

# Persona



Et livescenarie om utopi og identitet

Af Maya Krone  
og  
Ryan Rohde Hansen



# Spillerbrev

<b>VELKOMMEN</b>	1
<b>INTRODUKTION</b>	2
ET SYMBOLSK SCENARIO	2
TID OG STED	3
BAGGRUNDSHISTORIEN	3
MASKER	3
MASKESKIFT	4
<b>SCENARIET</b>	4
SPILFORLØB	4
FORBEREDELSE	4
KOSTUMER	4
REKVISITTER	5
SMINKE OG GENERATIONER	5
HUSKELISTE TIL SCENARIET	5
<b>BAGGRUNDSMATERIALE</b>	6
<b>HISTORIEN</b>	6
TIDEN FØR DEN STORE BOR	6
BORS OPRØR	6
DEN FØRSTE MASKE	6
DEN STORE BORS REGERINGSTID	7
POL OG ÆGTESKABSFORBUDET	8
GAME I DE NYE TIDER	8
<b>DAGLIGDAG, LEVEREGLER OG SOCIALE NORMER</b>	9
SAMFUNDSSTRUKTUR	9
SELVOPFATTELSE	10
MASKEPLIGTEN	11
ÆGTESKABSFORBUDET	11
MASKELØSHED UNDER MASKESKIFTET	11
DEN MASKELØSE	12
BORGERSAMLING	12
OMGANGSFORMER	12
HIERARKI	13
BARBARERNE	13
TIDSREGNING	14
HÆNDELSER OG ALMEN VIDEN	14
<b>MASKEOVERSIGT</b>	15
INTRODUKTION TIL MASKERNE	15
<b>VISMANDSMASKEN</b>	16
<b>VOGTERMASKEN</b>	16
<b>ARBEJDERMASKEN</b>	17

FØRSTEADMINISTRATOR	17
ADMINISTRATOR	17
DOKTOR	18
LÆRER	18
KUNSTNER	18
HÅNDVÆRKER	19
KRÆMMER	19
AGERBRUGER	19
GØGLER	20
SJÆLESØRGER	20
<b>UNGDOMS- OG PENSIONISTMASKEN</b>	20
UNGDOMSMASKE	20
PENSIONISTMASKE	21

## Velkommen

Tak kære spiller, fordi du har fundet vores scenarie så spændende, at du tilmeldte dig! Vi har arbejdet længe og intenst med scenariet, og vi håber, at det vil falde i din smag.

På de efterfølgende sider vil du først få en kort introduktion til scenariets præmis og spillestil. Det bliver fulgt af en oversigt over, hvad du skal forberede til scenariet – kostumer og den slags. Derefter kommer en grundigere gennemgang af settingen med indsigt i den tankegang, som præger scenariets karakterer. De to sidste dele af dette spillerbrev er henholdsvis en liste over karaktererne og et oprids over vigtige begivenheder, som karaktererne kender til. Efter spillerbrevet ligger den rolle, du er blevet tildelt. Du kan læse den og resten af spillerbrevet i den rækkefølge, som du ønsker, men vi anbefaler, at du læser gennemgangen af settingen, inden du kaster dig over din rolle, da der i rollerne er refereret til begreber, der er forklaret der.



# Spillerbrev

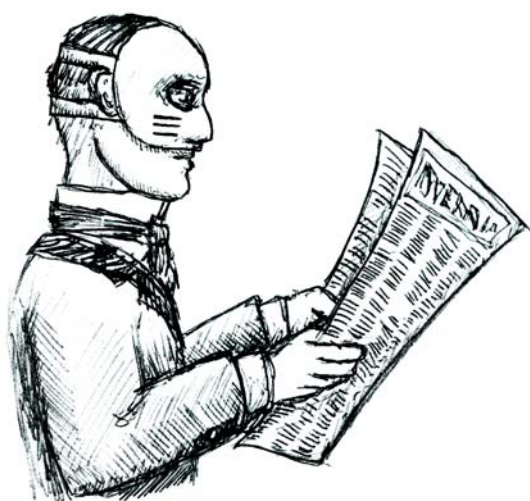
Du skal spille scenariet i <<spilblok>>, og det kommer til at foregå på <<spillokation>>. Vi mødes i rum <<startlokale>>, hvor vi får overstået de indledende ting, hvorefter vi begiver os af sted i samlet flok til spilområdet. Ankom gerne til samlingsrummet iført dit kostume og sørg specielt for at komme til tiden, så andre ikke skal vente på dig (altid et problem).

Vi glæder os til at lade dig nyde frugten af vores arbejde. Ja, vi kan næsten ikke vente til <<spilblok>>. Vi ses til en oplevelse af en anden verden.

Med glædelig hilsen

Maya Krone & Ryan Rohde Hansen

[mayakrone@gmail.com](mailto:mayakrone@gmail.com), tlf. 26 98 35 45.  
[ryan@ryanhansen.dk](mailto:ryan@ryanhansen.dk), tlf. 26 70 19 50.



## Introduktion

I Persona fortæller vi sammen historien om personlig identitet i et utopisk samfund.

I scenariet er der tyve borgere i samfundet. De repræsenterer et samfund, hvor der selvfølgelig er mange flere borgere, men det er kun scenariets tyve borgere, der spiller en rolle i vores fælles fortælling. Spilpersonerne har alle familier, venner og endda tandlæger eller husdyr, som ikke er omtalt i scenariet. Disse personer og dyr spiller ingen rolle i fortællingen, og er derfor ikke vigtige at fokusere på under spilforløbet, med mindre det beriger historien.

## *Et symbolsk scenarie*

Ved kun at fokusere på de aspekter, vi synes er vigtige for fortællingen, har vi skabt et symbolsk scenarie. Hver spiller, hver rekvisit og hver kulisse i scenariet repræsenterer noget, der er vigtigt for fortællingen. Hvis du spiller en marginaliseret person, så repræsenterer du for eksempel alle marginaliserede personer, men samtidig, og vigtigst af alt, så er din spilperson et individ med egne følelser og problemer.

Spillet foregår mellem de personer, der er til stede i scenariet. Gennem deres valg og handlinger skabes fortællingen, og fra det øjeblik scenariet starter, er det jer som spillere, der helt og holdent bestemmer fortællingens retning og slutning.



# Spillerbrev

## ***Tid og sted***

Det symbolske i scenariet går igen i tidsrammen og settingen. Selve historien kunne have udspillet sig i en urstamme, dynastiernes Kina, moderne tider eller måske en gang i fremtiden på en rumstation. Persona foregår i en udefineret nutidig, vesteuropæisk verden. Det vil sige, at scenariets verden ligner vores og moderne bekvemmeligheder findes, men som generelle koncepter og ikke specifikke ting. Der findes ikke Coca-Cola, men der findes læskedrikke. Der findes ikke Spiderman II eller Troja, men der findes film. På den måde er det muligt at koncentrere sig om fortællingen og ikke bruge tankeenergi på at forstå en fremmed verden. Persona-samfundet rummer den moderne teknologi og viden, du finder det relevant at din karakter har brug for og kender til, hverken mere eller mindre.

