Kimærens Orden

Af Lars Kroll

Kimærens Orden

Indholdsfortegnelse

Indledning.....3
Virkemidler.....4
Bipersoner.....8
Dag 1.....10
Dag 2.....16
Dag 3.....20
Flowchart.....22
Effektkort.....24
Åndekort.....28
Mindekort.....32
Spilpersoner-stikord.....40
Spilpersoner.....41

Jeg har skamløst stjålet mekanismer og ideer fra diverse andre kilder, bl.a. Fastaval scenariet og Larpet "House of Craving" af Danny Wilson, Tor Kjetil Edland og Bjarke Pedersen. Der er også inspiration fra "Pan" af Bjarke Pedersen. Tak for nogle dejlige scenarier.

Stor tak skal også rettes til de scenarieansvarlige, Danny Meyer Wilson og Nina Runa Essendrop, samt deltagerne på forfatterweekenden, hvor "Ars Backrub" blev opfundet.

Tak til Eleonora Kapows scenarie "Socialismo y Muerte" for inspiration til de fysiske virkemidler og Lars "Kaos" Andresen for sparring i den tidlige fase. Tak også til Facebook-venner for hjælp med Latin

Som altid, tak til min familie, Anne, Joe og Sonnie.

Tak også til Anne for korrekturlæsning. De stave- og kommafejl der er tilbage, er uden tvivl mine, og uden Anne ville der være langt flere.

Illustrationer er genereret med Stable Diffusion, uden brug af prompts med nulevende kunstneres navne.

Indledning

Velkommen til Kimærens Orden, og tak fordi du vil køre scenariet. Scenariet handler om selvstændighed versus gruppementalitet. Det handler om hvordan vi som mennesker søger fællesskabet, søger valideringen i at være en del af noget der er større end bare os selv, men også om faren ved at miste sig selv i mødet med fællesskabet. Denne modsætning er sat på spidsen i scenariet, som en horror historie om at miste sin identitet og blive opslugt af et monstrøst fællesskab.

Kimæren i scenariet er en sammensmeltning af fire mennesker, et magisk væsen, der hungrer efter stærke følelser. Kimæren kan mærke at den er døende, og leder efter arvinger. Kimæren har, igennem sin kult af følgere, fundet frem til fire spirituelle arvinger, og lokket dem til sit hjem: Et gods på en lille ø ud for Skotlands kyst. Kimæren er sulten, og ønsker dels at mæske sig i dens arvingers passioner, dels at teste om de er værdige til at blive optaget i Kimæren.

Spilpersonerne bliver inviteret til optagelsesprøve i Kimærens Orden, en orden de alle har hørt om, og alle ønsker at blive en del af. De bliver modtaget af Kultens yppersteepræst, der guider dem igennem optagelsesriterne, og i øvrigt er deres vært.

Efterhånden som scenariet skrider frem, oplever spilpersonerne i højere og højere grad at "smelte sammen". Først ved at føle en sær tiltrækning til hinanden, og ved at det føles ubehageligt at være adskilt. Senere deler de hinandens drømme og får ufrivillige glimt af hinandens tanker og følelser og dybeste hemmeligheder. Prøvelserne binder dem endnu tættere sammen, i et nærmest sadomasochistisk forhold.

I sidste akt af scenariet, bukker de under for Kimærens tiltrækning, og bliver opslugt, eller slavebundet af den. Din opgave som spilleder er at sætte stemningen, og facilitere spilmekanikker. Dine vigtigste værktøjer, er kimæren, en stærk telepat, og Janus Frazier, Kimærens yppersteepræst.

Scenariet foregår i 1920, få år efter Den Store Krig.

Du kan evt. læse foromtalen op for spillerne, som en del af opvarmningen.

"Kimæren hungrer ensomt i sin kælder. Dens hengivne slaver tilbeder den, og den mæsker sig i deres kærlighed, begær, ekstase og rædsel. Den mærker noget nyt: Fire bevidstheder, fire sjæle, fire kroppe. Fire kilder til ny næring, hvis bare de kan samles.

Fire ensomme mennesker, der er indblandet i det okkulte på hver deres måde, bliver inviteret til optagelse i Kimærens Orden: En eksklusiv okkult Loge. Under optagelsesrituallerne opdager de snart, at de kræfter de altid har troet på, virkelig eksisterer. Men det bliver også klart, at en, eller måske flere fremmede bevidstheder sniger sig ind i deres sind, påvirker dem, og lader dem læse hinandens tanker. Hvor tæt kan et fællesskab blive, uden at man mister sig selv? "

Virkemidler

I løbet af scenariet spiller spillerne dels deres spilpersoner, dels aspekter af Kimæren, kaldet ***fragmenter***. Kimæren er blevet vanvittig, dens sind er begyndt at fragmentere og splintres, så den er sjældent fuldt bevidst om hvem den er, kun om hvad den begærer fra spilpersonerne: Deres følelser, deres passioner, deres frygt, smerte, had, kærlighed og begær. Efterhånden som scenariet skrider frem og Kimærens indflydelse på spilpersonerne bliver stærkere, spiller spillerne mere og mere som fragmenter. Som spilleder kan du bruge de samme mekanismer spillerne bruger som fragmenter, dels for at inspirere spillerne, dels for at styre spillets gang.

Fragmenterne kan påvirke spilpersonerne og deres virkelighed på forskellige måder. I starten kan de hviske tanker og impulser i spilpersonernes hoveder. F.eks. "Du føler en pludselig lyst til at kysse hende", "Et kort sekund ser du hans ansigt dækket af blod og orme", eller hvad kimæren/fragmentet nu har lyst til. Kimæren kan også påvirke virkeligheden, lade et vindue smække op, et glas falde på gulvet og knuses. I starten, skal alle påvirkninger være noget spilpersonerne opfatter som sært, men ikke direkte magisk eller uforklarligt. Spilpersonerne vender det indad "Er det mig der er skør? Så jeg syner?".

Fra dag 2 kan Kimæren dele spilpersonernes tanker med de andre spilpersoner. Det fungerer ved at spilleren, mens denne spiller fragment, kan beskrive sin egen spilpersonens tanker og drømme for de andre. Så hvis Satines spiller har lyst, kan hun dele Satines overfladetanker eller drømme med f.eks. George. Satine ved ikke nødvendigvis at George oplever hendes drøm, og George ved ikke nødvendigvis at det er Satines drøm han oplever.

I handoutsektionen, finder du effektkort til de tre dage. I starten af hver dag, lægger du effektkortene ud på bordet. Spillerne kan til enhver tid vælge et af effektkortene og spille på det, eller bare lade sig inspirere af effektkortene, som eksempler på den slags effekter Kimæren / Fragmentet kan påvirke spilpersonerne med.

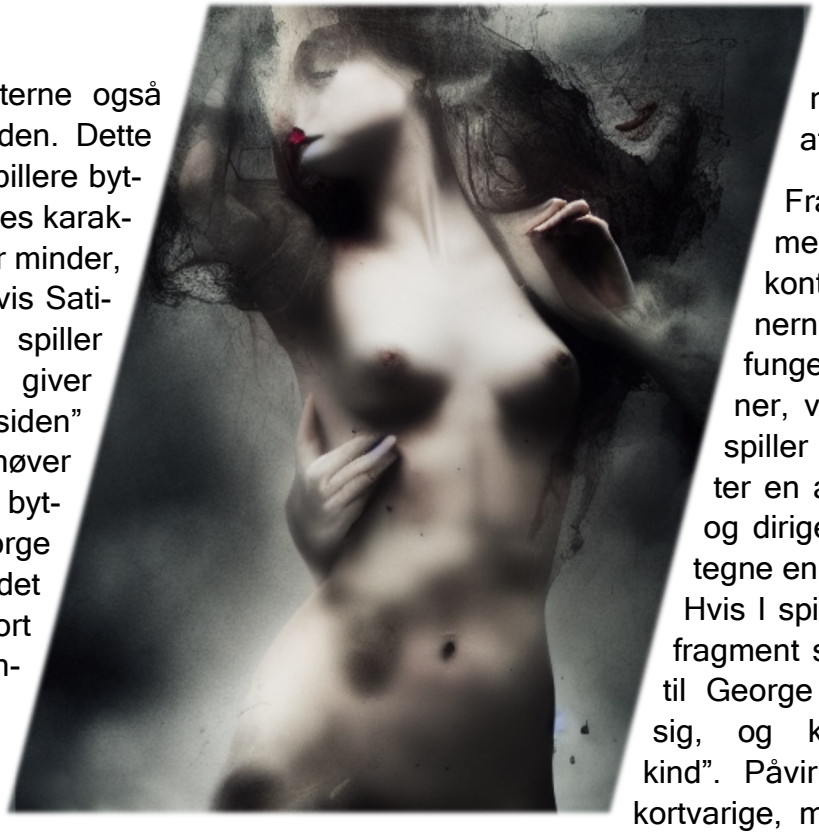
Sikkerhed og stopord

Spillerne kan til enhver tid kræve spillet stoppet, hvis de føler sig utrygge. Sikkerhedsordet er "STOP STOP STOP" , sagt tre gange tydeligt og klart. Hvis nogen påkalder sikkerhedsordet, har alle ansvar for så hurtigt som muligt at stoppe spillet, tænde lyset og sikre sig at den pågældende spiller er OK, evt. tilkalde en tryghedsvært. Spilleren behøver ikke at forklare hvorfor de ønskede spillet stoppet, og man skal ikke spørge. Man skal bare spørge, hvad spilleren har brug for der sker.

Virkemidler

Bytte minder

Fra dag 2, kan fragmenterne også bytte minder med hinanden. Dette fungerer konkret ved, at to spillere bytter et af mindekortene fra deres karakter med hinanden. Man bytter minder, der svarer til hinanden, så hvis Satines spiller giver Georges' spiller mindet "For fem år siden" giver George sit eget "For fem år siden" minde tilbage. Spillerne behøver ikke begge være enige om at bytte kort: Hvis Satine giver George et kort, SKAL George give det tilsvarende kort tilbage. Kort kan godt skifte ejer flere gange.
Det nye minde man har fået, bliver af spilpersonen oplevet som et mere ægte minde, end det de havde før. De kan stadig huske det gamle minde, men er i tvivl om det er deres eget minde, eller måske en drøm.



Nogen af minderne, har klare referencer til hinanden, f.eks. "Skriftemål" minderne, hvor Damians, Satines og Isabels minder om skriftemålet er blandet ind i hinanden. Dette skal ikke forstås som at det faktisk var Damian der tog Satines eller Isabels skriftemål, men nærmere som at deres minder er begyndt at flyde sammen.

Fra dag 2, kan fragmenter også kortvarigt kontrollere spilpersonernes kroppe. Dette fungerer i semilive scener, ved at spilleren der spiller fragment f.eks. løfter en anden spillers arm, og dirigerer den til at kærtegne en tredje spillers kind. Hvis I spiller om bordet, kan fragment spilleren f.eks. sige til George "Din hånd hæver sig, og kærtegner hendes kind". Påvirkningerne er igen kortvarige, men efterhånden er det klart for spilpersonerne, at de bliver påvirket af en eller anden kraft.

Sex og bodyhorror

Spilpersonerne har sex i deres drømme, og måske også i vågen tilstand. De bliver også potentielt optaget i Kimæren i spillets slutscene, og mekanikken til begge oplevelser er næsten den samme.

Bikini reglen

Scenariet lægger op til at i skal røre ved hinanden imens i spiller. Her skal i naturligvis huske på at det bare er noget vi leger, og derfor være respektfulde omkring hinandens privatperson: Ingen berøring i "bikini" området, uanset om din medspiller ligner en mand eller en kvinde: Du ved ikke nødvendigvis hvad der er under tøjet. Man må gerne, i kramme mekanikken, skubbe på skuldre og mave for at afvise et kram man er med i. Man må kærtegne og ae ryg, arme og nakke på sin partner i et kram, men ikke andre steder.

Virkemidler

Mekanikken er baseret på slowmotion gruppekram, og er nærmere beskrevet i næste afsnit.

Krammemekanik og workshop

Du skal starte denne øvelse før spilpersonerne er uddelt, men husk at give besked om stopordet først.

Spillerne stiller sig op i et område med fornuftig plads i spillokalet. Det er fint, hvis en del af området er afgrænset af vægge man kan presses op af. Spillerne skal nu gå rundt imellem hinanden, og du som spilleder, må meget gerne deltage også. Når man er klar, kan man "invitere" til et kram, ved at holde armene ud til siden, som om man lige har mødt en god ven man gerne vil give et kram. Man kan vælge at "modtage" invitationen, ved selv at holde sine arme ud til siden, og når begge parter er klar, krammer man. Denne del af øvelsen, er med for at vænne spillerne til at kramme de mennesker de er i lokale med. I næste skridt i øvelsen kan man vælge at sige "Nej tak" til et kram. Det gør man ved at holde begge håndflader op foran sig rettet mod den anden, i en afvisende gestus. Et "Nej tak" er en metabesked til de andre **spillere**, der altid skal respekteres. Tegnet kan betyde, at **spilleren** ikke er tryg ved at kramme, eller at spilleren ikke mener **spilpersonen** skal deltage i aktiviteten lige nu.

