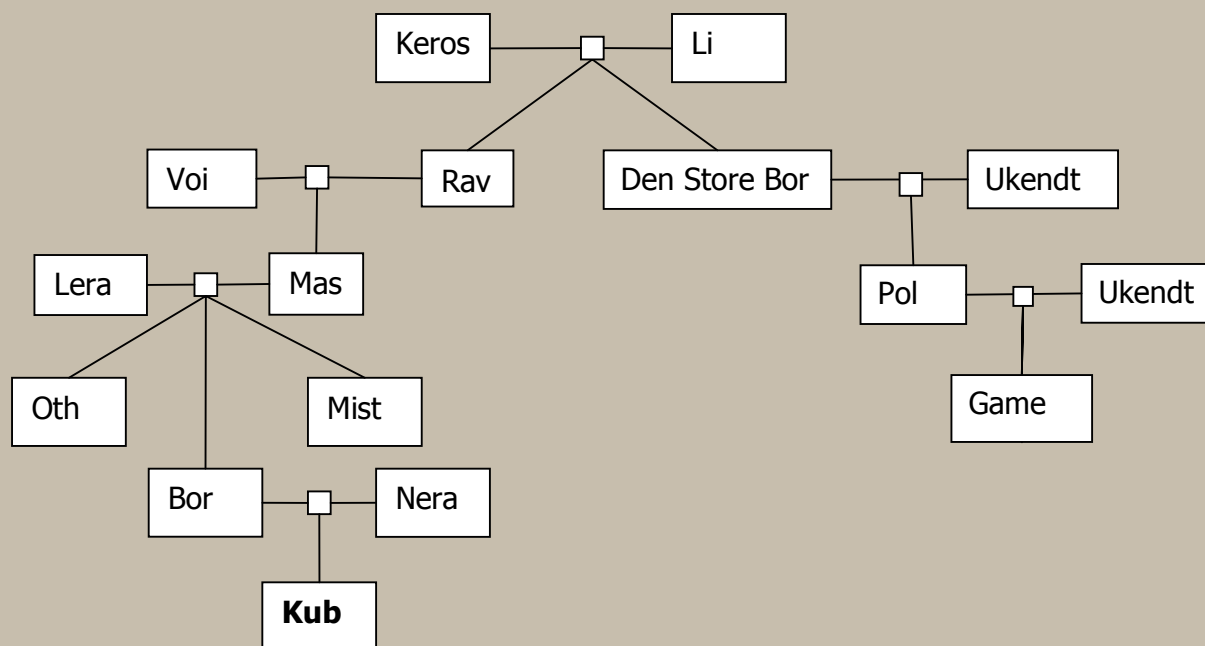
Bor (administrator)

Din far, hvis bedste træk vist er, at han omdanner planternes ilt til kuldioxid. Han har aldrig interesseret sig for andet end det lager han administrerer – end ikke dig. Han er en skamlet på Bor-slægtens navn. Han misrøgtede sin første voksenmaske, agerbrugermasken, så groft, at vismændene følte sig nødsaget til at forflytte ham. Så fik han din mors administratormaske, og hun fik en nyoprettet. Du ville heller ikke bryde dig om at være agerbruger, men at bryde maskebuddene er utilgiveligt. Hvis det ikke var fordi blod var tykkere end vand, så ville du foreslå, at han blev smidt for barbarerne, eller fik en skammemaske. Din far har aldrig interesseret sig for dig, og du har aldrig interesseret dig for ham, og det er nok bedst sådan.



Kub

Familietræ



Deze (kunstner)

Din udkårne, der endnu ikke har forstået budskabet. Hun er ikke specielt dygtig som kunstner, så hvis hun nogensinde vil blive til noget, må hun gifte sig med dig. Det strider godt nok mod ægteskabsforbuddet, men den slags fandtes ikke på Den Store Bors tid, så det må væk, når du bliver førstevismand. Så vil Deze også komme tiggende for at blive din kone. Du håber dog snart, at du ser lidt mere taknemmelighed fra hendes side, for hun strækker den langt. Meget langt. Hendes nuværende "kæreste" er en dråbe

fra at få bægeret til at flyde over. Deze er din.

Oth (førstevogter)

Din onkel og overordnede. For dig har han altid været billedet på, hvordan en mand af Bor-slægten bør være. Stor, stærk, ikke bange for at træde folk over tæerne, hvis det er nødvendigt og med masser af karisma. Du har ikke helt så meget pondus som Oth, men han har jo også haft en del år at samle det i. Derudover synes du faktisk, at du slægter Oth godt på. Det er ikke til at forstå, at din far og Oth er i familie. Du er stolt over at være



Kub

en del af Oths oprydningshold, der skal bringe lidt orden tilbage i samfundet, og du tøver ikke med at følge hans ordrer, for du kan se, at de er nødvendige. Oth mangler dog visioner for at kunne nå helt til tops. Han er vogter til fingerspidserne, og ingen kan slå ham i det, men han vil heller aldrig kunne trives som andet.