## ***Baggrundshistorien***

Fortællingen om samfundet begynder med et land, der efter en omtumlet historie finder nøglen til et driftigt samfund med overflod. I dette samfund har man indset, at man har brug for kontinuitet, hvis samfundet skal overleve. Erfaringen har vist borgerne, at mennesker, der rager uklar med hinanden, bruger mere tid på at bekæmpe hinanden end på at bidrage til fællesskabets ve og vel. Det forhindrer konstant samfundet i at vokse og udvikle sig. Indbyggerne ved, at hvis man skal opbygge et stabilt og velkørende samfund til glæde for indbyggerne, skal alle mennesker stræbe efter at frigøre sig fra deres drifters og følelsers vold, og i

stedet tjene samfundet som oplyste mennesker. Det kræver ofre, men indbyggerne i dette samfund forstår, at hvis alle i samfundet accepterer, at de ikke nødvendigvis kan komme til at udføre den funktion, de allerhelst vil, men i stedet den, som samfundet har mest brug for, så vil samfundet trives.

## ***Masker***

Samfundet i Persona har derfor institutionaliseret denne stræben efter at opføre sig som en sand samfundsborger. De bærer alle masker. Samfundet har et antal funktioner eller embeder, og hver funktion er symboliseret ved en maske, som mennesket, der besidder embedet, bærer. Et eksempel er en doktor eller en lærer. For at sikre, at de mennesker, der bærer masken, ikke kommer uoverens med hinanden, hører der til hver maske en forventet måde at opføre sig på. Derfor forventer folk, at de får en rettesættelse af læreren. Læreren er streng – det ved man. Alle masker (mennesker) handler derfor forudsigeligt. På den måde skabes en kontinuitet, der holder samfundet skadesløs for de folk, der befolker det. Man kan skifte et menneske bag masken ud; samfundet forandrer sig ikke nævneværdigt af den grund.

Samfundets mål med maskerne er, at skjule så meget af mennesket bagved masken som muligt. Menneskets følelser og drifter forsvinder ikke ved at personen iføres en maske, men de kamufleres og gemmes langt væk, så der aldrig opstår personlige konflikter. Alle forholder sig





# Spillerbrev

udelukkende til hinandens masker, og det er ikke velanset at vise drifter eller følelser, som ikke er en del af, hvad der forventes af ens maske.



## **Maskeskift**

I et samfund hvor alle bærer masker, skal der være en metode til at bestemme, hvornår der skal nye øjne bag masken. Udskiftningen foregår ved maskeskiftet, et ritual der afholdes hvert 8. år. Her smides maskerne, og samfundets normale spilleregler er for en stund sat ud af spil. Alle samfundets borgere for en stund maskeløse, og al hierarki er ophævet. Sammen beslutter man hvem der skal besidde hvilke masker i den næste maskegeneration. Hvad der sker under ritualen er ikke noget, der tales om til daglig. Dagen for maskeskiftet er en festdag, og den er omgæret af megen mystik. De, der har været med til tidligere maskeskift ved, at maskeskiftet aldrig er ens fra gang til gang. En ting er dog altid det samme: Ritualen kan ikke afsluttes, før alle masker er blevet fordelt.

## **Scenariet**

### **Spilforløb**

Scenariet udspiller sig på selve dagen for et maskeskift. Ingame spiller vi en hel dag, fra morgen til aften, selv om vores effektive spiltid i virkeligheden vil være omkring seks timer.

Der har været en del uro i samfundet i den forløbne maskegeneration, men i hvor høj grad det får betydning for maskeskiftet, er op til jer som spillere. Scenariet her er vores oplæg til starten på fortællingen. Det er op til jer at fortælle historien færdig.

### **Forberedelser**

Den vigtigste forberedelse til Persona er at læse dette brev grundigt. Bliv ikke skræmt over sidetallet, for layoutet skulle gerne gøre det letlæseligt. Sørg for, at du kender, forstår og husker de principper, der gælder for samfundet, og at du har en ide om, hvad de forskellige masker betyder og står for. Læs din rolle igennem et par gange og tænk over, hvordan du vil fortolke den. Din oplevelse afhænger af, om de andre spillere har gjort deres hjemmearbejde ordentligt, så gør dem den tjeneste selv at lægge en indsats.

### **Kostumer**

Hvad der lægges af arbejde i læsningen, kan der til gengæld spares i kostumeafdelingen. Hverdagstøj, der går i nuancer af brunt, gråt og sort kan anvendes. Hvis du har en god ide til at udtrykke din spilperson



# Spillerbrev

egenart på en diskret måde, for eksempel med jakkesæt, så gør det endelig, men husk at samfundet i Persona ikke reagerer positivt på folk, der forsøger at skille sig ud, så find noget, der er nedtonet. Vær opmærksom på, at du skal kunne bevæge dig i det tøj, du vælger, og at du højst sandsynlig vil få varmen undervejs.

Vi udlåner de masker jeres karakterer skal bære under scenariet.

## ***Rekvisitter***

I stedet for at bruge for meget energi på kostumer, vil vi bede dig om, at du finder nogle rekvisitter, der kan bruges til din spilperson, og specielt til din spilpersons morgenrutiner. Scenariet starter om morgenen på den store dag, hvor maskeskiftet skal stå, og mens spilpersonen vågner, vil der være tid til at finde ind i din rolle. Drikker din rolle altid en kop kaffe om morgenen? Tag en elkedel, kop og pulverkaffe med. Har vedkommende et vækkeur? Læser rollen i sengen?, mv. Vi vil arbejde hårdt for, at hver husstand vil have et elstik til rådighed, så der er mulighed for medbringe elektriske apparater.

Da scenariet starter med at spilpersonen ligger i sin seng, bedes du også tage din sovepose, luftmadras eller hvad du ellers tilbringer din nat i/på med til scenariet. Kostumerne er simple, men der er til gengæld fri mulighed for at lade kreativiteten råde med hensyn til rekvisitterne. Hvis du vælger rekvisitter, der kan bruges gennem det meste af scenariet, vil de give en masse spil.

Det skal understreges at rygning og indtagelse af alkohol er forbudt under scenariet. Hvis du er ryger, og ikke mener, at du kan udholde din rygetrang gennem seks timers scenarie, så kontakt os, så finder vi sammen en løsning.

## ***Sminke og generationer***

I scenariet vil vi bruge grå hårspray og optegning af ansigtslinjer til at angive aldersgrupperinger. Unge mennesker under 39 år har ikke nogen markeringer. Midaldrende personer, 39-55 år, har grå tindinger og linjer ved øjnene. Ældre mennesker, 55+ år, har helt eller næsten helt gråt hår og optegning af både øjne, pande og mundparti. Vi indkøber en hårspray og markeringsstift, men hvis der er nogen, der ligger inde med evner og materialer til at sminke, må I meget gerne medbringe det.

Du kan se en oversigt over samtlige spilpersoners alder i karakteroversigten sidst i spillerbrevet.

## ***Huskeliste til scenariet***

- Velforberedt gennemlæsning af rolleoplæg samt spillerbrev
- Hverdagstøj i nuancer af brunt, gråt, sort
- Rekvisitter til din spilperson samt dennes morgenrutiner
- Sovepose eller andet, som spilpersonen sover med om natten



# Spillerbrev

## Baggrundsmateriale

På de næste sider vil vi introducere de begreber og historier, der er vigtige for at kunne leve sig ind i Personas samfund. Vi starter med den historiske baggrund, der har skabt maskesamfundet og det følges op med hvilke sociale normer, der er gældende.

## Historien

Borgerne i Persona er stolte af deres herkomst. De ser sig selv som højere udviklet end de omkringliggende samfund, som de under et kalder barbarer eller barbarlandene. Borgernes holdning kommer dels af den overflod, samfundet har oplevet, men også gennem historien, der har vist, at dette samfund er bedre end andre.