Man kan til enhver tid skifte mening. Man kan også skifte mening, efter et kram er begyndt, enten ved at skubbe den anden væk (uden at røre bikini området), eller ved at klappe den anden på skulderen, som et tap-out. En afvisning, uanset omstændighederne, skal ALTID respekteres.

Sluttelig gentages øvelsen, men denne gang inviterer man flere med i krammet, så det bliver et gruppekram. I denne øvelse kan man også invitere med en hånd, og samtidig afvise med den anden hånd. Dette er et metategn til at ens karakter ikke vil være med, men SPILLEREN vil gerne have at karakteren bliver tvunget med i krammet. Når man tvinger en anden med i krammet, kan man gøre det ved at tage fat i den andens arme, og trække dem ind i krammet, ved at skubbe dem op imod en væg, eller på anden måde langsomt trække dem ind i krammet. Man må ikke vride arme, tage hårdt fat i hænder, eller gribe for hårdt om hinandens ar-

Krammeteknik

Hvis begge hænder inviterer, eller krammer og aer, er spilpersonen villig medvirkende.

Hvis begge hænder skubber eller afviser, er spilpersonen eller spilleren uvillig, og skal enten slippes ud af krammet hurtigst muligt, eller slet ikke trækkes ind i krammet.

Hvis en hånd inviterer, eller krammer, og den anden afviser, er spilpersonen modvilligt, tvivlende, tøvende eller direkte uvilligt med i akten, eller skal tvinges ind i krammet.

Man kan, uanset hvad man hidtil har signaleret eller inviteret til, skifte mening når som helst, også flere gange.

Virkemidler

me. Gør alting langsomt, og lad gerne krammene blive så langvarige, at det næsten føles som for meget.

Under krammet kan man ae den anden på ryggen, på overarmene eller på nakken, for at illustrere hvordan akten udspiller sig. Kradsende fingre kan illustrere blodige negle der trækkes ned af en ryg, et fast greb i nakken kan vise dominerende, aggressiv sex, mens blide kærtegn ned af ryggen, kan vise mere kærligt og hed sex. Man kan bidrage med lyde, dialog eller beskrivelser efter smag. Husk at gøre alting langsomt, og mærke efter om de andre er OK.

Disse fysiske virkemidler workshoppes i starten af scenariet, og til spillederbriefingen.

Stafetfortælling

Natten mellem anden og tredje dag, gennemgår spillerne et fælles mareridt. Vi bruger stafetfortælling til at beskrive mareridtet, og øver teknikken i workshoppen, lige inden scenariet går igang.

Stil en stol i rummet, med god plads rundt om. En skal agere hovedperson i historien og sætter sig i stolen. De andre, inkl. SL, stiller sig i en cirkel omkring stolen med hovedpersonen. I beskriver nu en drøm som hovedpersonen har. Du, som SL, sætter drømmen i gang, og efter et par sætninger går turen videre til den næste spiller, der fortsætter historien hvor du slap. Som SL styrer du slagets gang, og forsøger at holde tempoet højt. Efter en runde eller halvanden, skifter hovedpersonen, og i fortsætter fortællingen om drømmen: Det er den samme drøm de alle deler, men den kan sagtens skifte karakter undervejs.

I øvelsen her, er det ikke en drøm der har noget med deres spilpersoner at gøre. Drømmen starter med, at drømmeren står foran et spejl, og pludselig træder igennem det, for at finde ud af hvordan verden ser ud på den anden side af alle spejle. I stafetfortællingen skal man fortælle videre på historien som præsenteret af de andre, men eftersom det er en drøm, kan stort set alt ske.

Fragmenter

Brug lidt tid, når spillerne har læst deres karakterer, på at forklare hvordan de spiller fragmenterne. Alle effekter fragmenterne leverer, skal kunne bortforklares som indbildning, tilfældigheder, eller som de små puds vores sanser nogen gange spiller os.

Forklar også for spillerne, at deres spilpersoner i hele scenariet accepterer at disse ting sker, eventuelt vender oplevelsen indad. "Det må være mig, der er noget galt med, eller mine evner for det overnaturlige der er ekstra forstærket her på godset".

Effektkortene for dag 1 og 2, skal ses som inspiration. Spillerne er velkomne til at finde på deres egne effekter.

Bipersoner

Kimæren

Kimæren er et magisk, ældgammelt væsen, der altid har været sammensmeltningen af fire mennesker. Rent fysisk er den i øjeblikket to kvinder og to mænd, hvis kroppe er vokset sammen, men stadig distinkt tydelige som separate kroppe. Kroppene er i en konstant tæt omfavnelse, og er dækket af en fælles hud, men kan glide rundt og arrangere sig selv på nye måder, lidt som en tæt omfavnelse, der er dækket af en elastisk hinde.

Ofte vil to eller flere af kroppene have desperat sex med hinanden, andre vil kærtegne hinanden, eller pine hinanden. Ikke sjældent vil en krop være i gang med at kvæle en anden, mens en tredje kærtegner både offer og aggressor.

Når en af kimærens kroppe bliver for gammel eller for syg, er Kimæren nødt til at afstøde den, og finde en afløser krop. Før dette scenarie har kimæren udskudt sin afløsning alt for længe: Alle dens kroppe er blevet syge af den samme dødelige sot, og Kimæren har desperat brug for at erstatte sine kroppe.

Kimærens sind er allerede ved at fragmentere. Den ved ikke helt hvad den er længere, og det der i mange år har været en enkelt gruppe bevidsthed, er begyndt at fragmentere i dele der groft tilhører de kroppe den er lavet af. De fire bevidsthedsfragmenter er ikke voldsomt forskellige til at begynde med, men kan sagtens i løbet af scenariet udvikle sig forskelligt, og måske opnå mere selvbestemmelse og selvforståelse. Spillerne styrer de fire fragmenter, mens du som spilleder styrer Kimæren, den del af den samlede gruppebevidsthed, der stadig er intakt. Kimæren er en stærk telepat, med magiske kræfter. Den kan læse tanker, og efterhånden som den lærer et fremmed sind bedre at kende, kan den også påtvinge tanker i det pågældende sind. Den lever af følelser, som den suger til sig, og grådigt slubrer i sig. Alle følelser er mad for den, med forskellig smag, tekstur og næringsindhold, men som udgangspunkt er stærke følelser den bedste næring for Kimæren. Fragmenterne, spillet af spillerne, er for

Bipersoner

primitive bevidstheder til at forstå Kimæren helt, men fragmenterne forstår sulten, og begæret efter menneskers følelser.

Kimærens plan er simpel: Lok arvingerne til godset, med løfter om rigdom og magt. Få dem til at spille med i Kimærens perverse spil, faciliteret af Kimærens yppersteprræst for at nedbryde deres personligheder. Bland deres bevidstheder sammen, så de nemmere kan smelte sammen, og erstatte de kroppe Kimæren er nødt til at afstøde. Allerhelst vil Kimæren have dem alle: Dens nuværende kroppe er alle syge og trænger til udskiftning, men måske vil den afvise en enkelt eller to. I så fald vil den enten dræbe dem, eller slavebinde dem.

Kimæren gemmer sig i det meste af scenariet i skjulte kældre under godset, og viser sig først frem for spilpersonerne i den sidste scene.

Der er med andre ord ikke rigtigt nogen god slutning mulig for spilpersonerne. Dette er ikke et scenarie man kan "vinde" eller "løse". Spilpersonerne er, selvom de er seje, helt og aldeles magtesløse i forhold til Kimæren.

Janus Frazier

Janus Frazier er Kimærens ordens yppersteprræst. Han er Kimærens vigtigste slave og er fanatisk loyal overfor den. Han ville uden tøven dø for Kimæren. Han fremstår som en typisk britisk adelsmand: Han er høj, distingveret og ulasteligt klædt. Han er høflig, beleven, veluddannet og sofistikeret. Han ser ud til at være i midten af halvtredserne, med gråsprængt hår og bakkenbarter. Han er tydeligt vidende om den okkulte verden, og er ikke bleg for at antyde at han er en magtfuld troldmand, i stil med folk som Aleister Crowley og William Butler Yeats. Han har ganske vist ingen magiske kræfter, men Kimæren vil gerne lade det se ud som om han har, både for sin egen morskab, og for at holde Frazier loyal.

Fraziers sind er under Kimærens kontrol. Den ved alt hvad han ved, og den lader ham vide alt det han behøver at vide. Han vil nogen gange kigge tomt ud i luften, som om han lytter til noget ingen andre kan høre, og så fortsætte samtalen, som om intet var sket.

Alfred

Både George og Isabels spilpersoner nævner en Alfred, der er henholdsvis Isabels forlovede, og Georges soldaterkammerat. Det kan være, men er ikke nødvendigvis den samme person, alt efter hvordan spillet forløber. Efterhånden som spilpersonernes minder flyder sammen, er det helt fint hvis det bliver uklart, også for George og Isabel, om deres minder om Alfred er ægte.

Scener : Dag 1

Dag 1

Spilpersonerne ankommer til Godset. De lokale er sære, og ser på dem med ærefrygt. Introduktion til Ypperstepræsten, Janus Frazier.

Spilpersonerne er rejst til Nordskotland, og er blevet sejlet til Erinskay Island, hjemsted for Erinskay Gods. Sejlturen har været slem, med hårdt vejr og høj søgang, og spilpersonerne blev muligvis godt søsyge. De har ikke rigtigt haft lejlighed til at snakke sammen. De står af på kajen i Port Erinskay, øens eneste landsby. Landsbyen er forfalden, tre-fire fiskerbåde ligger for kaj, og på molen er fire fiskere i oilskin tøj i gang med at partere en kæmpe blæksprutte de har hængt op. Der er måske 50-100 mennesker i hele landsbyen. Vejret er trist, tågen er tyk som ærtesuppe.

De lokale skæver i første omgang mistroisk til spilpersonerne, men da Frazier samler dem op, bliver de lokale nærmest frygtsomme og underdanige. Lasede huer bliver taget af og knuget i vejrbidte hænder, kvinder i medtaget tøj holder snottede børn tæt ind til kroppen og nejer tavst, når spilpersonerne går forbi. Alle i landsbyen er kultister, der tilbeder Kimæren. De fleste af dem har ar og misdannelser, nogle mangler et øje eller et par fingre, enkelte har brand-

sår, andre er skamferede på andre måder.

Landsbyboerne har ofret dele af sig selv til Kimæren, i håb om måske at blive lukket ind på Godset, hvor de kan være tættere på Kimæren. De tør ikke tale til Spilpersonerne, og vil frygtsomt dukke nakken og være utilpasse hvis spilpersonerne taler til dem. Frazier opfører sig som om landsbyboernes opførsel er helt normal og forventelig.

Frazier tager venligt imod spilpersonerne. Han er beleven, høflig og har en aristokratisk fremtoning. Han ved hvem de er, og hilser på dem som ærede gæster, han er glad for at se.

Scener : Dag 1

Frazier kan fortælle dem:

1: Han er yppersteprræst i Kimærens Orden

2: De fleste af landsbyboerne er overtroiske, simple, jævne folk. Mange af dem tilbeder Kimæren.

3: Han håber at spilpersonerne vil gøre sig fortjente til at blive optaget i Kimæren. (Han glemmer ofte at kalde det Kimærens Orden, og kalder det simpelthen Kimæren)

Der er en kort droschetur fra landsbyen til godset. Selve godset er en kæmpe grå klods, anlagt på klipper, tæt ved et 50 meter fald ned til havet. Haven ser lettere forfalden ud, men selve godset er velholdt.

Ved godsets indgang står tjenestefolkene og venter, pænt stillet op på række, som om de skulle byde en ny ejer af godset velkommen. Der er den sædvanlige skare af et par karle, nogle tjenestepiger, en butler, en kok og en gartner. Karlene tager huerne af, tjenestepigerne nejer og alle er underdanige overfor spilpersonerne.

Spilpersonerne får tildelt værelser, og tjenestefolk hjælper dem med at pakke ud. Herefter har de lidt tid for sig selv, eller til at hilse lidt mere på hinanden, inden der bliver kaldt til aftensmad kl. 19.

Aftensmad

Introduktioner og hemmeligheder

Aftensmaden serveres kl 19. Alle dukker op, klædt i deres stiveste puds. Frazier er en høflig vært. Han præsenterer sig selv og lidt af godsets historie. Over ildstedet i spisestuen, hænger et imponerende våbenskjold, og langs væggene hænger tunge gobeliner, alt sammen tydeligvis meget gammelt. Det gennemgående tema for dekorationerne, er naturligvis motiver af den klassiske kimære.

Tjenestefolk bærer maden ind, og serverer for dem. Alle tjenestefolkene har også små ar og skavanker, mangler en finger hist, et øre her. Ingen af skavan-

Kimære

En kimære er et væsen fra den græske mytologi, traditionelt afbilledet som en løve eller tyrekrop, med et løvehoved, et gedehoved og en slange hale. Ordet Kimære, kommer fra det græske Chimaera, der betyder hun-ged. Senere er betydningen udvidet til at omfatte alle mytiske væsner, der er en sammensmeltning af flere væsner. Kimærens ordens motto "Oportet semper esse chimaeram", "Der skal altid være en Kimære" går igen i mange af godsets udsmykninger.