Venner og kollegaer

Bor (vogter)

Din tidligere legekammerat og nuværende medvogter. Bor er ikke dummere end andre, selvom mange tror det, men han har det ikke så nemt med at omgås andre. Bors far, Lup, sagde, at det var en sygdom, der ikke kunne gøres noget ved, men du havde det fint med Bor, for I kunne altid finde ud af at lege sammen. Bor skal bare have at vide, hvad han skal gøre i utvetydige vendinger, og så må man for alt i verden ikke bruge ironi eller andre former for dobbeltspil overfor ham. Man må i hvert fald ikke lade ham fange en i det, så går han amok.

Roa (vogter)

Den sidste i jeres trekløver, der rydder op i samfundet. Roa er en

kvinde, der ikke flytter sig, hvis hun først har placeret sig et sted. Det gælder både fysisk og psykisk, for hun er stærk begge steder. Man løber ikke bare lige om hjørner med hende. Ikke engang dine charmerende smil kan smelte hende. Den eneste, der kan få hende til at give sig, er vist Oth, men hun er jo også hans næstkommanderende. Og så ser hun ud til at have fået magt over din tidligere legekammerat, Bor, hvilket godt kan irritere dig lidt.

Am (vogter)

En ynkelig undskyldning for en vogter. Han og dig havde ungdomsmasker sammen, og du lagde ærlig talt ikke mærke til ham. Så blev I vogtere sammen, og du fandt ud af, at han havde en rygrad som vådt franskbrød. Og så formastede han sig til at snyde Deze til at blive kærester med sig. Du ved ikke, hvilket underlødigt trick, han brugte, men du har tænkt dig at lade ham fortryde det bitterligt. Bitterligt.

Mist (sjælesøger)

Din faster, der opfylder sjælesørgermasken. Hun havde muligheden for at føre Bor-slægten videre, men i stedet er hun gledet ned i glemsel. Da du var mindre,



Kub

besøgte I hende en gang i mellem, og hun er også veninde med din mor, men du har aldrig rigtig interesseret dig for hende. Din far har fortalt, at hun altid har været en stille person uden megen fremdrift. Derfor undrer det dig også, at Oth ofte er nede at besøge hende. Oth er ikke typen, der har brug for en sjælesørger, så du gætter på, at det er familiære besøg, men du forstår ikke, hvorfor han vil omgås en taber.

Sef (vismand)

Vismanden, der sendte dig af sted for at holde øje med Tia. Han har selvfølgelig ikke fået hele historien, for det ville nok skabe for meget røre, og du kan også godt lide at være et skridt foran. Han virker selvoptaget, og det gør en del ting nemmere. Du kan allerede se, hvordan han skal gøres til en marionetdukke, der lyder dit bud. Det er blot et spørgsmål om at finde den ting, han har i klemme.

Andre

Game (førstevismand)

Førstevismand og Den Store Bors sønnesøn. Et gammelt fjols, der ikke kan se ud over sin egen næsetip. Hun trasker rundt i sin

egen lille verden. Det er godt, at det er maskeskift, for der er ikke kommet noget fornuftigt ud af hendes taburet det sidste lange tid, og der er ikke andre af Bor-slægten, der er parat til at overtage posten som førstevismand – udover dig.

Tia (vismand)

En tæve af en vismand. Bryder både sin maskepligt og ægteskabsforbuddet med sine natlige eskapader. Hun står til at blive smidt for barbarerne, men det ville alligevel være spild af en underskøn krop. Det er meget sjovere at bruge hendes synder mod hende. Hun ved, at du kan røbe det, hvornår det skal være, så hun lever i konstant uvished. Alene visheden om det, er det værd at holde tand for tunge for, men mon ikke du kan få endnu mere ud af det?

Le (lærer)

Lærermasken, der skal holde øje med dig, fordi vogtermasken er din første voksenmaske. Du ved, der ikke er en finger at sætte på dit arbejde, og Oth skal også nok give dig din anbefaling, ser der er ingen ko på isen. Du var en eksemplarisk elev i skolen, så hun gider ikke engang checke særlig meget op på



Kub

dig. Du morer dig personligt over at spille den søde, unge mand overfor hende. Hun er så naiv. Du husker også, hvordan hun brød hulkende sammen, da Sef fik hendes vismandsmaske til sidste maskeskift. Svaghed. Så meget desto mere grund til, at Sef fik den.

Kræmmermasken

Der gemmer sig en barbar bag kræmmermasken. Det er en skændsel, at samfundet har lukket det pak ind blandt jer. Et fejltrin, og vogterne er over barbaren, og så er det slut med hendes besudling af jeres samfund.

Vogteren og maskeskiftet

Der er høj alarmstatus på dagen for maskeskiftet. Det betyder, at alle vogtere vil være kaldt på arbejde for at bevogte paladset og generelt holde gemytterne nede blandt folk.

Som vogter ved man, at folk er anspændte omkring maskeskiftet, og derfor er det nødvendigt med særlig striks politiarbejde denne dag.

Vogterne fungerer som en slags bodyguards for vismændene, og er garanter for borgenes sikkerhed, og for at reglerne bliver overholdt på dagen.

Vogterne har det sikkerhedsmæssige ansvar for afviklingen af borgersamlingen inden maskeskiftet. Der koordineres med førsteadministratoren, som har ansvaret for det praktiske omkring borgersamlingen, og sjælesørgeren, der har ansvaret for, at alle deltagere i maskeskiftet er psykisk stabile.