### *Tiden før Den Store Bor*

For rigtig længe siden var samfundet i Persona ligesom alle de omkringliggende samfund. Folk forfulgte deres egen lykke og det førte ofte til blodige konfrontationer. På et tidspunkt var der så meget intern splid i samfundet, at der ikke kunne organiseres et samlet forsvar, da fjenden marcherede over grænsen. Nogle samarbejdede med besættelsesmagten, men de fleste fortsatte bare med at genere hinanden i slægtslange fejder, ingen erobrere kunne sætte sig ind i, men nemt tage fordel af. Således levede den oprindelige befolkning i lang tid under en besættelse som ufrivillige undersåtter til barbarernes konge, og ingen af dem kunne få lov til at

udføre andet end de mest lave job. Og stadig fortsatte folk med at mundhugges.

### *Bors oprør*

Mange år gik, hvor barbarerne stille og roligt udpinte landet mere og mere. Befolkningen knoklede hårdt, men frugten af deres arbejde blev fortæret af besættelsesmagten, og de måtte slås indbyrdes for krummerne som en rede af rotter. Deres liv var primitive og uinspirerede, for alt gik fra hånden til munden og kun få havde overskud til at vende deres blik mod stjernerne. Én mand kunne dog ikke få sit blik væk fra dem. Og han drømte, når han så på dem. Om et land, hvor hans folk kunne gå frit og med hovedet højt. Hvor de ikke længere blot gjorde, som der blev sagt. Sammen med sin lillebror, Rav, og sin barndomsven, Lej, samlede Bor en oprørsgruppe, der gennem det gode lederskab fra de tre, blev til en oprørshær, og i sidste ende vandt en overbevisende sejr over barbarernes besættelsesmagt. Historierne var mange om de tre venners mod, evner og lederskab, så det var ikke andet end naturligt, at de overtog styringen med samfundet, da kampen var vundet.

### *Den første maske*

Men selv Bors karisma var ikke nok til at forhindre intrigerne i at starte forfra. Mange var misundelige på de tre ledere. På deres position, på deres indflydelse, på deres succes. Røsterne blev højere og højere – alle var ude efter alle, for det lå til deres natur at arbejde for sig selv. Bor blev mere og mere vred og frustreret på

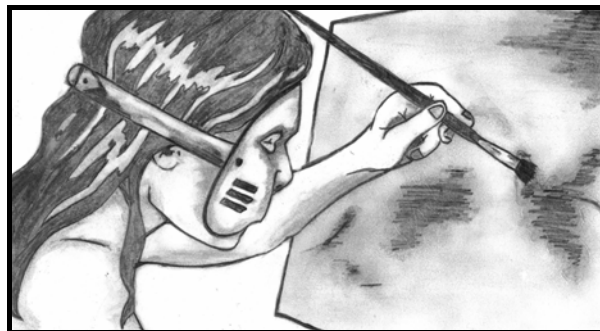


# Spillerbrev

de folk, som han havde reddet fra barbarernes kløer. Folket opførte sig jo ikke spor bedre end deres tidligere undertrykkere, for de lod samfundet svaje hid og did under deres egotrip. Bor kunne stå på paladsets balkon og ikke se andet end primitive dyr, der gik rundt og kaldte sig mennesker. Han følte afsky, men han var en mand af store visioner, og han gik i tænkeboks.

Et år gik, og folket begyndte at snakke om, hvordan Bor var blevet sær og snakkede om uforståelige ting med sine to venner. Et år mere svandt, og det blev ifølge rygterne kun værre med deres før så store leder. Til sidst samledes befolkningen på den store plads foran paladset og krævede Bors afgang. Selv dette simple krav førte til uenighed blandt folket, og flere og flere slagsmål begyndte at bryde ud på pladsen. Da tumulten var på sit højeste, og folket ville storme paladset, brød paladsets højtalere pludselig ud i en skrattende, øredøvende fanfare og balkonens døre åbnedes. Ud trådte Bor med Rav og Lej ved hver side. En solstråle brød igennem skydækket. Talen, han holdt den dag, har siden været fremsagt på årsdagen for begivenheden. Ikke længere skulle mennesket styres af sine primitive drifter, ikke længere skulle samfundet lide under den enkeltes luner, ikke længere skulle bror bekæmpe bror. Med de sidste ord af talen tog Den Store Bor en maske på og blev fulgt af sine venner. En maske til at dække for de dårligdomme, som mennesket måtte besidde, en maske for at gøre alle lige, en maske for at vise, at man var en oplyst borger, der gjorde sin pligt. Paladsets døre åbnedes og masker

blev delt rundt. Således startede en ny tidsregning.



## ***Den Store Bors regeringstid***

Overflod og velstand blev resultatet af Bors tankerevolution. Folk blev grebet af de nye ideer, og innovation og initiativ strømmede gennem samfundet. Alle vidste, i kraft af deres maske, hvad deres opgave var, og opførte sig hensigtsmæssigt overfor hinanden. Et helt samfund nåede et højere og mere uselvsk stade.

De tre statsledere fortsatte deres arbejde – nu som vismænd. Ingen drømte om at fratage dem deres masker ved maskeskiftene, for de var jo selve indbegrebet af samfundet. De blev dog ældre, og mens Rav og Lej hver fik sig en kone, fandt Bor aldrig en. Han fik dog sønnen Pol med en elskerinde. Fire år efter Pol blev født fik Bors lillebror Rav en søn, Mas, og vennen Lej fik datteren Lera.

Som årene gik, voksede de tre børn op i storhed. De tjente i lavere masker i samfundet i starten, men da det var tid for Bor, Rav og Lej at trække sig tilbage og tage deres velfortjente pensionistmaske, var børnene naturlige





# Spillerbrev

efterfølgere til deres forældre. Pol og Lera overtog vismandsmaskerne, men Mas var dog mere tiltrukket af posten som førstevogter. Han overtog derfor embedet som leder af hæren, der beskytter maskesamfundet mod barbarerne.

## ***Pol og ægteskabsforbuddet***

Med næste generation kom også nye tider. Der var stadig en stor energi i samfundet, men med den store overflod blev der også efterspørgsel på mere tid til sig selv. Kulturen blev den store vinder som en passende fritidsbeskæftigelse for et samfund baseret på principper som oplysthed og indsigt.

Men som fædre så sønner. Pol fandt sig aldrig en kone, men i modsætning til sin far, Bor, var det ikke de mange kvinder, der lokkede, men blot en: Lera. Lejs datter var gennem hele Pols opvækst målet for hans attrå, men hendes øjne var i stedet fæstnet på Mas. Rygterne er mange om de skænderier, der er foregået på paladset mellem de to vismænd, Pol og Lera, men hverken rygter eller skænderier er en velset ting, for det hører til bag masken. Længe forsøgte Mas og Lera at blive gift, men altid lykkedes det Pol at få det forhindret. De fik børn, men stadig ville ægteskabet ikke gå igennem. Og Pol bejlede konstant til Lera.

I skiftet mellem niende og tiende maskegeneration efter Bor tog masken på, havde Pol endelig indset sit nederlag til Lera, men han fik dog en bittersød hævn. Godt bakket af et samfund, der

var træt af stridigheder i toppen, fik han gennemført et ægteskabsforbud for vismænd og vogtere. De skulle være helt uvildige, uden bånd, der kunne påvirke deres beslutninger. Med sin hævn komplet tog Pol en pensionistmaske og indsatte sin datter, barn af Pol og en elskerinde, på sin førstevismandspost, der nu skulle se tredje generation af Bor-klanen på magten.