Scener : Dag 1

kerne kan dog ændre på, at samtlige tjenestefolkene er unge og særdeles smukke mennesker. Middagen er tre retter: En hummer bisque, diverse grillet alt godt fra havet med blæksprutte tentakler, hummerhaler og en stor fisk ingen af dem genkender arten af. Middagen afsluttes med tarte tatin som dessert.

Frazier sætter spilpersonerne i gang med at introducere sig selv for hinanden, formelt. Han virker ivrig efter at komme i gang, men ind imellem mister han fokus, og sidder kort og kigger ud i luften, som om han lytter til noget spilpersonerne ikke kan høre. Efter passende introduktioner, fortæller Frazier hvad der skal ske de næste par dage.

Om to dage, vil spilpersonerne blive optaget i Kimærens orden. Der er dog en række optagelsesritualer de skal gennemgå først, for at vise sig værdige og bevise deres loyalitet til Kimæren. (Igen glemmer han at kalde det “Kimærens orden”). Det første ritual, er nu i aften, og skal understrege at der i Kimærens orden ikke er nogen der har hemmeligheder for hinanden. De skal derfor, hver især, afsløre en vigtig hemmelighed for de andre. Det skal være noget de har holdt hemmeligt for de fleste, og det skal være noget af stor vigtighed. Frazier starter selv, ved at rejse sig op, rømme sig, og med alvorlig stemme sige:
“Jeg har dræbt tre mænd, og en kvinde. To af mændene i krig. En i vrede, og kvinden… kvinden dræbte jeg i jalousi”. Mens de lytter til hans meget kortfattede opremsning, får de billeder i hovedet af en yngre Frazier, der kæmper i et slag, tilsyneladende i Kina. I et nyt syn ser de ser Frazier iklædt duelistens traditionelle lange frakke og høje hat, stå overfor en mand, Fraziers ven, og begge mænd skyder. De ser Frazier i skjorteærmer, med kradsemærker ned over den ene kind, mens han holder en natkjoleklædt kvindes hoved under vandet. Hun kæmper imod ham, men forgæves. De føler Fraziers frygt i krigen og duellen, og hans raseri under drabet af kvinden.

Scener : Dag 1

Gør Fraziers mundtlige beskrivelse kort, så spillerne ved, at de selv kun skal sige et par korte stikord, men giv den gerne gas med beskrivelsen af spilpersonernes syner. Det er ikke klart for spilpersonerne, at de ALLE ser synerne.

Spilpersonerne følger nu trop, med deres egen korte fortælling om en hemmelighed. Når en spiller har talt, skal spilleren bagefter beskrive de syner Fragmentet vækker i de andre spilpersoners hoveder.

Delte drømme

Aften, nat og delte drømme. Spilpersonerne lærer hinanden lidt mere at kende. Om natten deler spilpersonerne drømme med hinanden.

Efter middagen trækker spilpersonerne sig tilbage til rygesalonen, til cocktails og hyggesnak. Igen kan spilpersonerne hyggesnakke med hinanden som de vil, og igen er tjenestefolkene til rådighed. Frazier rører ret ugenert og meget upassende ved tjenestepigerne, der dog lader til at finde det helt naturligt. Frazier trækker sig tidligt tilbage, og hvis der ikke sker meget mere, gør spilpersonerne det også. Denne scene er oplagt til at lade spillerne lege med at spille fragmenter, og lade små ting ske. Fragmenterne og Kimæren er sultne efter spilpersonernes begær og nydelse, så hvis en spilperson f.eks. nyder en cigar eller et stykke kage, er nydelsen ekstra stor.

Spilpersonerne finder efterhånden i seng i hvert deres værelse. Soveværelserne er udstyret med stærkt erotiske malerier, og på hver af spilpersonernes værelser er en lille “gave” fra værten. På Satines seng ligger en fin ridepisk, med en smule frisk blod på snerten. Damian finder et krucifiks på sin seng, hvor Kristus er afbildet med en voldsom fallos. På Georges værelse, ligger en udgave af Kama Sutra, rigt illustreret med skandaløse billeder. På

Scener : Dag 1

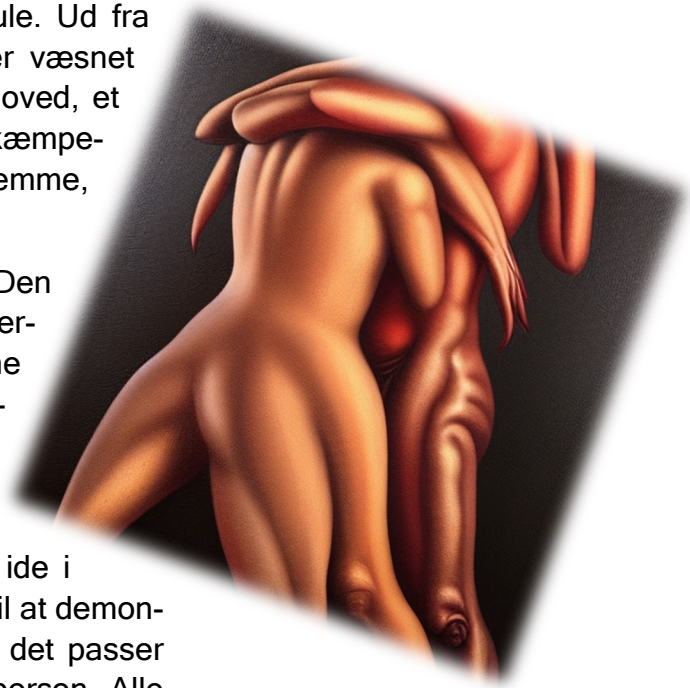
Isabels værelse, bundet til sengestolpen, er et blomstret tørklæde; Det som hendes spøgelseselsker har bundet hende med.

Når spilpersonerne er kommet i seng, og er ved at falde i søvn, hører de umiskendelige lyde af et par (eller flere?) der har højlydt sex, men kan ikke høre hvor det kommer fra. Måske fra en af de andre spilpersoners rum?

Efterhånden lykkes det dem alle at falde i søvn.

Kimæren invaderer spilpersonernes sind mens de sover, og leder dem på en fælles drømmevandring.

De deler alle samme drøm, men for hver enkelt af dem, føles det som en sær drøm, hvor disse andre nye mennesker bare dukker op, som folk jo gør i drømme.
I drømmen starter de i en stor mørk hule. Ud fra mørket, dukker Kimæren op. Den ligner væsnet fra sagnene, en tyrs krop, med et løvehoved, et gedehoved og en slangehale. Den er kæmpestor, og taler med en dyb, behagelig stemme, som en voksen der taler til sit barn.



"Tilstå dit ønske… Vis mig hvad du vil". Den retter nu øjnene imod hver enkelt af spilpersonerne, en efter en, og en drømmescene udspiller sig, hvor den pågældende spilperson er i fokus, og kontrollerer drømmen. For de andre spilpersoner, virker fokuspersonen almægtig, og alt vedkommende siger og gør er den bedste ide i verden. Kimæren skubber spilpersonen til at demonstrere sine dybeste ønsker og mål. Når det passer ind, skifter kimæren fokus til en ny spilperson. Alle husker hvad de lavede før, og kan sagtens være forvirrede over hvorfor de for lidt siden syntes Satine var det bedste i verden, for nu er det klart for dem, at George er det bedste i verden.

Når alle har været i fokus, skifter kimæren emne.

Scener : Dag 1

Alle spilpersonerne opdager, at de er nøgne, og står i en halvcirkel om Kimæren. Få spilpersonerne op og klar til krammeteknikken. Kimæren fremstår nu som en ung mand, der flimrer og skifter til en ung kvinde, så en ældre mand, så en anden kvinde.

Kimæren forsøger nu at invitere spilpersonerne til at have sex med hinanden, og med den, allerhelst allesammen sammen, på en gang. Lad dette stå på så længe at det næsten bliver for meget, og cut scenen. Sæt spillerne ned igen. Ud fra hvem der valgte at være med, eller ej, beskriv for dem, hvordan deres kroppe begynder at smelte sammen under sexakten: To sæt hofter, smelter sammen, som om en hinde af ekstra hud er spændt ud over de elskende. En hånd der kærtegner et bryst, begynder at stikke fingrene ind under huden, to læber låst sammen i et passioneret kys, klistrer mere og mere sammen, indtil mundene er vokset helt sammen.

De sover resten af natten, men med meget våde drømme.

Her introduceres mekanikken med at dele erindringer, og spilpersonerne bytter et minde med en af de andre. Instruer dem i, at bytte mindet “For et par år siden”.

Fra nu kan spillerne frit dele minder med hinanden.

Scener: Dag 2

Morgenmad

Der er en akavet stemning. Nattens drømme trænger sig på, og det kan være svært at kigge hinanden i øjnene.

Der kaldes til morgenmad klokken 8 næste morgen. Smukke tjenestefolk kommer ugenert ind på soveværelserne, og trækker gardinerne fra og vækker spilpersonerne. Morgenmaden er et overdådigt tag-selv bord, med alt hvad hjertet begærer af lækker mad. Stemningen imellem spilpersonerne skal helst være lidt akavet, og de kan sagtens have lidt svært ved at se hinanden i øjnene. Kimæren og fragmenterne må meget gerne byde ind med upassende flashbacks til nattens drømme.

Efter morgenmaden inviterer Frazier spilpersonerne til at komme til kapellet, hvor dagens første ritual skal foregå.

Seance

Spilpersonerne forestår en seance. Døde fra deres fortid hjemsøger dem.

Frazier fortæller spilpersonerne, at tiden er kommet hvor de skal stå ansigt til ansigt med deres fortid, med deres døde, deres ånder og dæmoner. Kimærens Orden elsker livet, og de levende, men mener også det er vigtigt at ære de døde. Der skal derfor, i Godsets bibliotek, afholdes en seance.

Seancen holdes omkring et rundt bord, dækket med et tungt klæde. Vinduerne i biblioteket er blændet af. Der er reoler med gamle bøger og alt hvad hjertet kan begære af værktøjer til seancer som denne: Knogler beskrevet med runer, helligt vand, bibler og bønnebøger, Tarotkort, krystalkugler, diverse stoffer, Hashish, psykedeliske svampe og oijaboards. Kort sagt, kan spilpersonerne få hvad de vil have. Frazier lader spilpersonerne selv stå for ritualet, for hvordan de vil sætte alting op, og for hvilken rækkefølge tingene skal ske i.

I selve ritualet leger Kimæren med, for at give spilpersonerne en illusion om, at de er mægtige troldmænd. Hver gang en af dem forsøger at fremmane ånderne, tager en af fragmenterne kontrollen over en af de andre spilpersoner, og kanaliserer et minde frem. Så f.eks. når George fremmaner ånderne, skal en af de andre spilpersoner agere Dayaan, den onde ånd der plager George. De andre spilpersoner kan hjælpe George igennem hans prøvelse imens. Når Georges møde med fortiden har kørt længe nok, forsvinder Dayaan, og den besatte spilperson spiller sig selv igen.

Læg de fire Ånde handouts foran hver spiller, og lad dem læse den ånd de selv skal spille. Spillerne bestemmer selv, i hvilken rækkefølge de vil møde de-

Scener: Dag 2

res ånder. Du skal fordele handouts, således at den der fik Georges mindekort fra for fem år siden, skal have Georges ånd, og ditto for de andre.

Lad spilpersonerne beskrive hvordan seancen forløber, hvilke forberedelser de laver osv. Kapellet er som sagt veludstyret, med alt hvad hjertet måtte begære af okkulte remedier.

George: Dayaan er en ældgammel ond ånd, der fremstår som en gammel rynket indisk mand. Hans ansigt er dækket af krakeleret hvidt ler, og han har en rød plet i panden. Dayaan piner George med syner af den tortur han blev udsat for af ældgamle indiske mænd og kvinder. Syner af Georges ven Alfred, der bukker under for sult og sygdom, mens George overlever. Ånden viser billeder af hvordan Alfred bliver parteret og tilberedt, og serveret for en intetanende George.

Isabel: Isabels forlovede Alfred hjemsøger hende, og bebrejder hende at hun ikke er ham tro. Hun og han blev trolovet, og dagen før han tog afsted, delte de en elskovsnat. Isabel ser syner af Alfred, hvor han dukker sig i frygt under fjendens ild. Hun ser ham stirre tomt på et billede af hende, mens skinsygen og tvivlen æder ham op. Hun ser Alfred, rædselsslagen, træt og elendig, overgive sig til fjenden. Hun ser ham sulte ihjel, over mange måneder.

Damian: Djævelen viser sig for Damian, og fortæller ham at alle de børn han uddrev djævelen fra alle alligevel er fortabte: Deres sjæle vil tilfalde Djævelen under alle omstændigheder. Djævelen fortæller at Damian er fortabt for Gud for evigt, at der ingen frelse er for ham, efter hans synder i Rusland, hans horen, hans druk og alle hans dødsynder.

Satine bliver hjemsøgt af sin afdøde mand: En ældre engelsk gentleman, med et blåligt forvredet ansigt, som om han er blevet kvalt. Han bebrejder hende at hun dræbte ham, efter hans venlighed, efter han samlede hende op fra rendestenen, som den faldne hore hun var. Og hvordan takkede hun ham? Hun tog alt fra ham, var ham utro, opførte sig som en skøge, ydmygede ham og til slut dræbte ham.