## ***Game i de nye tider***

Og folket fik, hvad de ville have. Pols datter, Game, gav stabilitet og overskud. Aldrig den store taler, men en dygtig leder. Årene gik og intet forandredes. Dette var maskernes triumf. Men andre problemer blev afledt af velstanden. Alt for få ægteskaber blev indgået, og som resultat kom der for få børn i samfundet. Mange diskussioner omhandlede dette emne, men hvad der end fik skylden, så ændrede det ikke ved fakta. Tidligere tiders velstand havde produceret rigeligt med mennesker til at overtage maskerne, men sådan så det ikke ud længere. Problemet var ikke kritisk endnu, men tendensen var klar. Men årene gik, og stabiliteten fortsatte.

Da vismanden Kirs, der havde arbejdet sammen med Pol i al hans tid, som den sidste fra sin menneskealder gik på pension, var der stor udskiftning blandt maskerne. Ikke blot var der mange nye, der kom til, men fornemmelsen af at tage hul på et nyt kapitel, fik mange til at søge nye masker. Det blev tydeligt i de efterfølgende år, hvor en masse masker pludseligt havde uerfarne mennesker bag sig. Fejl og uheld var resultatet. Dette



# Spillerbrev

skete i forrige maskeperiode, for seksten år siden.

Ved sidste maskeskift, for otte år siden, lagde vogterne – bakket op af vismændene – pres på for at alle fortsatte i deres masker, for at genoprette stabiliteten. En af vismændene, Le, måtte som en af de få tage en ny maske, da hun var den eneste til at overtage lærermasken efter den agtværdige Gerri, der trak sig tilbage til pensionistmasken efter et langt liv med lærermasken. Le var den eneste, der havde kvalifikationer, og derfor gjorde hun sin pligt som en ansvarsbevidst borger. Ved dette maskeskift blev en ny vogtermaske også oprettet, da vogterne meldte om øget pres på grænserne udefra. Sidste maskeskift kastede lange skygger ind i den efterfølgende maskegeneration, den nuværende. Vogterne er nødt til at arbejde hårdere, og vismændene har trukket sig tilbage til deres palads for at tænke dybt over samfundets nuværende retning.

## Dagligdag, leveregler og sociale normer

Et er at vide, hvor samfundet kommer fra, noget andet er, hvordan man opfører sig i det. På de følgende sider kan du læse om samfundsstrukturen og om at være borger i Persona-samfundet.

### ***Samfundsstruktur***

Samfundet er hierarkisk opbygget af tre lag, arbejdere, vogtere og vismænd. Arbejdere er en meget forskelligartet flok,

der tæller både administratorer, håndværkere og gøglere, men fælles er, at der er mange af dem, og deres liv ofte går hen i upåagtethed. Vogterne udgør hæren, der skal beskytte samfundet mod udestående fjender, men de dublerer også som politifolk. Vogtere er omgærdet af respekt – blandet med en smule frygt. Vismændene er lederne, politikerne, filosofierne. Der er stor prestige i at være vismand, og det er ikke nemt at blive. De tager de strategiske beslutninger, dømmer i retssager og sætter retningen for samfundet.

Samfundet i Persona er forholdsvis socialistisk i sin fordeling af ressourcer, men ikke i politikken. Der findes et centralt lager, som alle afleverer udbyttet af deres arbejde til. Herfra kan borgerne så få udleveret de fornødenheder, som de har brug for. Alle får også en udbetalt en form for borgerløn, som de kan bruge på de luksus ting, de skulle have lyst til, så ting som kaviar eller kunst har en pris, som man betaler af sin borgerløn. På den måde fordeles luksusvarer til de folk, som ønsker dem mest. Dette system virker af to grunde. Dels er der overflod i samfundet, så folk mangler sjældent noget, og dels er alle oplyste borgere og ved, at man ikke kan få alt, hvad man kunne ønske sig.

Når et barn bliver født, bærer det ikke maske før i 6-8 års alderen, hvor barnet tildeles ungdomsmasken. Denne maske har intet ansvar overfor samfundet, men undervises af lærermasken, så eleven bliver i stand til at tage en rigtig maske. Under den første maskegeneration med sin første voksenmaske, holdes den unge stadig under opsyn af læreren.



# Spillerbrev

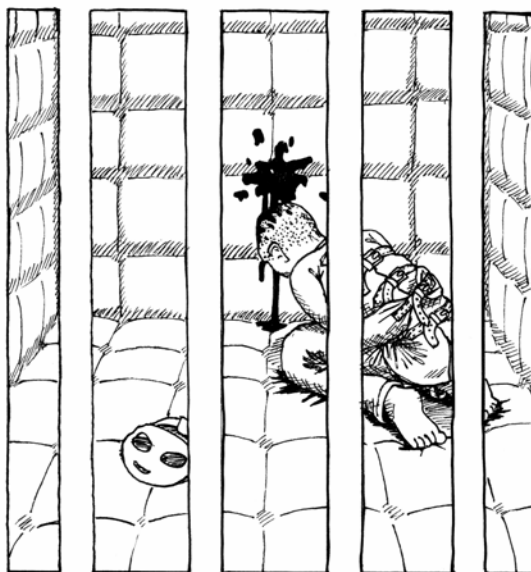
Gennem livet vil en borger besidde samme eller forskellige masker, og ved begyndelsen af hver (maske)generation (som den 8-årige periode mellem hver maskeskift hedder), sættes der en streg på maskens venstre kind. Disse repræsenterer en pensionsopsparing, for når alderen begynder at tynde, kan en borger vælge at tage pensionistmasken. Dette sker oftest efter 6 gennemførte maskegenerationer.

Pensionistmasken har ligesom ungdomsmasken ingen forpligtelser, men skal blot nyde sit otium. Pensionisten får dog lov til at beholde sine streger på masken.

Kærligheden og ægteskabets ideal er den rent åndelige tiltrækning, og kødelig lyst anses for upassende. Hvis folk vil dyrke sex, må det være i ægteskabet, og når et ægteskab først er indgået, kan det ikke ophæves igen.

Lovbrud og straf er ikke særlig udbredt. Folk ved, hvad de må og ikke må, så de få problemer der opstår, kommer fra folk, der ikke kan holde følelserne tilbage. Selv da er vold sjældent, da det ligger dybt indkodet i samfundet, at fysisk magt er tabu. Kun vogterne er tilladt at bruge vold og magt overfor fjender, og fordi den praksis inkluderer følelser, er folk påpasselige i nærheden af dem, Vogterne tager sig af de få lovbrud, der er, og som regel er straffen en sort streg i panden på masken, der tydeliggør overfor alle, at her er der en lovbryder. I værre tilfælde kan synderen i en periode tildeles en skammemaske, der er ufarvet og har den sorte streg i panden. Med skammemasken fratages personen sit

embede. I grelle tilfælde kan personen fratages sin maske og udvises af samfundet. I de sidste to tilfælde indstiller vogterne misdæderen til at blive dømt af vismændene.