Ånderne

Du skal ikke fortælle spillerne, at det er deres fragment der overtager dem. Åndekortene giver dem de instruktioner de har brug for. Alle de overnaturlige effekter der er beskrevet, er en blanding af Kimæren/ fragmenterne der læser spilpersonernes minder, og Kimæren der igennem telepati viser illusioner og blændværk til spilpersonerne.

Bemærk at Alfred, Georges våbenbroder, muligvis er Isabels forlovede. Det er også muligt, at George og Isabels sind og minder allerede er blevet blandet så meget, at de simpelthen har blandet hver deres Alfred sammen, til mindet om en ny Alfred.

Ånderne er ikke rigtige *ånder: De er spilpersonernes minder om dem, blandet med deres skyldfølelse og frygt.*

Scener: Dag 2

Aftensmad

Efter seancen, tilbyder Janus spilpersonerne en kort pause og mulighed for at friske sig lidt op til aftensmaden. Han er godt tilfreds med forløbet af seancen, og under aftensmaden (En særdeles delikat sheperds pie, krydret med eksotiske indiske krydderier og indeholdende kød spilpersonerne ikke helt kan placere….) fortæller han spilpersonerne at de indtil videre klarer sig glimrende i optagelsesprøverne. Lad scenen forløbe kort, og lad evt. spilpersonerne spørge ind til hinandens oplevelser under seancen. Janus opfordrer til ekstrem ærlighed, til at de skal dele alt med hinanden, og hjælpe hinanden igennem eventuelle frygt og skam de måtte have fra verden udenfor. Det er den slags opførsel Kimæren forventer af dem!

Nat: Fælles mareridt.

Spilpersonerne trækker sig tilbage, eventuelt kan nogen finde på at tilbringe natten sammen. Igen er der små gaver til spilpersonerne på sengene. På Satines seng ligger en lille kludedukke med en galgesnor om halsen. På Isabels, en tapperhedsmedalje, plettet af mudder og blod. På Georges seng, ligger en primitiv tatoveringsnål, som den han blev torteret med i Indien. På Damians, en medaljon med djævelens femtakkede stjerne sirligt indgraveret.

Når spilpersonerne falder i søvn, har de svært ved at finde hvile, og sover uroligt. De oplever igen en fælles drøm, men denne gang vil Kimæren have noget nyt og andet fra dem. Den vil have deres frygt, deres selvforagt og deres sorg.

Igen finder spilpersonerne sig i den mørke hule, igen er de nøgne, og igen dukker Kimæren op, i sin mytiske form. Denne gang siger den simpelthen “Vis mig din frygt!”

Spilpersonerne gennemgår nu et fælles mareridt. Sluk, eller dæmp lyset, og sæt en stol i midten af lokalet: Den der sidder i stolen, er hovedperson i mareridtet. Du, og de andre spillere står i kreds omkring hovedpersonen, og beskriver dennes mareridt. Beskrivelsen starter med dig, som spilleder, der giver et par få sætninger, hvorefter stafetten går videre til den næste spiller, der fortæller videre om, hvordan mareridtet udvikler sig. På dette tidspunkt kender spillerne formentlig en del til hinandens hemmelige minder, men det er også helt OK at finde på nyt. I et

Scener: Dag 2

mareridt kan alt ske. Ting man kan starte op med:

Damian: Børn han fejlede i at redde, og deres pinsler i helvede. Dæmoner der glæder sig til at fortære HANS sjæl, nu hvor Gud har vendt ham ryggen. Engle, der fortæller ham, at alle hans valg har været forkerte.
Satine: Hendes døde mand, mellem hendes ben. Satine som fattig, magtesløs, sulten, på flugt fra politiet. Galgen der venter hende, hvis politiet fanger hende igen.

Isabel: Folk der gennemskuer at hun er en svindler. De døde der fortæller hende at hun ikke kan se eller høre dem, de er døde. Alfred der hjemsøger hende.

George: Gamle indiske mystikere, der torturer ham, hans døde soldaterkammerat, Alfred, der bebrejder ham sin død, og er vred på ham fordi han har spist af hans døde krop.

Spillerne skiftes nu til at være i centrum en efter en, men der kan bruges elementer fra alles værste drømme. Som spilleder dirigerer du efter behov. Når ofret har fået nok sætter du den næste spiller i centrum, og fortsætter. Du kan vurdere, efter det tempo I kan præstere i stafetfortællingen, om hver spiller skal have en eller flere ture.

Når du føler scenen har kørt længe nok, dirigerer du alle op at stå igen, og tænder lyset. De er nu alene og nøgne i hulen igen. Kimæren dukker op igen, men denne gang i skikkelse af en smuk kvinde, der kortvarigt flimrer, bliver til en smuk mand, derefter en ældre mand, en anden kvinde, og så den smukke unge kvinde fra før igen. Kimæren taler beroligende til dem, trøster dem som om de er dens børn der lige er vågnet af et mareridt. Kimæren indbyder dem til et gruppekram, mens den taler beroligende til dem, måske vugger dem, fortæller dem at alt det væmmelige er slut nu, og at den nok skal tage sig af dem.

Få spillerne på plads omkring bordet igen, og beskriv, hvordan krammet udvikler sig til at deres hud og kroppe føles som om de smelter sammen igen, og hvordan de føler roen ved Kimærens dybe åndedrag og hjerteslag, og falder til ro i dyb søvn.

Scener: Dag 3

Brunch

Om morgenen på tredjedagen, er Frazier i godt humør. Han kan fortælle spilpersonerne, at deres optagelsesprøver indtil videre har vist dem værdige til at blive optaget i Kimæren. Han fortæller dem, at der efter morgenmaden vil være et ritual, hvor de skal ofre noget vigtigt til Kimæren. Han vil fortælle at han, til sin egen ofringsceremoni, ofrede sin kærlighed til sin søn. Et par af tjenestefolkene kærtegner deres ar, og Frazier kan fortælle historier om at de ofrede smerte, skønhed, kærlighed, en enkelt har ofret sin venstre hånd.

Frazier fortæller også, at det forventes af dem, at de skal tage stilling til om de selv og de andre er værdige til at blive optaget i Kimæren.

Frazier lader dem være alene med resten af morgenmaden, for at gøre klar til ofrings ceremonien. giv spillerne noget tid til at tænke over hvad de vil ofre for at vise sig værdige til Kimærens kærlighed. De kan diskutere det med hinanden, eller holde det hemmeligt. Du må gerne gøre det klart for spillerne at scenariet nærmer sig sin afslutning, så hvis der er dramaer imellem spilpersonerne der skal gøres færdige, er det nu de skal gøre det.

Når du mener de er klar, henter Frazier dem til det afsluttende ritual.

Optagelsen

Spilpersonerne bliver ført ind i Godsets kapel, der er blevet bygget om, så det nu er et tempel for Kimæren. Der er en statue i den ene ende af lokalet, hvor man før havde et alter. Statuen forestiller fire mennesker i naturlig størrelse, der delvist er vokset sammen. To af dem, en mand og en kvinde, har sex med hinanden, en anden mand holder kvindens hoved kærligt i sine arme, mens den sidste, en kvinde, er i gang med at strangulere manden bagfra.

Lokalet er fyldt med kutteklædte kultister, der sagte vugger fra side til side og messer deres hyldest til Kimæren, og til spilpersonerne. Spilpersonerne kan måske genkende nogen af godsets tjenere, eller beboerne fra landsbyen. Deres navne bliver mumlet, og det er uklart, om kultisterne hylder spilpersonerne eller statuen, når de med ærefrygt i stemmen mumler “Hil Kimæren”.

Frazier løfter sine arme, og lokalet bliver tyst. Han påkalder spilpersonerne, en efter en, og beder dem give deres gave. Frazier dirigerer de andre spilpersoner til at klæde personen af, så de kan stå nøgne foran Kimæren, med deres sjæl blotlagt. Frazier og de tre andre spilpersoner, skal nu teste supplikantens værdighed, ved at stille dem spørgsmål om deres værdighed. Gør det klart, for spilleren i midten at Fragmentet er ekstremt aktivt i denne del: Hvis spil-

Scener: Dag 3

personen lyver om noget, vil Fragmentet vise sandheden, i syner, for de andre spilpersoner. Når alle har spurgt om nok, beslutter de tre andre og Frazier, i samarbejde, om supplikanten er værdig, eller om der eventuelt skal ofres noget vigtigere. Brug Frazier til at sikre, at spilpersonerne ofrer noget vigtigt, noget der koster en masse for spilpersonen.

Uanset hvad spilpersonerne ofrer, bliver det mødt med ærefrygt af kultisterne, som den bedste gave man kunne give. Specielt dog, hvis de ofrer noget ekstremt.

Når alle forhåbentlig har gjort sig værdige, evt. ved at ofre mere, begynder statuens overflade at krakelere, og kroppene begynder at bevæge sig. Spilpersonerne kan nu se, at det ikke er en statue, men derimod Kimæren selv, i al sin gru, der langsomt bevæger sig hen imod dem. Bag dem, falder kultisterne på knæ i ærefrygt og religiøs ekstase. Du begynder nu den sidste version af krammeteknikken: Kimæren forsøger at invitere dem alle, en efter en, med i omfavnelsen. Start med dem der virker allermest ivrige efter at være med. Tag dig tid, lad spillerne evt. ombestemme sig, nægte at være med, invitere til at blive tvunget med, hoppe fra igen. Hvis du kan håndtere det, kan du, mens I krammer, fortælle hvordan Kimærens tidligere kroppe udskilles og visner og dør, efterhånden som spilpersonerne tager deres plads. Du kan også fortælle hvordan deres egne kroppe smelter sammen med hinanden, indtil de ikke kan skelne sig selv fra de andre.

Når du føler at scenen har ramt et passende klimaks sætter I jer ned igen, og du runder af. Kimæren er nu lavet af de af spilpersonerne der valgte at lade sig optage. Hvis en eller flere af dem nægtede, retter Kimæren sin fulde telepatiske kraft imod dem, og brænder deres personlighed ned. De klæder sig viljeløst i kutter, og slutter sig til landsbyboerne. Frazier falder på knæ foran dem, og han leder kultisterne i at messe:

"Oportet semper esse chimaeram"

Scenariet slutter her.

Post scriptum

Når spillerne er klar, kan du debriefe som du vil. Det er muligt at spillerne har spørgsmål til hvad i alverden der foregik, eller har brug for lige at ranke lidt med hinanden. Hvis I spiller på Fastaval, så husk spiller og spilleder feedback sedler: Det er altid en kæmpe fornøjelse at høre fra spillere og spilledere, hvilken oplevelse I har haft med scenariet. Mind spillerne om at aflevere stemmer til Publikumsprisen, hvis de synes de havde en god oplevelse.

Flowchart & tidsplan : Dag 1

10 min

Byd spillerne velkommen, fortæl kort om scenariets præmis, læs evt foromtalen op.

10 min

Fortæl kort om karakter-erne. Læg karakterstikord ud på bordet. Disse kan spillerne bruge til at vælge deres karakter.

10 min

Lad spillerne læse.
Forklar kort om Fragmenter.
Fortæl om krammeteknikken, om bikinireglen, og stopord.

30 min

Krammeworkshop.
Stafetfortælling workshop.

15 min

PAUSE.

15 min

Spilpersonerner ankommer til Godset. De lokale er sære, og ser på dem med ærefrygt. Intro-duktion til Janus Frazier.

20 min

Aftensmad, introduktioner og hemmeligheder
Læg Effektkort for Akt 1 på bordet

20 min

Aften, nat og delte drømme. Kramme teknik i brug, spilpersonerne deler erotiske drømme.

10 min

Uddel mindekort, og forklar mindeteknikken. Spillerne bytter mindet “For fem år siden” med en af de andre, og kan fra nu bytte minder.

Flowchart & tidsplan : Dag 2 & 3

15 min
Morgenmad: Akavet stemning, Fragmenterne “minder” om deres drømme fra natten før.

10 min
Fordel åndehandouts.
Lad spillerne forberede Seancen

30 min
Spilpersonerne forestår en seance. Døde fra deres fortid hjemsøger dem.

20 min
Aftensmad og almindelig hygge bagefter.

15 min
Nat, og fælles mareridt.

20 min
Brunch, briefing om optagelse.
SPerne vælger hvad de vil ofre

20 min
Optagelses ritual. Fragmenterne er ekstremt aktive

10 min
Post scriptum: Afrunding, tak for spillet og debrief

Handouts: Effekt kort—dag 1

Du kommer til, uden at tænke over det, at holde en af de andres hånd, ae dem på ryggen, eller på anden måde røre ved dem, som var de en nær ven, eller en elsker.

Du føler et pludseligt begær for en af de andre. Du kan vælge en din karakter allerede har en grund til at begære, eller en vilkårlig anden.

Du føler en pludseligt irrationel modvilje, en aggression, overfor en af de andre. Du vælger frit.

Du rører ved en af de andre: Giver dem hånden eller lignende. I oplever begge, at jeres hænder nærmest klistrer sammen

Du fornemmer at en af de andre gemmer på en dyb sorg, eller frygt. Du overvældes af medlidenhed, af en lyst til at trøste eller hjælpe dem. Du vælger selv hvem.

Du bliver overbevist om, at en af de andre gemmer på en hemmelighed, og bliver overvældet af en trang til at kende hemmeligheden. Du vælger selv hvem.

Handouts: Effekt kort—dag 1

Du har en fornemmelse af, at du har mødt en af de andre før. Måske i et tidligere liv?

En af de andre oplever kortvarigt en af dine overfladetanker. Du vælger selv hvem, og hvilken tanke det er de oplever. Det kan være et kort billede, en kort følelse eller lignende

En af de andre oplever kortvarigt et af dine undertrykte minder.

Du, og en anden du vælger, bemærker en af tjenestefolkene skade sig selv: Brænde sig på et lys, skære sig på en kniv. Det ser bevidst ud.

Du, og en anden du vælger, bemærker en af tjenestefolkene kærtegne sig selv. Det ser ud som om de ikke tænker over det.

Du bemærker at en af tjenestefolkene flirter med en af de andre spilpersoner. Du vælger hvem, og beskriver hvordan.

Handouts: Effekt kort—dag 2

Du, og en af de andre, får et kort flashback, fra nattens drømme. Du bestemmer hvad flashbacket er.

En af de andre, du vælger selv hvem, får et flashback fra sin fortid. Du finder på hvad flashbacket er, og for den anden spilperson, virker det nu, som et virkeligt minde.

Du må rette lidt i et af de mindekort du har lige nu. Det kan være et af din spilpersones minder, eller en af de andres. Slet et par sætninger, og erstat dem som du ønsker.

Du kan, som fragment, tale direkte til de andre fragmenter. Spilpersonerne kan ikke høre hvad I taler om.

Du, og en af de andre, får øjenkontakt. I et glimt, oplever I begge en voldsom seksuel tiltrækning.

Du føler en pludselig, irrationel frygt overfor en af de andre. Du vælger hvem.

Handouts: Effekt kort—dag 3

Du kan, som fragment, kortvarigt styre en anden spillers spilpersons krop, f.eks. Ae en andens kind, eller lave en anden kort bevægelse

Du stiller et upassende spørgsmål til en af de andre. Til deres overraskelse, svarer de pinligt ærligt på spørgsmålet

Din fremtoning, dit ansigt eller stemme, ændrer sig kortvarigt, og du ligner fuldstændig en af de andre.

Du, og en anden, bryder pludselig I gråd. I kan ikke forklare præcis hvorfor.

Åndekort: dag 2

Dayaan, Georges onde ånd

I denne scene, skal du spille Dayaan, en ond ånd der for fem år siden besatte George, og stadig plager ham. Når George påkalder ånderne, bliver du besat af Dayaan, i en sådan grad at din egen spilperson helt er i trance. Dit ansigt ændrer sig, og dækkes af hvidt krakeleret ler, med en rød plet i panden. Du ligner en ældgammel indisk guru. Tilføj endelig dine egne detaljer.

Dayaan er en ond ånd. Den har fået adgang til George, mens han var fangetaget hos en Indisk kult, der torterede og udsultede ham. Den endelige besudling af George skete, da han blev narret til at spise kød fra en anden britisk fange, Alfred, som kulten havde dræbt og slagtet. Som Dayaan skal du forsøge at knække George. Du kan f.eks. minde ham om:

Hvordan han blev torteret af den Indiske kult.

Hvordan han fortjente alle sine pinsler, for at undertrykke det Indiske folk.

Hvordan Alfred, hans soldaterkammerat, burde have overlevet, og George burde have været død.

Hvordan Alfred led, sultede og døde, uden at George hjalp ham.

Hvordan George nød at spise ham, hvor mættende det var.

Du er velkommen til at finde på hvad du har lyst til.

Åndekort: dag 2

Alfred, Isabels døde forlovede

I denne scene skal du spille Alfred, Isabels forlovede, der blev dræbt mens han forsvarede det britiske Imperie. Alfred og Isabel blev forlovede kort før Alfred blev indkaldt, og delte en elskovsnat dagen inden han tog afsted. Når Isabel påkalder ånderne, bliver du besat af Alfreds spøgelse, i en sådan grad, at din egen spilperson er helt i trance. Dit ansigt ændrer sig, og kan ændre sig flere gange i løbet af trancen, f.eks. dækkes af mudder eller blod. Du må selv om hvordan Alfred ser ud, men Isabel genkender ham med det samme.

Alfred er en naiv ung mand, der tror soldaterlivet bliver en heltemodig affære, men den viser sig at blive et mareridt af frygt, blod og døde kammerater.

Som Alfred, skal du forsøge at påføre Isabel så meget sorg og skyld som muligt. Knus alle illusioner om at han døde heltemodigt, mens hans sidste tanker gik til hende.

Du kan f.eks. beskrive:

At Alfred knap havde forladt London, før han blev jaloux og bange for at Isabel var ham utro

At fortælle om hans oplevelser i kamp. At krybe sammen i dækning, mens lerklumper fra artilleri nedslag regnede ned over ham

Hans rædsel, da han dræber en fjendtlig soldat, nærmest en dreng, ved at kvæle ham med sine bare hænder.

Hans frygt og skam, da han overgiver sig, og tages til fange.

Månederne og årene med sygdom, sult og frygt indtil han endelig dør af difteri og sult, alene og ussel.

Hans skuffelse over hende, hvor hurtigt hun har glemt ham, og hvor hurtigt hun er kommet videre.

At det IKKE var hans spøgelse hun har kneppet lystent med siden….

Åndekort: dag 2

Djævelen, Damians modstander

I denne scene, skal du spille Lucifer morgenstjerne, Helvedets hersker. Damian var tidligere excorcist i den katolske kirke, men er blevet ekskommunikeret for at udføre en ikke sanktioneret excorsisme. Når Damian påkalder ånderne, bliver din spilperson besat af Djævelen, i en sådan grad at din spilperson er i fuld trance. Djævelen kan få din spilperson til ændre udseende, gro horn hvis du synes. Som Djævelen, skal du gøre det klart for Damian, at alt han har gjort i Guds tjeneste har været aldeles forgæves, og at hans egen sjæl for evigt er tabt for Guds rige eller tilgivelse. Du kan f.eks. fortælle at:

De børn Damian har uddrevet dæmoner fra er fortabte. Deres sjæle er besudlede, og vil tilfalde djævelen alligevel.

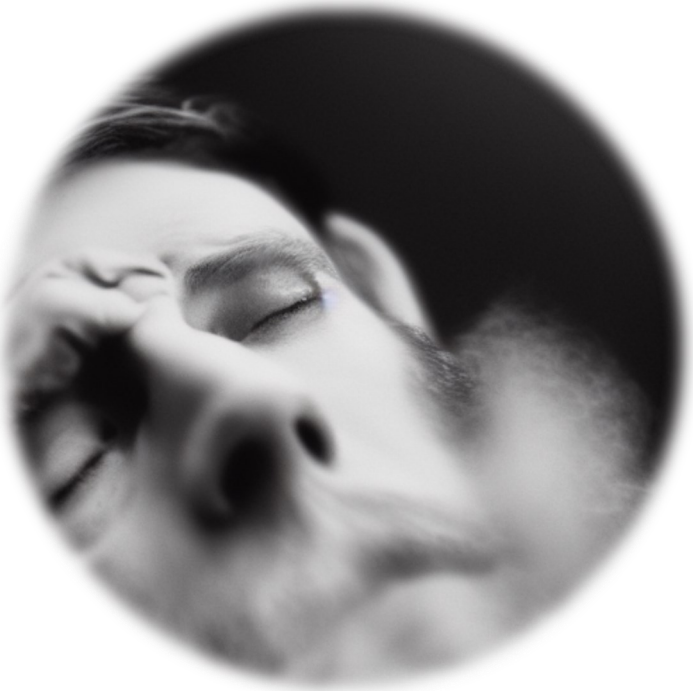
Damian selv er fortabt for Guds rige for evigt: Paven, hvis ord på jorden skal gøres sande i himlen, har udstødt Damian.

Damians egne mange synder, hans hor, druk og gudsbespottelse i Rusland har gjort resten. Han vil aldrig finde ro i himlen.

Djævelen glæder sig til at få Damian: I Helvede skal han møde alle de dæmoner han har uddrevet fra jorden, og udsættes for deres hævn.

Åndekort: dag 2

Thomas, Satines døde ægtemand



I denne scene, skal du spille Thomas, Satines afdøde ægtemand. Han er en ældre engelsk gentleman, der blev tryllebundet af Satine, og giftede sig med hende. Hun elskede ham ikke, og efter sin død, er han blevet klar over at hun bare udnyttede ham. Når Satine påkalder ånderne, bliver din spilperson besat af Thomas' spøgelse, i en sådan grad at din egen spilperson er i komplet trance. Thomas kan ændre på din spilpersons udseende, og vil fremstå som Thomas, død, med et blålilla ansigt, forvredet i smerte, som han så ud, da han døde, kvalt imellem Satines ben. Som Thomas, skal du anklage Satine for at være en skøge, en heks og en morderske. Du kan f.eks. Fortælle at:

Thomas nu, efter sin død, har indset at hun bare brugte ham: Snørede ham, for at få hans formue.

Galgen venter hende, når Scotland Yard fanger hende.

Han elskede hende, men hadede hvordan hun udnyttede ham, at hun bedrog ham, og brugte ham og ydmygede ham. Alle omkring hende vil gennemskue hende, for hvad hun er: En morderisk skøge!

Helvedes flammer venter hende, når hun forhåbentlig snart dør!

Mindekort: Damian

Ungdom

Du knæler ved alteret, dine hænder knuget sammen i bøn, og kigger op på præsten, der står foran dig.
"Sværger du at forsage djævelen og alle hans gerninger og al hans væsen?"

"Jeg sværger at forsage Djævelen, og alle hans gerninger og al hans væsen"
Du gentager præstens ord, og vil så gerne mærke Helligånden tale igennem dig, vil så gerne hellige dig Gud fuldstændigt.
Men det er en anden stemme der taler til dig. En, der ikke er velkommen, og du forsøger at jage den bort med trosbekendelsen..

"Forsage mig? Forsage MIG!? Din lille lort... du skal ikke forsage mig..."
"..hvorfra han skal komme, og dømme levende og døde.."
"Det er nok Ham der dømmer... men det er mig der straffer!"
"Jeg tror på Helligånden, den Hellige katolske kirke.." Du kigger op, og ser din præst, men bag hans ansigt ser du djævelen, og dit hjerte fyldes af rædsel et kort sekund, og så er det igen bare din præst, der kigger afventende på dig, og hjælpsomt hvisker
"..Syndernes forladelse, kødets opstandelse, og det evige liv"

Skriftemål

"Tilgiv mig Fader, for jeg har syndet". Du kan ane den unge kvindes ansigt bag den udførligt udskårne skillevæg.
"Tal frit mit barn" Du folder hænderne og hører den unge kvinde bekende sine synder.
I dit baghoved hører du Djævelens velkendte stemme. "Hun ser godt ud... jeg tror vi får nogen saftige synder at høre. Kan du mærke det?" Du føler en hånd om dit lem, i tvivl om der er din egen eller Djævelens. Du oplever en kort, men voldsom følelse af deja vu.
Den unge kvinde fortæller detaljeret om sin forudsigelige synd, og du føler en ukristen irritation. "Så tænk dig dog om med den smule hjerne den gode Gud gav dig " tænker du. "Ha! Unge mænd tænker med pikken præst! Og unge kvinder er ikke en skid bedre. Hvorfor tror du Han gav jer så meget liderlighed, og så lidt omtanke i den alder? Han er sadist. "
"Vig bort Satan!" Du er lige ved at komme til at sige det højt, men behersker dig heldigvis.
"Ja... altså... mens vi var i gang, blev vi afbrudt af herren i huset, og han truede os med at tilkalde politiet og alt muligt, hvis vi ikke gjorde som han sagde... og så sagde han at vi skulle knæle ned ved siden af hinanden, lukke øjnene og åbne munden...". Du bider tænderne sammen, og forsøger at forhindre kvindens skriftemål i at påvirke dig, imens hun fortæller færdig.

"Sig ti Fadervor og tænd et vokslys. Dine synder er alvorlige mit barn, men Guds tilgivelse og kærlighed er uendelig" Selv mens du siger ordene, tror du ikke på dem. Du mærker også din ekstremt upassende rejsning og er glad for at du ikke skal forlade skriftestolen lige foreløbig.

Mindekort: Damian

For et par år siden

Du kigger ned på nonnen foran dig. Hendes kjortel er trukket op over hendes blottede bagdel og du holder fast i hendes hofter mens du støder hårdt til. Hun stønner og klynker, dels i fysisk, dels i religiøs ekstase. I gentager begge igen og igen pustende og stønnende Khlystis simple bøn "Herre Jesus Kristus, vis din Nåde til mig, en synder!". Omkring dig er andre af menighedens medlemmer i gang med deres egne hellige synder: Nogen drikker, mange horer, mænd med kvinder, mænd med mænd og kvinder med kvinder. Du mærker hænder på dine skuldre og drejer hovedet, En mand, du ved ikke hvem, griber om dit ansigt og kysser dig lidenskabeligt. Du åbner munden, og møder ivrigt hans tunge med din egen. Du mærker det hellige klimaks komme og råber bønnen igen, hvorefter I alle tre kollapser, svedende og udmattede. Du griber en flaske vodka fra gulvet og drikker et dybt drag.