## ***Selvopfattelse***

Alle borgere ser sig selv som privilegerede. De ved, de lever i det mest succesfulde samfund, der endnu har eksisteret. De er oplyste mennesker, der formår at tænke på samfundet frem for sig selv, og det er en dyd at efterleve idealer som retfærdighed og rationalitet. Følelser og drifter ses som et svaghedstegn, der indikerer, at personen ikke er værdig til at have en maske. Den slags mennesker er dybest set barbarer iklædt en maske, og de ses som en potentiel fare for samfundet. Personer, der forsøger at skaffe sig selv opmærksomhed, rynkes der også på næsen af, da samfundet vejer tungere end det enkelte menneskes behov.



# Spillerbrev

## **Maskepligten**

Den vigtigste ting for Personas samfund er *maskepligten*. Den er en slags grundlov, der er hele omdrejningspunktet for samfundet. At stille spørgsmålstegn ved maskepligten svarer til at stille spørgsmålstegn ved demokratiet i Danmark. Man kunne lige så godt melde sig ind i Hizb-ut-Tahrir. Maskepligten lyder:

*Det er enhver borger pålagt til alle tider at bære, opretholde og udøve den maske, som er dem givet.*

Ovenstående sætning betyder, at alle borgere går med deres masker konstant. Desuden er man forpligtet til at udføre det erhverv, som masken repræsenterer. Man skal også opføre sig på den måde, som det forventes af masken, selv hvis det strider mod ens personlighed. Dette kaldes *maskeforventninger*. Maskernes funktioner og opførsel er så fasttømret, at hvis der skal ændres på forventningerne til en maske, eller måske endda oprettes en ny maske, så svarer det til en grundlovsændring i Danmark. Det kan gennemføres, men det er bestemt ikke noget, man bare lige gør. Læs mere om de enkelte masker og maskeforventninger senere i spillerbrevet.

## **Ægteskabsforbuddet**

Gennem Pol, Den Store Bors søn, blev der tilføjet en ny grundpille til lovene. Ægteskabsforbuddet lyder:

*Ingen borger med en betroet position er tilladt tætte relationer til andre borgere, at dennes dømmekraft ikke kan drages i*

*tvivl. Dette omfatter også borgere i positioner, der indebærer stor personlig risiko.*

I praksis betyder det, at vogtere og vismænd ikke må have koner, børn og egentlig heller ikke tætte venner, om end det sidste kan diskuteres. Vismænd fordi de skal være upartiske, og vogtere fordi de kan risikere at dø i kamp og efterlade familie. Hvis en betroet borger allerede er gift, når han/hun bliver vogter/vismænd, sættes ægteskabet i bero, indtil borgeren igen bliver arbejder. Man er altså stadig gift på papiret i perioden. Kontakt med tidligere venner og ægtefæller mens man holder vismands- eller vogtermasken, er en forsigtig affære, hvor der ikke må kunne sås tvivl om, at ægteskabsforbuddet ikke er blevet brudt. Som kompensation for ægteskabsforbuddet får vogtere og vismænd mere i borgerløn og pension.

## **Maskeløshed under maskeskiftet**

Den helt store begivenhed i samfundet er maskeskiftet. Det holdes hvert ottende år, og det er en blanding mellem karneval og valgkamp. Folk smider for en aften maskerne og med den hæmningerne, men samtidig er der meget fokus på, hvordan maskerne skal fordeles. Under maskeskiftet forsøger nogle borgere at få afløb for al deres indestængthed, mens andre holder på formerne for at vise, at de er værdige til en magtfuld maske.

Maskefordelingen under maskeskiftet forløber traditionelt med, at de fleste af arbejdermaskerne fordeles først. De





# Spillerbrev

bliver så fulgt op af vogtermaskerne og til sidst vismandsmaskerne. Borgere, der tidligt proklamerer, at de vil have en vismandsmaske, bliver sjældent taget i betragtning, medmindre de virkelig har noget at bakke ønsket op med. Som regel er et par af de upopulære arbejdermasker ikke blevet fordelt i første runde, hvilket gør indsatsen højere for de folk, der ønsker en vismandsmaske. Hovedreglen er, at ingen maske må ligge tilbage efter maskeskiftet, da det ville umuliggøre, at samfundet kan fortsætte som før.

I scenariet vil der som udgangspunkt være 3 vismandsmasker, 5 vogtermasker og 10 arbejdermasker at fordele.

## ***Den Maskeløse***

Maskeskiftet styres af den maskeløse. Det er en ældgammel mand, der lever sit liv uden for samfundet og uden maske på. Han bliver dagligt bragt mad og andre fornødenheder af sjælesørgeren. Den maskeløse ingen kontakt med resten af samfundet, undtaget til maskeskiftet, hvor han udfører det ritual, der skal til, for at borgerne kan få sig til at afføre sig deres masker. Ritualen er en tradition, der skal sikre, at maskeskiftet ikke ender i anarki og at de indekstængte drifter og følelser, som frigives idet masken tages af, ikke fører til samfundets forfald.

Den maskeløse går der mange historier om, og borgerne ser ham som et eksempel på alle de dårlige kvaliteter, et menneske kan besidde. Børn bliver ofte skræmt med, at den maskeløse kommer og tager dem, hvis de ikke spiser op. Til daglig er den maskeløse til grin i

folkemunde, men når borgerne står foran ham uden deres masker på, får piben ofte en anden lyd.



## ***Borgersamling***

Rundt regnet hver fjortendes dag holder vismændene borgersamling på pladsen ved paladset. Det forventes, at alle borgere dukker op for at høre de seneste tiltag, lovprisninger af masker, der har gjort en speciel indsats og andre vigtige beskeder. Agerbrugere og kræmmere har dog ofte svært ved at være der, hvilket er med til at forklare disse maskers lave status. Specielt borgersamlingen på dagen for maskeskiftet er vigtig, da vismændene her proklamerer deres anbefalinger til maskeskiftet. De forslag til ændringer, vismændene måtte komme med, har stor sandsynlighed for at blive gennemført under maskeskiftet. Det er jo velovervejede tanker fra samfundets ypperste hjerner.

## ***Omgangsformer***

Måden folk omgås på er meget præget af samfundets selvopfattelse. Man udviser stor høflighed i tale og handling. Alting



# Spillerbrev

skal gerne foregå med en vis velovervejethed. Pludselige udbrud er et tegn på følelsesfuldhed. Navne bruges stort set kun mellem familiemedlemmer eller tætte venner. Det er normalt at tiltale hinanden med maskens navn, f.eks. sjælesørger eller doktor. Hvis man vil være rigtig høflig overfor en anden borger, vil man tiltale dem med ægte eller sand, f.eks. *sande doktor*. Det antyder, at personen er blevet et med sin maske, og bruges konsekvent overfor vismænd og næsten altid overfor vogtere.

Skulle situationen opstå, at nogen utilsigtet var nødt til at tage deres maske af, vender tilskuere deres ansigt bort for at mindske det pinlige i situationen.

Ofte er det populært at opkalde børn efter samfundets grundlægger, og dette er også tilfældet i Persona, hvor administratoren og en af vogterne begge besidder navnet Bor. Vær opmærksom på denne dobbelthed, da det ellers er nemt at blive forvirret.

## Hierarki

Hvor meget objektivitet borgerne end priser sig af at besidde, så er de også mennesker, der gerne vil frem i livet. Da man ikke kan tjene mere, medmindre man er vogter eller vismand, går der til gengæld sport i at være kulturel, finde de hotte kuriositeter hos kræmmeren samt deltage i arrangementer, hvor vismænd og vogtere er til stede. Blandt arbejdermaskerne er der et uskrevet hierarki, hvor nogle masker er "finere" end andre. De mindst

ønskværdige er dem, der beskæftiger sig med følelser og useriøsitet, tæt forfulgt af dem, der involverer manuelt arbejde.