Mindekort: Satine

Ungdom

Du vender det næste kort i tarotsættet. De Elskende. Perfekt. Du behøver ikke at finde på noget denne gang. Den unge kvinde, der sidder overfor dig, vil tydeligvis gerne have en romantisk historie, så det er det hun får.

"De Elskende... Du har mødt en ung mand for nylig.. og du spekulerer over om han er interesseret i dig". Du kigger kort op fra kortene for at vurdere, om du er på rette spor. Kvinden sidder med vidt åbne øjne og halvt åben mund og nikker. Det var ikke så svært at gætte.
"De elskende kan betyde mangt og meget, men sammen med de andre... Ja, han har også set dig" Ikke et specielt svært gæt. Hun er køn; små perfekte bryster, langt, lyst hår bundet op i et tørklæde. Hvem end han er, er han garanteret ikke den eneste, der har fået øje på hende.
Du vender langsomt det næste kort og lægger det på tværs under De Elskende.

"Døden..." Du holder en kunstpause mens du vurderer om du skal fortælle hende hvad hun vil høre, eller sandheden. Du har allerede fået dine penge, men der er jo altid drikkepenge at gå efter. " Du begynder at regne på, hvor meget du kan tage for den elskovsdrik din bedstemor har lavet.

Skriftemål

"Tilgiv mig fader, for jeg har syndet" Du folder fromt hænder i skødet foran dig, mens du spekulerer på hvordan det må føles for den cølibate præst at høre på folks historier om utroskab og hor hver dag. Du føler et pludseligt og kraftigt dejá vu, som om du har oplevet det her før, men ryster det af dig.

"Jeg har haft syndige tanker om min veninde. Tanker om.... Hor" Historien er ikke løgn, men din anger er. I havde sex, I ville det begge to, og det var dejligt. Du glæder dig til at gøre det igen, men man skal jo bekende sine synder...

Du fortsætter med historien, og det går op for dig at præsten ånder meget tungt bag den sirligt udskårne skillevæg. Du undertrykker et fnis og beslutter dig for at drille præsten. Skinhellige røvhul sidder der og river den af til unge pigers skriftemål? Så skal han sateme få en historie. Din hånd finder ned under skørtet.

"Ja... altså... mens vi var i gang, blev vi afbrudt af herren i huset, og han truede os med at tilkalde politiet og alt muligt, hvis vi ikke gjorde som han sagde... og så sagde han, at vi skulle knæle ned ved siden af hinanden og lukke øjnene og åbne munden...". Mens du smører tykkere og tykkere på kan du mærke at historien også har en effekt på dig selv, og du krydrer med et lystent støn, inden du pludselig siger "Nå, men hvis Fader er ved at være færdig med det Fader laver derinde, kunne han så ikke lige stikke mig Guds tilgivelse?" Du fniser højlydt og forlader skriftestolen, og efterlader præsten frustreret bag dig.

Mindekort: Satine

For et par år siden

Ritualet er i gang. Din mand er bundet til alteret, nøgen, hans aldrende, ynkelige krop synlig for alle. Du åbner din kutte, så alle dine tilbedere kan se din perfekte krop, og nyder deres tydelige ophidselse næsten lige så meget som du nyder synet af din mands underkastelse. Du nikker til en af de kønneste af kvinderne i menigheden og hun lader sin kutte falde helt, før hun skræver over din mand, og lader ham trænge ind i sig. Hun stønner og du giver tegn til resten af menigheden. Kutter falder til jorden og templet bliver fyldt med lydene af lysten kopuleren, stønnen, grynten og ekstase. Du skræver over din mands ansigt og møder kvinden, der rider ham, i et passioneret kys. Ekstasen stiger og du mærker din mand stønne og vride sig under dig, spasmer løber igennem hans krop og han forsøger forgæves at vride sig fri. Du mærker dit eget klimaks nærme sig og da det er ovre synker du sammen, tæt omfavnet af kvinden.

Du ånder tungt, letter dig fra din mands ansigt og kigger kærligt ned til ham, men det ansigt der møder dig er blålilla og fortrukket i en rædselsvækkende grimasse. Hans øjne stirrer tomt ud i rummet og det går til din gru op for dig at han ikke trækker vejret..

Mindekort: George

Ungdom

Du sidder i et afsides hjørne på biblioteket på kostskolen din far har sendt dig til, for at "gøre dig til en rigtig mand". Du kigger en ekstra gang omkring dig, for at være sikker på at du er alene, at ingen ser dig, og finder bogen frem fra din taske. Kama Sutra. De andre drenge siger at der er liderlige billeder i den, og dit hjerte hamrer, ikke bare af frygt for at blive opdaget.

Som du bladrer i bogen, og ser billederne, er det som om verden omkring dig forsvinder, og du lever dig ind i billederne af mænd og kvinder der gør "det" med hinanden. Du kommer til kapitel 9, i anden bog, og ser nu billeder af kvinder der elsker med kvinder, og mænd der elsker med mænd, og blodet dunker hurtigere i din krop. Bogen er ældgammel, og fra et helt andet land, men du er ikke alene! Der er andre som dig, andre der ser på både drenge og piger, og føler begær. Andre der har det på samme måde som dig.

"Hvad mon Georgie drengen sidder og læser her? "
Du taber næsten bogen, da det går op for dig, at James og Peter står bag dig. James snapper bogen ud af hænderne på dig, og da du forsøger at tage den fra ham, griber Peter din arm og vrider den om på ryggen af dig. De ler begge to.

Skriftemål

"Tilgiv mig Fader, for jeg har syndet" Ordene forlader din mund, men du føler intet for dem længere. Hvordan kan Gud, endsige en sølle præst i en lille kirke i London tilgive dig og dine synder? Du føler et pludseligt voldsomt deja-vu, som om du har været her før, men ryster det af dig og fortsætter. "Det er tre år siden mit sidste skriftemål, og mine synder er mange og alvorlige"

"Tal frit min søn". Præsten sidder bag den udførligt udskårne skillevæg i skriftestolen. "Jeg har fornægtet Gud og bedt til fremmede guder. Til Shiva, Brahma og Vishnu. Jeg har ladet fremmede ånder tage bolig i min krop. "

Du har strengt taget ikke "ladet" Dayaan tage bolig i dig. Dayaan tvang sig adgang til din besudlede krop, og til dit forpinte sind, men af en eller anden grund virker det forkert, svagt, at indrømme det overfor præsten.

"Det er alvorlige synder mit barn. Du har været udsendt i kolonierne? I Indien?" "Ja. Jeg har myrdet og plyndret i Herrens navn, undertrykt og slavebundet de indfødte i Gud, Konge og Fædrelands navn. Er det en synd?"

Præsten vrider sine hænder og mumler noget om Guds uendelige kærlighed og tilgivelse. Du har kvalme. Ikke over dine synder, men over præstens uendelige selvbedrag og hykleri. Hvor tror han, Englands rigdomme kommer fra? Du har fået nok af denne farce.

"Jeg har udøvet kannibalisme. Jeg har spist af min våbenbroder, Alfreds, kød. "

Mindekort: George

For et par år siden

"Dayaan....Spis, spis!" Manden overfor dig er tynd og senet. Hans ansigt er dækket af krakeleret hvidt ler, med en rød streg i panden. Du ved, han er en hellig mand og det undrer dig, at han tilbyder dig kød. Du tager imod, folder hænderne, rører din pande, og putter kødet i munden. Du ved ikke hvor længe du har været deres fange, men du ved du er den sidste overlevende. Alfred døde for to dage siden. Om det var sult, dysenteri eller om de simpelthen dræbte ham, ved du ikke. Måske forsøger de bare at holde dig i live?

"Dayaan... Du tager Dayaan til dig. Beskytter landsbyen". Han nikker og smiler til dig.

Du stirrer på kødet i din hånd, og det løber dig koldt ned af ryggen, da du endelig forstår, og rædslen forvrænger dit ansigt.
"Spis spis.... britisk mad... britisk kød. Spis !"

Mindekort: Isabel

Ungdom

Du sidder pænt på din stol, som det sig hør og bør. Du kan næsten ikke trække vejret i dit korset, og dine fødder gør ondt, men det gør intet, for i aften er Alfred Cavendish her. Du ved godt du kun er seksten, og at det er højst upassende for en ung kvinde som dig at tænke tanker som dem du tænker om Alfred. Men du er ikke længere en lille pige, du er en ung kvinde. Til middagen før ballet, sad du ved de unges bord, ikke ved børnenes. Og nu, sidder du ved dansegulvet, med dit helt eget balkort bundet til dit håndled. Der er rigeligt med plads på kortet, men du har allerede høfligt, men bestemt, afvist en ung bumset mand, og fortalt ham at dit balkort desværre er fuldt. Du fanger Alfreds øjne, og kigger ærbart ned, efter at sikre dig at han HAR set dit signal. Kort efter, selvom det føles som en uendelighed, ser du hans skosnuder foran dine. Du smiler koket, og kigger overrasket op. Han inklinerer belevent, og du kunne ikke være mere lykkelig.

Skriftemål

"Tilgiv mig Fader, for jeg har syndet." Du folder fromt hænderne i skødet, og sænker dit blik. Du ryster en kort, men voldsom, følelse af dejá vu af dig, og fokuserer på dit skriftemål.

"Det er to uger siden min sidste skrifte." "Tal frit mit barn, og bekend dine synder"

"Min forlovede er blevet kaldt bort til tjeneste i Kongens klæder. Han tog afsted i morges, men min synd var i går aftes"

Præsten rømmer sig og du kan ane igennem det udførligt udskårne gitterværk der skiller jer, at han samler sine hænder foran sig, som var han i bøn.

"Altså.. Vi skal giftes så snart han kommer tilbage, men altså.. Han ville så gerne... så... så jeg ... altså ". Du rødmer, til din egen overraskelse. Du føler en kort vrede. Hvad fanden kommer det den satans præst ved, at du knaldede med din forlovede i går?

"Fortsæt mit barn" Du fortsætter historien mekanisk. Alfred var så sød i går. Han var så flot i sin uniform og så modig. Det er en hvid løgn, at det kun var ham der så gerne ville. I virkeligheden var han den perfekte gentleman, indtil du besluttede dig for at tage hånd om situationen. Du undertrykker et fnis ved tanken om hans ansigt i det sidste øjeblik.

"Vig bort Satan!" Du drejer overrasket hovedet imod præsten bag sit gitter, men han er allerede videre.

"Undskyld mit barn... Sig ti Fadervor og tænd et vokslys. Dine synder er alvorlige mit barn, men Guds tilgivelse og Kærlighed er uendelig"

Mindekort: Isabel

For fem år siden

Du ligger i din seng, på kanten af søvn, da du gradvist bliver opmærksom på en anden i lokalet. Du er ikke bange som sådan, nærmere opstemt. Han er kommet tilbage til dig, igen i nat. Du mærker hans kølige hånd glide under dynen, over din mave, op til dine bryster, til dine brystvorter, der villigt reagerer og stivner. Han fører dine hænder op over dit hoved, hvor dit blomstrede tørklæde stadig er bundet fast til sengestolperne, og strammer tørklædet til om dine håndled. Du gisper ufrivilligt, løfter knæene op, og mærker hans hænder blidt, men bestemt, skubbe dem fra hinanden. Du kigger ned ad dig selv, og ser din dyne blive trukket til side. Han viser sig ikke for dig i nat, men du kan mærke ham imellem dine ben, og klynker villigt, mens spøgelset trænger ind i dig. Alfred har ikke glemt dig, hvisker han til dig. Hans sidste tanker gik til dig, mens han druknede i sit eget blod, langt fra dig, og England.

Spilpersoner—stikord

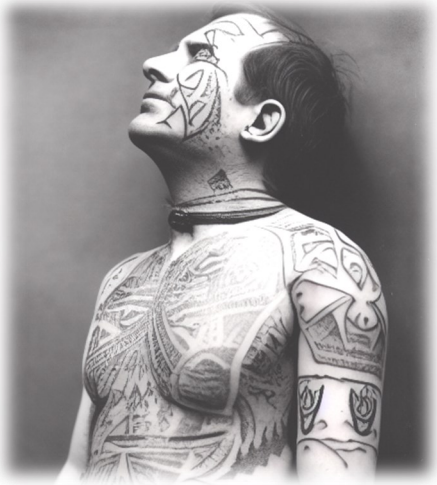
Damian Karras: Den faldne præst

Damian har set djævelen i øjnene. Han er modig, selvstændig og frygtløs. Han er også i en dyb religiøs krise og føler sig forladt af Gud. Han har syndet og mistet troen på den hellige katolske kirke, men ikke troen på Gud.

Satine: Sigøjnerheksen

Satine er smuk, stærk, selvstændig og dominerende. Hun er seksuelt frigjort, og udfordrende. Hun er på flugt og kender til den organiserede okkultisme fra sin fortid. Måske bærer hun også på en undertrykt skyldfølelse, og en frygt for at blive stillet til ansvar for sin fortids synder.

George Delaney: Medicinmanden



George er plaget af skyld og hjemsøges af sin fortid. Han er traumatiseret af sin tid som krigsfange i Indien. Han har stiftet et meget dybere bekendtskab med østens mystik end han ønskede sig, og tvivler på sin egen mentale sundhed.

Isabel Bool: Spiritisten

Isabel har et tæt forhold til de døde, deriblandt hendes egne nære forladte. Hun har opbygget sig et ry som spiritist I Londons finere selskab, men leder måske efter svar på de dybere esoteriske mysterier hun er sikker på findes.

Damian Karras, den faldne præst

"Jeg driver dig væk, urene ånd, du Satans tjener, jeg driver dig UD". Du kaster vievand på barnet og forsøger at ignorere at vandet fordamper, når det rammer hende, som om hun var en glohed kakkelovn. Hun hvæser af dig og spytter en klat galde i dit ansigt.

"Din søster er her præst! Jeg har kneppet hende i Helvede!"
"Ved Jesu magt betvinger jeg dig. Ved Jesu magt beordrer jeg dig. FORSVIND!"

Pigen skriger og flår i rebene, der binder hende til sengen. Hendes spinkle håndled er blodige.
Du kan mærke det er et spørgsmål om tid før dæmonen i hende ikke længere kan holde stand imod Kristi magt. Excorcismen har stået på i over 30 timer nu og du kan knap holde dig selv oprejst.
"Ved Jesu magt BEORDRER JEG DIG !! FORSVIND!!"

Allerede som dreng ønskede du dig at blive præst. Du var alterdreng i den lokale kirke, opdraget i den katolske tro fra spæd, og i dine øjne var præsten i kirken det tætteste man kunne komme på Gud. Som tredje søn i familien støttede din far og mor dig i din ambition og som attenårig søgte du ind på præsteseminariet i Liverpool. Her udmærkede du dig ved flid, dygtighed og din urokkelige tro. Da dit studie nærmede sig afslutningen, foreslog din mentor og vejleder dig

at færdiggøre studiet og blive ordineret præst i Rom, i Vatikanet. Du faldt taknemmeligt på knæ og takkede Gud og din mentor for denne chance.

Du knæler ved alteret, dine hænder knuget sammen i bøn, og kigger op på præsten, der står foran dig.
"Sværger du at forsage djævelen og alle hans gerninger og al hans væsen?"

"Jeg sværger at forsage Djævelen, og alle hans gerninger og al hans væsen"

Du gentager præstens ord, og vil så gerne mærke Helligånden tale igennem dig, vil så gerne hellige dig Gud fuldstændigt.
Men det er en anden stemme der taler til dig. En, der ikke er velkommen, og du forsøger at jage den bort med trosbekendelsen..

"Forsage mig? Forsage MIG!? Din lille lort... du skal ikke forsage mig..."
"..hvorfra han skal komme, og dømme levende og døde.."
"Det er nok Ham der dømmer... men det er mig der straffer!"
"Jeg tror på Helligånden, den Hellige katolske kirke.."
Du kigger op, og ser din præst, men bag hans ansigt ser du djævelen, og dit hjerte fyldes af rædsel et kort sekund, og så er det igen bare din præst, der kigger afventende på dig, og hjælpsomt hvisker
"..Syndernes forladelse, kødets opstandelse, og det evige liv"

Selv i Rom, blandt de helligste og dygtigste præster, udmærkede du dig. Du lærte flydende italiensk og der blev lagt mærke til dig. Da du var blevet ordineret som 25 årig kunne du frit vælge hvilken vej din karriere som præst skulle gå.
Du valgte Sankt Michaels orden: En hemmelig orden med rødder i inkvisitionen, hvis mission det er at uddrive dæmoner fra uskyldige besatte

mennesker. Din vejleder forsøgte at tale dig fra det. Han mente du havde alle muligheder for at stige i rækkerne og måske endda blive kardinal en dag. Men din beslutning var taget: Du ville bekæmpe Satan direkte og forsvare de uskyldige.

"Men... hun er et uskyldigt barn!". Du stirrer vantro på Fader Merrin, din foresatte.
"Hun er barn af en uforsonlig synder. Hendes faders synder har givet Satan adgang til hende". Merrins øjne er hårde men du fornemmer tvivlen i hans hjerte.
"Er sandheden ikke nærmere at hendes far har talt imod Paven og Kirkens indflydelse?" Du dirrer af harme, og kan ikke holde foragten ude af din stemme. Du ved du har ret, men du ved også, i det øjeblik ordene forlader din mund, at de falder for døve øren. Merrin ranker ryggen, og hæver stemmen.
"SÅ ER DET NOK! Den Hellige Fader taler med Guds autoritet! Vatikanet vil IKKE godkende en excorsime af barnet!"

Du blev hurtigt en dygtig excorcist og undersøgte rapporter om mulige besættelser mange forskellige steder i Europa. Som oftest var ofrene nærmere ulykkelige eller sindsforstyrrede og så hjalp du med henvisninger til andre, mere jordnære, løsninger. Men ind imellem fandt du folk, som oftest børn, der var besatte af onde ånder eller dæmoner. Hver gang uddrev du dæmonerne, stirrede dem lige i øjnene, og stred med dem, indtil Guds magt uddrev dem. Indtil den dag du blev beordret af Vatikanet til ikke at hjælpe et barn, fordi barnets fader var en af Vatikanets politiske modstandere. Du nægtede at adlyde og uddrev, med stor risiko for dit eget liv, dæmonen.
Du blev, som straf for din ulydighed, kastet ud af ordenen og ekskommunikeret af Kirken. Ikke længere ville du være velkommen i Guds Hus, ikke længere kan du modtage syndernes forladelse, ikke længere kan du håbe på Guds tilgivelse, og på at undgå Helvedes flammer.
Du forlod Vatikanet, Rom og Italien og rejste østpå til Rusland. Du mistede troen på den katolske kirke der havde udstødt dig for at kæmpe imod Satan, men du mistede aldrig troen på Gud. I Rusland flakkede du om i de sidste år af Czardømmet. Du fandt intet hjem i den etablerede Russisk ortodokse kirke, men du fandt ligesindede i Khlysty, Kristi følgere, en sekt bygget på et meget personligt forhold til Gud og en tro på at sand tilgivelse kun kan opnåes for den der synder og angrer. Hos Kristi følgere deltog du derfor i lange hellige syndige ritualer med hor, blasfemi og andre udskejelser, fulgt af oprigtig anger og syndsforladelse.

Du kigger ned på nonnen foran dig. Hendes kjortel er trukket op over hendes blottede bagdel og du holder fast i hendes hofter mens du støder hårdt til. Hun stønner og klynker, dels i fysisk, dels i religiøs ekstase. I gentager begge igen og igen pustende og stønnende Khlystis simple bøn "Herre Jesus Kristus, vis din Nåde til mig, en synder!". Omkring dig er andre af menighedens medlemmer i gang med deres egne hellige synder:

Nogen drikker, mange horer, mænd med kvinder, mænd med mænd og kvinder med kvinder. Du mærker hænder på dine skuldre og drejer hovedet, En mand, du ved ikke hvem, griber om dit ansigt og kysser dig lidenskabeligt. Du åbner munden, og møder ivrigt hans tunge med din egen. Du mærker det hellige klimaks komme og råber bønnen igen, hvorefter I alle tre kollapser, svedende og udmattede. Du griber en flaske vodka fra gulvet og drikker et dybt drag.

I Kristi følgere oplever du en anden form for religiøs ekstase og en større nærhed på Gud. Du fascineres, som så mange andre, af Rasputins ekstreme karisma, og du ved ikke til den dag i dag, om du blev forledt eller frelst i din tid hos Khly-

stierne. Du har spyttet på korset, horet, drukket, stjålet, og endog hjulpet en kvinde i ordenen med at begå selvmord. Du har begået alle synder og pisket dig selv mens du endeløst har tryglet Gud om tilgivelse.
Rasputin sender dig tilbage til Europa, kort før Revolutionen fejer over Rusland, og de gudløse bolschevikker tager magten.

"Tilgiv mig Fader, for jeg har syndet". Du kan ane den unge kvindes ansigt bag den udførligt udskårne skillevæg.
"Tal frit mit barn" Du folder hænderne og hører den unge kvinde bekende sine synder.
I dit baghoved hører du Djævelens velkendte stemme.
"Hun ser godt ud... jeg tror vi får nogen saftige synder at høre. Kan du mærke det?" Du føler en hånd om dit lem, i tvivl om der er din egen eller Djævelens. Du oplever en kort, men voldsom følelse af deja vu.
Den unge kvinde fortæller detaljeret om sin forudsigelige synd, og du føler en ukristen irritation. "Så tænk dig dog om med den smule hjerne den gode Gud gav dig " tænker du. "Ha! Unge mænd tænker med pikken præst! Og unge kvinder er ikke en skid bedre. Hvorfor tror du Han gav jer så meget liderlighed, og så lidt omtanke i den alder? Han er sadist. "
"Vig bort Satan!" Du er lige ved at komme til at sige det højt, men behersker dig heldigvis.
"Ja... altså... mens vi var i gang, blev vi afbrudt af herren i huset, og han truede os med at tilkalde politiet og alt muligt, hvis vi ikke gjorde som han sagde... og så sagde han at vi skulle knæle ned ved siden af hinanden, lukke øjnene og åbne munden...". Du bider tænderne sammen, og forsøger at undgå kvindens skriftemål i at påvirke dig, imens hun fortæller færdig."Sig ti Fadervor og tænd et vokslys. Dine synder er alvorlige mit barn, men Guds tilgivelse og kærlighed er uendelig" Selv mens du siger ordene, tror du ikke på dem. Du mærker også din ekstremt upassende rejsning og er glad for at du ikke skal forlade skriftestolen lige foreløbig.

Dit forhold til det okkulte

Du er stærkt troende, men desillusioneret over den Katolske kirke, og over Kristi Følgere. Du savner et sted, et tilhørsforhold, hvor du kan komme tættere på Gud. Du har forsøgt så mange gange at tale til Gud, men du har aldrig oplevet ham svare. Du har kun kunnet få svar ud af Dæmonerne. Du tror oprigtigt på at have uddrevet bogstavelige dæmoner fra de uskyldige, og har set ting du ikke kan forklare. Du har hørt om Kimærens Orden før, både i dit virke som excorcist, hvor den katolske kirke betragter Ordenen som en hedensk kult, og i Khlystierne, hvor der gik historier om Kimærens Orden som en esoterisk kult, der måske havde nogen af de rigtige svar.
Du har, siden du blev ekskommunikeret fra Kirken, besluttet dig for, at hvis en så korrupt organisation som Kirken hader Kimærens Orden, så må de gøre noget rigtigt.

Du vil gøre alt hvad du kan, for at blive optaget i ordenen. Når du oplever noget, der virker helt forkert i forhold til din tro, vil du vende det indad, og betragte det som Gud der sætter dig på prøve. En prøve du MÅ bestå, for at opnå frelse.

Note

Om Djævelen og Gud rent faktisk findes, er uvæsentligt for scenariet. Damian tror fuldt og fast på Djævelens eksistens, men er måske begyndt at tvivle på Guds.

Fragmentet. En åndelig kraft

Kimærens Orden har hjemme på et Gods i Nordskotland men der er også noget andet, der har hjemme der. En mystisk åndelig kraft, der er sulten og ser grådigt på de nytilkomne, hungrende efter deres følelser, deres passioner, deres lyst og deres frygt. Når du ikke spiller din spilperson

spiller du et Fragment, en del af denne kraft.

Fragmentet er instinkt mere end det er intellekt; følelser, mere end logik. Som Fragment er du usynlig, men i stand til at påvirke din og de andre spilpersoner. Du kan læse deres tanker til en vis grad. Fragmentet er bevidst om, at der er andre fragmenter. Det elsker, begærer og hader de andre fragmenter, i en konstant skiftende malstrøm af galskab. Fragmentet ved at det er en del af en større enhed, og at denne enhed er ved at gå i stykker, er syg... døende. Fragmentet ved at det engang var et menneske, men kan ikke længere huske sit navn, eller noget om hvad den var før den blev hvad den er nu.

Som Fragment kan du lave små effekter som f.eks.:

Lade et vindue smække op, måske af vinden?

Vælte et glas ned fra et bord, eller var der en, hvis albue kom for tæt på glasset?

Lade en trækvind slukke et stearinlys, eller andre små fysiske effekter, der hver for sig kan bortforklares som noget naturligt.

Du kan også hviske tanker om din spilperson i de andre spilpersoners ører. De kan opleve glimt af minder og fornemme følelser, specielt begær, frygt, lyst og skam.

Når din spilperson oplever disse effekter fra andre fragmenter, spillet af de andre spillere, så spil med på det. Din spilperson oplever det, men bortforklarer det som indbildning, som noget der

er galt med spilpersonen selv, eller noget helt andet. Brug fragmentet til at lade de andre spillere kende til glimt af din spilpersons mørkeste hemmeligheder og undertrykte følelser og tanker. Brug fragmentet til at lære de andre at kende og til at lade dem lære din spilperson at kende.

Satine, Sigøjnerheksen

Du løfter begge arme over hovedet, kastagnetterne klikker i dine slanke fingre, og du lader dine hofter vugge æggende foran manden i det dyre tøj. Du har udset dig ham som dit mål i aften og du er allerede sikker på, at du har ham på krogen. Manden er meget ældre end dig, men det generer dig ikke. Har han penge kan han glo alt det han vil. Hans øjne følger dig, tryllebundet af dig. Du ved, at den eliksir du luskede i hans champagne tidligere, vil sikre at han forelsker sig i dig og komme i din magt. Du lader et drilsk smil spille på dine læber, fanger hans øjne og åbner munden let. Så snurrer du rundt, ignorerer ham og lader ham kigge på din røv i stedet.