## Hierarki

### Vismandsmasker

Førstevismænd  
Vismand

### Vogtermasker

Førstevogter  
Vogter

### Arbejdermasker

Førsteadministrator  
Administrator  
Lærer  
Doktor

Kunstner  
Håndværker  
Kræmmer  
Agerbruger

Gøgler  
Sjælesørger

## Tidslinie

### Årstal

24 f.m.

1 e.m.

8 e.m.

16 e.m.

24 e.m.

32 e.m.

40 e.m.

48 e.m.

56 e.m.

64 e.m.

72 e.m.

80 e.m.

88 e.m.

96 e.m.

104 e.m.

112 e.m.

### Begivenhed

Den Store Bor  
fødes

Maskesamfundet  
indføres

1. generation

Maskeskift

2. generation

Maskeskift

3. generation

Maskeskift

4. generation

Maskeskift

5. generation

Maskeskift

6. generation

Maskeskift

7. generation

Maskeskift

8. generation

Maskeskift

9. generation

Maskeskift

10. generation

Maskeskift

11. generation

Maskeskift

12. generation

Maskeskift

13. generation

Maskeskift

14. generation

Maskeskift

*F.M. = før masken*

*E.M. = efter masken.*

Kunstneren er lidt en joker med hensyn til placering i samfundet, da en dygtig kunstner kan mænge sig med vismænd og andre pinger, mens en middelmådig, men flittig kunstner placerer sig på linje med de manuelle professioner. Den kan også synke lavere.

## Barbarerne

Der findes andre samfund i scenariet end Personas samfund, men borgerne i disse



# Spillerbrev

samfund lever på et mere primitivt stadie, og de tillægges alskens dårlige egenskaber. Barbarer er snuskede, uhygiejniske og dumme. De har ingen ære eller næstekærlighed. De lyver, stjæler, drikker og slår deres mange koner og børn (hvis de ikke æder dem). Kun kræmmeren har noget med dem at gøre. Og så selvfølgelig vogterne på en lidt mere kontant måde.

## ***Tidsregning***

Da Den Store Bor tog sin første maske på, startede en ny tidsregning. Det var år 1 efter masken (e.m.) og perioden fra det øjeblik og frem til det første maskeskift kaldes 1. maskegeneration, eller blot 1. generation. En maskegeneration, altså perioden mellem hvert maskeskift, varer otte år. Mange (specielt ældre) fortæller stolt, hvilken maskegeneration de tilhører – altså i hvilken generation, de modtog deres første voksenmaske. Det kan man rationalisere sig frem til, ved at tælle streger på maskerne. Hver streg symboliserer, som tidligere nævnt, en maskegeneration med en voksenmaske. Ved spillets start er det år 112 e.m. og det 14. maskeskift varsler indledningen på den 15. maskegeneration.

## ***Hændelser og almen viden***

Her opridses kort hændelser og viden, som er alment kendt i samfundet, og derfor ikke nødvendigvis nævnt i din karakter.

- Vogterne melder, at barbarerne har øget presset på grænserne.

- For to år siden blev der oprettet et museum til ære for Den Store Bor af administratormasken.
- Vogteren Bor kan være et farligt bekendtskab, da han nogle gange går amok. Han er ikke rigtig i hovedet.
- Kræmmeren Ali er barbar. Han kom for to generationer siden fra barbarland og bad om optagelse i samfundet. Efter en intensiv skoling fik han kræmmermasken, som ingen ellers var interesseret i. Der har i alle samfundslag været store diskussioner om hans optagelse i samfundet.
- Det er en slet skjult hemmelighed, at administratoren midt i en maskegeneration for over 16 år siden misrøgtede sin daværende agerbrugermaske så groft, at vismændene til sidst skred ind og i stilhed forflyttede ham til sin nuværende maske, administratormasken. Den var før besat af hans kone, der blev overflyttet til en nyoprettet maske som førsteadministrator.
- Under sidste maskeskift skabte Le, lærermasken, stortudende en scene fordi hun mistede sin vismandsmaske. Hun beskyldte Sef, nuværende vismand, for at kuppe hende.
- For nylig er førstevismanden Game set gå rundt med håndledet i gips.



# Spillerbrev

## Maskeoversigt

### *Introduktion til maskerne*

Dette afsnit præsenterer de 16 forskellige maskefunktioner borgerne udfylder. Det er en fordel, hvis du kender de forskellige funktioner og de tilhørende masker.

Alle maskerne er opbygget efter samme model. Farven på masken indikerer, om du står overfor en vismand, vogter, arbejder eller pensionist/ungdomsmaske.

På de fleste masker finder du et maskesymbol på maskens højre kind. Maskesymbolet viser hvilken funktion masken har. Hver funktion blandt arbejdermaskerne har sit eget symbol. Blandt vogtere og vismænd er det kun førstevogteren og førstevismanden, der bærer maskesymbolet – på den måde kan du let genkende lederen af disse masker.

På maskens venstre kind er vandrette pensionsstreger. Nyeste generation er øverste streg på masken. Stregerne viser i hvor mange maskegenerationer vedkommende har haft en maske. Hver streg står for en maskegeneration og viser, om vedkommende har haft en vismandsmaske, vogtermaske eller arbejdermasken i pågældende generation. Stregerne kan derfor have forskellige farver: Har du været vismand, har du en gul streg, vogter, en rød streg, arbejder, en brun streg. Man kan ikke få en streg af samme farve som ens nuværende maske, for rød ses eksempelvis ikke på rød, derfor symboliserer sorte streger samme farve som masken selv.

Eksempel 1: **Vismand med tre streger.** 1. generation: vogter, 2. generation: arbejder, 3. generation: vismand. Streger på masken: nederste streg: rød, mellemste: brun, øverste: sort.

Eksempel 2: **Arbejder med fire streger:** 1. og 2. generation: arbejder, 3. generation: vismand, 4. generation: arbejder. Streger på masken: Sort, sort, gul, sort.

På den måde kan man let overskue, hvilke masker pågældende borger har båret i hvilke generationer.

Som allerede nævnt bruger man sjældent navne, men tiltaler hinanden ud fra funktionen, og er man høflig bruger man ægte eller sande foran funktionen, ægte lærer, sande sjælesørger, osv. Det betyder, at du kun behøver at lære og huske navne på din spilpersons nærmeste familie og venner, og ellers tiltale andre med deres funktion. Maskeforventningerne beskriver, hvordan du som borger kan forvente, at de andre masker opfører sig.





# Spillerbrev

Sidst i spillerbrevet er der to skemaer, som kan hjælpe dit overblik over spilpersonerne og maskerne. Karakteroversigten viser hvilke masker, de forskellige spilpersoner har haft i de foregående maskegenerationer. I karakteroversigten finder du også alder og andre relevante oplysninger på dine relationer.

Maskeoversigten viser hvilke spilpersoner og bipersoner, der har besiddet de forskellige masker.



## Vismandsmasken

Maskesymbol: Trekant i trekanten. Masken er gul.

Der er 3 vismænd i scenariet. Kun førstevismanden bærer maskesymbolet.



Vismandsmaskerne fungerer som lovgivende og dømmende organ, og de er ansvarlige for samfundets udformning og sammensætning. Vismænd er beåndede mennesker og fødte ledere, der skal føre samfundet ad vejen til storhed. Førstevismanden er øverst blandt samfundets vismænd.

Maskeforventninger: Masken tilhører de mest oplyste, mest upartiske, viseste og mest indsigtsfulde borgere i samfundet. Diskuterer du med en vismand, vil masken altid være dig overlegen. Det er accepteret, at vismanden taler ned til de lavere masker, ligesom masken gerne må udstråle, at den er mere værd end andre.

## Vogtermasken

Maskesymbol: Skjold. Masken er rød.

Der er 5 vogtere i scenariet. Kun førstevogteren bærer maskesymbolet.



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



# Spillerbrev

---

Førstevogteren er vogternes øverstkommanderende.

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.

---

## Arbejdermasken

Masken er brun.

Der er 10 arbejdere i scenariet. Alle arbejdermaskerne bærer forskellige maskesymboler, som viser hvilken funktion masken symboliserer.

---

### ***Førsteadministrator***

Maskesymbol: Blæksprutten



Førsteadministratoren fungerer som vismændenes privatsekretær. Det er ligeledes maskens ansvar at sørge for praktiske anliggender vedrørende paladset. Førsteadministratoren holder vismændene opdateret om borgerne og samfundets tilstand.

Maskeforventninger: Førsteadministratormasken er god til at have mange bolde i luften og bevare overblikket. Masken forventes altid at smile og have overskud.

Førsteadministratoren må gerne være affærdigende over for mindre vigtige ting.

---

### ***Administrator***

Maskesymbol: Paragraf



Administratormasken fungerer som bogholder, arkivar og lageransvarlig. Alle varer, der produceres i samfundet, skal indleveres på lageret og registreres af administratoren, ligesom alle varer, der udleveres fra lageret. Desuden registrerer og arkiverer administratoren alt papirarbejde fra vismændene og paladset.

Maskeforventninger: Administratormasken er ultrabureaukrat. Masken er omstændelig og perrittengrynet, og forventes at gøre tingene efter bogen. Administratoren er fejlfri med hensyn til sit arbejde, og masken har styr på alle regler og på sit lager.

---



# Spillerbrev

---

## **Doktor**

Maskesymbol: Hjælpekorset



Doktoren forebygger og behandler sygdomme og fysiske onder.

Masken fungerer som jordemoder, læge, kirurg, samt plejefunktion og daglig kontrol af pensionistmaskernes helbred. Doktorens fornemmeste opgave er at redde og bevare liv.

Maskeforventninger: Doktormasken er pragmatisk. En doktor skal ikke tøve med det, der er nødvendigt for at holde patienten i live. Doktoren er altid Dis med patienten. Masken udfører uopfordret sin gerning. Doktorer tillades at blive kyniske, distancerede og følelseskolde. Det accepteres at doktoren er interesseret i lidelsen, ikke patienten.

---

## **Lærer**

Maskesymbol: Brilleglas



Lærermasken har ansvar for dannelse og uddannelse. Masken lægger den pædagogiske linie i maskesamfundet. Læreren underviser i grundfagene, fagspecifik uddannelse sker i faggrupperne.

Masken har opsyn med de nye voksenmasker i deres første maskegeneration.

Maskeforventninger: Læreren skal være vidende og pædagogisk. Lærermasken forventes at være streng og irettesættende, når der begås fejl. Masken er professoragtig, tør og kedelig.

---

## **Kunstner**

Maskesymbol: Node



Kunstnermasken skal glæde sjælen og fryde øjet. Kunstneren er samfundets litterat, klassiske musiker, maler, skulptør, mm. Kunstnermasken viser samfundets overlegenhed gennem de finere kunstformer, og er toneangivende indenfor områder som æstetik og kultur.

Maskeforventninger: Fra kunstnermasken forventer samfundet æstetisk sans og ikke politisk kunst. Masken må gerne være lidt excentrisk, og vedkommende får mere rum til egen udfoldelse end de fleste andre masker.

Som kunstnermaske må man fryse af folk, der ikke forstår ens kunst. Kun vismænd kan komme med kvalificeret modstand til kunstnerens værker – da vil de to typer masker høfligt argumentere op mod hinandens synspunkter. Kun politisk kunst kan revses.

---



# Spillerbrev

---

## **Håndværker**

Maskesymbol: Hammer



Håndværkermasken vedligeholder, reparerer og opbygger. Masken arbejder indenfor de praktiske håndværksfag som murer, tømrer, snedker, elektriker og VVS.

Maskeforventninger: Det forventes at håndværkermasken er en altnuligmand, der mestrer flere håndværk. Masken er snusfornuftig og har et afslappet, jordbundet gemyt. Håndværkermasken er en ugidelig maske, der holder mange pauser. På grund af arbejdets hårde karakter har masken lov til at være mut og tvær.

---

## **Kræmmer**

Maskesymbol: Dollartegn



Kræmmeren henter og forhandler eksotiske varer fra barbarlandene. Kræmmermasken sælger efterspurgte varer som krydderier, barbakunst og eksotiske delikatesser. Kræmmermaskens varer registreres og godkendes via lageret, før de kommer i handlen.

Maskeforventninger: Det forventes at kræmmermasken kender godt købmandskab. Hos kræmmermasken kan man prutte om prisen. Kræmmerens ord kan ikke altid tages for gode varer, og det forventes at masken skamroser sine varer uanset varens kvalitet.

---

## **Agerbruger**

Maskesymbol: Kornaks



Agerbrugeren sørger for fødegrundlaget i samfundet. Hans ansvarsområde er opdyrkning af marker, samt avl og opfedning af produktionsdyr. Al landbrugsproduktionen afleveres og afregnes af agerbrugeren på lageret på ugentlig basis, og det er også på denne dag, at andre borgere kan træffe masken. Til daglig arbejder masken på sin gård uden for byen.

Maskeforventninger: Agerbrugeren er simpel og ligefrem. Han er stærk, praktisk anlagt og sindig af natur. Agerbrugermasken forventes at være glad og fri for bekymringer, for han nyder sit stille liv på gården.

---





# Spillerbrev

---

## ***Gøgler***

Maskesymbol: Narrehat



Gøglermasken er samfundets musiker, skuespiller, danser, mimer og gøgler. Maskens funktion er at løsne op for borgernes spændinger bag masken, lette frustrationer og give et godt grin.

Maskeforventninger: Masken forventes at være underholdende og skal give et godt show. Gøglermasken er sjov, og har altid en frisk bemærkning parat. Gøgleren er sjældent seriøs, masken afsøger grænser, og har lov til at balancere på grænsen af det accepterede.

---

## ***Sjælesørger***

Maskesymbol: Tåre



Sjælesørgeren varetager den åndelige side af samfundet og menneskers problemer i forhold til deres masker. Sjælesørgeren fungerer som psykolog eller en slags skriftefader for borgerne, og varetager også afholdelse af traditioner som barnedåb, giftermål og begravelser. Det er sjælesørgerens opgave dagligt at bringe mad ud til den maskeløse.

Maskeforventninger: Sjælesørgeren har tavshedspligt. Sjælesørgeren har altid tid til at lytte, uanset hvor eller hvornår. Masken er empatisk og holder altid med klienten. Det forventes, at sjælesørgeren har stor intuition og kan sætte sig i andres sted. Det accepteres, at personen under masken kan gribes momentant af medfølelse for klientens situation.

---

## **Ungdoms- og pensionistmasken**

Maskerne bærer intet maskesymbol. Maskerne er lyse og ufarvede. Den eneste forskel på de to masker er, at pensionistmasken bærer pensionsstreger. Ungdomsmasken bærer ingen streger eller symboler.

Der er 1 ungdomsmaske og 1 pensionistmaske i scenariet.

---

### ***Ungdomsmaske***

Det maskeløse barn tildeles ungdomsmasken, når barnet er moden til at begynde skole og oplæring - det sker som regel omkring 8-års alderen. Barnet bærer typisk masken i 8 år, hvorefter den unge modtager sin første voksenmaske.



# Spillerbrev

---

Maskeforventninger: Ungdomsmasken er nysgerrig og altid ivrig efter at lære. Masken stiller dumme spørgsmål, og er uvidende. Som borger bør man opføre sig bedrevidende, belærende og irettesættende overfor ungdomsmasken, som hjælp i dennes opdragelse. Ungdomsmasken har intet ansvar. Der bør være forståelse for, at den ikke har fuld kontrol over følelser og drifter, ligesom der er plads til, at den unge begår fejl.

---

## ***Pensionistmaske***

Pensionisten udfylder ikke længere nogen maske, og bærer derfor pensionistmasken, der symboliserer, at man er fri for funktion i samfundet. Ligesom ungdomsmasken, er pensionistmasken uden ansvar.

Maskeforventninger: Pensionistmasken er et mimrefjols. Masken er svag og sygelig, og det forventes at vedkommende, der bærer masken, når som helst kan afgang ved døden. Pensionistmasken nyder respekt fra borgerne, som dog forventer, at vedkommende skal have hjælp til det meste.

---

# Karakteroversigt

	ALDER	FØDSELS ÅR	UNGDOMS MASKE	FØRSTE VOKSENMASKE	14. GENERATION	13. GENERATION	12. GENERATION	11. GENERATION	10. GENERATI ON	9. GENERATI ON	8. GENERATI ON
Game	62	50 e.m	56 e.m	72 e.m	Førstevismand	Førstevismand	Førstevismand	Førstevismand	Vogter	-	-
Sef	51	61 e.m	69 e.m	80 e.m	Vismand	Kunstner	Håndværker	Kunstner	-	-	-
Tia	32	80 e.m	88 e.m	96 e.m	Vismand	Vismand	-	-	-	-	-
Oth	55	57 e.m	64 e.m	72 e.m	Førstevogter	Førstevogter	Førstevogter	Vogter	Vogter	-	-
Roa	39	73 e.m	80 e.m	88 e.m	Vogter	Vogter	Vogter	-	-	-	-
Kub	24	88 e.m	96 e.m	104 e.m	Vogter	-	-	-	-	-	-
Bor	28	84 e.m	93 e.m	102 e.m	Vogter	Vogter/ Ungdomsmaske	-	-	-	-	-
Am	26	86 e.m	95 e.m	104 e.m	Vogter	-	-	-	-	-	-
Nera	51	61 e.m	69 e.m	80 e.m	Førsteadadministrator	Førsteadministrat or	Førsteadmin./ administrator	Administrator	-	-	-
Bor	49	63 e.m	72 e.m	80 e.m	Administrator	Administrator	Administrator/ agerbruger	Agerbruger	-	-	-
Aye	48	64 e.m	72 e.m	80 e.m	Doktor	Doktor	Doktor	Sjælesørger	-	-	-
Le	42	70 e.m	77 e.m	88 e.m	Lærer	Vismand	Lærer	-	-	-	-
Ran	37	75 e.m	81 e.m	91 e.m	Agerbruger	Agerbruger	Agerbruger/ Ungdomsmaske	-	-	-	-
Ali	36	76 e.m	-	96 e.m	Kræmmer	Kræmmer		-	-	-	-
Deze	24	88 e.m	95 e.m	104 e.m	Kunstner	-	-	-	-	-	-
Ki	31	81 e.m	88 e.m	96 e.m	Håndværker	Håndværker	-	-	-	-	-
Mist	40	72 e.m	80 e.m	88 e.m	Sjælesørger	Sjælesørger	Sjælesørger	-	-	-	-
Sti	30	82 e.m	88 e.m	96 e.m	Gøgler	Gøgler	-	-	-	-	-
Gerri	71	41 e.m	48 e.m	56 e.m	Pensionistmaske	Lærer	Vismand	Lærer	Lærer	Lærer	Vogter
Dom	19	93 e.m	99 e.m	-	-	-	-	-	-	-	-

Persona

# Karakteroversigt

	ALDER	FØDSELS ÅR	UNGDOMS MASKE	FØRSTE VOKSENMASKE	14. GENERATION	13. GENERATION	12. GENERATION	11. GENERATION	10. GENERATI ON	9. GENERATI ON	8. GENERATI ON
Game	62	50 e.m	56 e.m	72 e.m	Førstevismand	Førstevismand	Førstevismand	Førstevismand	Vogter	-	-
Sef	51	61 e.m	69 e.m	80 e.m	Vismand	Kunstner	Håndværker	Kunstner	-	-	-
Tia	32	80 e.m	88 e.m	96 e.m	Vismand	Vismand	-	-	-	-	-
Oth	55	57 e.m	64 e.m	72 e.m	Førstevogter	Førstevogter	Førstevogter	Vogter	Vogter	-	-
Roa	39	73 e.m	80 e.m	88 e.m	Vogter	Vogter	Vogter	-	-	-	-
Kub	24	88 e.m	96 e.m	104 e.m	Vogter	-	-	-	-	-	-
Bor	28	84 e.m	93 e.m	102 e.m	Vogter	Vogter/ Ungdomsmaske	-	-	-	-	-
Am	26	86 e.m	95 e.m	104 e.m	Vogter	-	-	-	-	-	-
Nera	51	61 e.m	69 e.m	80 e.m	Førsteadadministrator	Førsteadministrat or	Førsteadmin./ administrator	Administrator	-	-	-
Bor	49	63 e.m	72 e.m	80 e.m	Administrator	Administrator	Administrator/ agerbruger	Agerbruger	-	-	-
Aye	48	64 e.m	72 e.m	80 e.m	Doktor	Doktor	Doktor	Sjælesørger	-	-	-
Le	42	70 e.m	77 e.m	88 e.m	Lærer	Vismand	Lærer	-	-	-	-
Ran	37	75 e.m	81 e.m	91 e.m	Agerbruger	Agerbruger	Agerbruger/ Ungdomsmaske	-	-	-	-
Ali	36	76 e.m	-	96 e.m	Kræmmer	Kræmmer		-	-	-	-
Deze	24	88 e.m	95 e.m	104 e.m	Kunstner	-	-	-	-	-	-
Ki	31	81 e.m	88 e.m	96 e.m	Håndværker	Håndværker	-	-	-	-	-
Mist	40	72 e.m	80 e.m	88 e.m	Sjælesørger	Sjælesørger	Sjælesørger	-	-	-	-
Sti	30	82 e.m	88 e.m	96 e.m	Gøgler	Gøgler	-	-	-	-	-
Gerri	71	41 e.m	48 e.m	56 e.m	Pensionistmaske	Lærer	Vismand	Lærer	Lærer	Lærer	Vogter
Dom	19	93 e.m	99 e.m	-	-	-	-	-	-	-	-

Persona