Du er født Romani, Sigøjner. Du rejste sammen med din familie i England fra by til by, hvor I stoppede for at finde forefaldende arbejde, og for at underholde med sange, spådomme, gøglerier, og din specialitet: Dans. Når de lokales øjne er optaget af din skønhed, er det nemmere for drengene med de ferme fingre at hjælpe dem af med tegnebøger, lommeure og andre småting, de alligevel sikkert ikke har brug for. Når landbetjenten dukkede op var jeres lejr altid ryddet og I var på vej til den næste landsby, som I har været det i århundreder.

"Tilgiv mig fader, for jeg har syndet" Du folder fromt hænder i skødet foran dig, mens du spekulerer på

hvordan det må føles for den cølibate præst at høre på folks historier om utroskab og hor hver dag. Du føler et pludseligt og kraftigt dejá vu, som om du har oplevet det her før, men ryster det af dig.

"Jeg har haft syndige tanker om min veninde. Tanker om.... Hor" Historien er ikke løgn, men din anger er. I havde sex, I ville det begge to, og det var dejligt. Du glæder dig til at gøre det igen, men man skal jo bekende sine synder...

Du fortsætter med historien, og det går op for dig at præsten ånder meget tungt bag den sirligt udskårne skillevæg. Du undertrykker et fnis og beslutter dig for at drille præsten. Skinhellige røvhul sidder der og river den af til unge pigers skriftemål? Så skal han sateme få en historie. Din hånd finder ned under skørtet.

"Ja... altså... mens vi var i gang, blev vi afbrudt af herren i huset, og han truede os med at tilkalde politiet og alt muligt, hvis vi ikke gjorde som han sagde... og så sagde han, at vi skulle knæle ned ved siden af hinanden og lukke øjnene og åbne munden...". Mens du smører tykkere og tykkere på kan du mærke at historien også har en effekt på dig selv, og du krydrer med et lystent støn, inden du pludselig siger "Nå, men hvis Fader er ved at være færdig med det Fader laver derinde, kunne han så ikke lige stikke mig Guds tilgivelse?" Du fniser højlydt og forlader skriftestolen, og efterlader præsten frustreret bag dig.

Du har set de kloge koner lægge kort og spå i teblade. Du ved at kortene, bladene og de andre remedier bare er værktøjer, der lader de synske bruge deres Syn. Du har selv læst håndflader og lagt tarotkort på markedspladser siden du var helt lille, men du har aldrig selv troet at du havde Gaven. Du ved, ånderne taler til nogen få udvalgte, og du er vokset op med en stærk tro på det overnaturlige. Du har nogle gange fanget dig selv i at være misundelig på dem, der har Gaven.

Du vender det næste kort i tarotsættet. De Elskende. Perfekt. Du behøver ikke at finde på noget denne gang. Den unge kvinde, der sidder overfor dig, vil tydeligvis gerne have en romantisk historie, så det er det hun får.

"De Elskende... Du har mødt en ung mand for nylig.. og du spekulerer over om han er interesseret i dig". Du kigger kort op fra kortene for at vurdere, om du er på rette spor. Kvinden sidder med vidt åbne øjne og halvt åben mund og nikker. Det var ikke så svært at gætte. "De elskende kan betyde mangt og meget, men sammen med de andre... Ja, han har også set dig" Ikke et specielt svært gæt. Hun er køn; små perfekte bryster, langt, lyst hår bundet op i et tørklæde. Hvem end han er, er han garanteret ikke den eneste, der har fået øje på hende.
Du vender langsomt det næste kort og lægger det på tværs under De Elskende.

"Døden..." Du holder en kunstpause mens du vurderer om du skal fortælle hende hvad hun vil høre, eller sandheden. Du har allerede fået dine penge, men der er jo altid drikkepenge at gå efter.

"Døden betyder en ny start.." Du får en ide "Men også en der hjælper med en ny start. Du er ikke sikker på hans kærlighed? Du ved ikke om du kan vinde hans hjerte alene? Du, en smuk kvinde?" Kvindens ansigt viser dig med al tydelighed at du gættede rigtigt. Hun kigger spørgende på dig "Kan du hjælpe ?"
Du kigger konspiratorisk omkring dig, som for at sikre at I virkelig ER alene i teltet.
"Jeg tror ikke du har brug for hjælp... men jeg har visse drikke... amuletter. Men vil du virkelig fange ham med trolddom? " Du begynder at regne på, hvor meget du kan tage for den elskovsdrik din bedstemor har lavet.

Du rejser rundt i England med din familie, fra by til by, fra marked til marked, men i Surrey amt, nær en lille by med tilhørende gods, optræder I for godsejeren, Thomas Newbury, til et selskab han har arrangeret for en gruppe venner. Du flirter skamløst med Thomas, i håbet om bedre drikkepenge. Det virker, og dagen efter, inviterer Thomas dig til at komme og underholde igen. Dette gentager sig flere dage i træk.

"Satine! Vær min! Gift dig med mig, og flyt ind på godset som min hustru! Jeg kan ikke få dig ud af hovedet... jeg kan ikke få nok af dig!" Thomas er faldet på knæ for dig og holder din hånd i sin, mens han viser dig en ring med den største diamant, du nogensinde har set.

Du blinker overrasket, mens tankerne kører i dit hoved. Du elsker ham ikke, men han er en rar mand, og du væmmes ikke når han rører dig, selvom han er meget ældre end dig. Du viser ham et strålende smil og kaster dig om halsen på ham "Åh ja din dumme dreng.... Selvfølgelig vil jeg det!" Du tænker på ringen og på de mange dyre ting du har set i hans gods.

Du gifter dig med Thomas og bliver frue i hans hus. Thomas' naboer og ligemænd rynker på næsen af den ældre mand, der har gift sig med en ung kvinde, nærmest en pige, og så en sigøjner endda! Thomas er ligeglad og vil gøre alt for at glæde dig. Du finder ud af at Thomas leder et hemmeligt selskab: Overtroisk nonsens, men baseret på traditioner og hemmeligheder, du har hørt historier om siden du var barn. Du glider ind i kulten som hans mystiske, smukke yppersteprøstinde, og selvfølgelig er selskabets traditioner mest en undskyldning for at udleve de perversioner engelsk landadel er gennemsyret af. Du falder hurtigt ind i rollen, og inden længe er det dig, der styrer kulten på samme måde som du styrer din mand: Med sex, med pisk, og med en jernhånd i en silkehandske.

Ritualet er i gang. Din mand er bundet til alteret, nø-

gen, hans aldrende, ynkelige krop synlig for alle. Du åbner din kutte, så alle dine tilbedere kan se din perfekte krop, og nyder deres tydelige ophidselse næsten lige så meget som du nyder synet af din mands underkastelse. Du nikker til en af de kønneste af kvinderne i menigheden og hun lader sin kutte falde helt, før hun skrævер over din mand, og lader ham trænge ind i sig. Hun stønner og du giver tegn til resten af menigheden. Kutter falder til jorden og templet bliver fyldt med lydene af lysten kopuleren, stønnen, grynten og ekstase. Du skræver over din mands ansigt og møder kvinden, der rider ham, i et passioneret kys. Ekstasen stiger og du mærker din mand stønne og vride sig under dig, spasmer løber igennem hans krop og han forsøger forgæves at vride sig fri. Du mærker dit eget klimaks nærme sig og da det er ovre synker du sammen, tæt omfavnet af kvinden.

Du ånder tungt, letter dig fra din mands ansigt og kigger kærligt ned til ham, men det ansigt der møder dig er blålilla og fortrukket i en rædselsvækkende grimasse. Hans øjne stirrer tomt ud i rummet og det går til din gru op for dig at han ikke trækker vejret..

Du flygter samme nat fra dit hus. Mange af kultisterne i din sekt bliver arresteret af politiet og sigtet for blasfemi, utugt og medvirken til mord. Du selv undslipper, men du ved at du er eftersøgt. I dagene, ugerne og månederne efter din mands død og hans kults undergang, svælger aviserne i skandalen. Du holder dig selv på farten, bruger sparsomt af de penge det lykkedes dig at

få med da du flygtede. Aviserne fortæller historien om skandalen, og du kan læse imellem linjerne, hvordan din mands kult selvfølgelig holder hånden over hinanden. Sigtelse efter sigtelse falder, imens historien om sigøjnerheksen Satine udfolder sig mere og mere. Ifølge aviserne, er det Heksen Satine, der snoede den godtroende Thomas Newbury, efter han af sit hjertes godhed havde inviteret hende ind i sit hjem og sin familie. Det er Sigøjnerheksen der har ledt stakkels Thomas i fordærv, trods hans venners forsøg på at hjælpe ham ud af hendes kløer.

Du læser avisen, med en kold knugende følelse af frygt og had. Frygt for bødlens galge, had til alle dine tidligere tilbedere. De elskede dig, og spiste af din hånd, gjorde som du sagde. Men nu, nu hvor verden fik øje på dem, så dem som de virkelig var, vender de sig imod dig, og ofrer dig gladelig for deres egen sikkerhed.

Du ligger avisen fra dig, og åbner brevet igen. Brevet stemplet med Kimærens Ordens segl. Brevet der inviterer dig, til formentlig det eneste sted i England, hvor du kan være i sikkerhed for Lovens lange arm.

Note

Om Satine rent faktisk KAN læse fremtiden og fortiden i kortene, eller om hun bare er god til at koldlæse sit publikum, er ligegyldigt for scenariet. Hun tror selv på at Synet findes, men ikke på at hun selv har magiske evner.

Fragmentet. En åndelig kraft

Kimærens Orden har hjemme på et Gods i Nordskotland men der er også noget andet der har hjemme der. En mystisk åndelig kraft der er sulten og ser grådigt på de nytilkomne, hungrende efter deres følelser, deres passioner, deres lyst og deres frygt. Når du ikke spiller din spilperson

spiller du et Fragment, en del af denne kraft.

Fragmentet er instinkt mere end det er intellekt, følelser, mere end logik. Som Fragment er du usynlig men i stand til at påvirke din og de andre spilpersoner. Du kan læse deres tanker til en vis grad. Fragmentet er bevidst om at der er andre fragmenter. Det elsker, begærer og hader de andre fragmenter, i en konstant skiftende malstrøm af galskab. Fragmentet ved at det er en del af en større enhed, og at denne enhed er ved at gå i stykker, er syg... døende. Fragmentet ved at det engang var et menneske, men kan ikke længere huske sit navn, eller noget om hvad den var før den blev hvad den er nu.

Som Fragment kan du lave små effekter som f.eks.:

Lade et vindue smække op, måske af vinden?

Vælte et glas ned fra et bord, eller var der en, hvis albue kom for tæt på glasset?

Lade en trækvind slukke et stearinlys, eller andre små fysiske effekter, der hver for sig kan bortforklares som noget naturligt.

Du kan også hviske tanker om din spilperson i de andre spilpersoners ører. De kan opleve glimt af minder, fornemme følelser, specielt begær, frygt, lyst og skam.

Når din spilperson oplever disse effekter fra andre fragmenter, spillet af de andre spillere, så spil med på det. Din spilperson oplever det, men bortforklarer det som indbildning, som noget der

er galt med spilpersonen selv, eller noget helt andet. Brug fragmentet, til at lade de andre spillere kende til glimt af din spilpersons mørkeste hemmeligheder og undertrykte følelser og tanker. Brug fragmentet til at lære de andre at kende og til at lade dem lære din spilperson at kende.

George Delaney - Medicinmanden

Der er to af dem, en foran dig, og en bag dig i gyden. Du kunne mærke dem, før du hørte dem, lugte den negative energi fra deres chakraer, som en åndelig stank af rådden fisk.

"Der er en skat på denne gyde! " Manden har trukket sin kniv fra en hullet jakke. Han ser sulten ud. Du genkender sult når du ser det. Manden bag dig har også trukket sin kniv. Du stirrer på manden foran dig, dine øjne flakker.

"Du... er. døende." Du leder lidt efter ordene, de kommer hakkende ud. Det er så svært at tale engelsk, efter alle de år. Energien i hans chakraer, specielt i brystet, er helt forkert. Hans gullige hud, hvæsende åndedræt, blodstænkene på hans ærmer fortæller dig resten.

"Hvad fanden snakker du om? Luk røven og giv os dine penge!"

Manden bag dig fniser uroligt. Dette røveri går ikke som han forventede.

Du tager din egen jakke af, du har ingen skjorte på under, så din krop, dækket af rituelle ar og tatoveringer er fuldt synlig. Du vil ikke have blod på jakken, så du lægger den fra dig. Du trækker din Kukri, og ser hans øjne spærres op.

"Hvis I går nu, kan du stadig leve et par måneder"

Du er den tredje søn af James Delaney, en succesfuld forretningsmand fra London. Din families formue har rødder tilbage til det Ostindiske kompagnis handel med krydderier og te fra Indien, og før det, den indbringende handel med slaver fra Afrika.

Du sidder i et afsides hjørne på biblioteket på kostskolen din far har sendt dig til, for at "gøre dig til en rigtig mand". Du kigger en ekstra gang omkring dig, for at være sikker på at du er alene, at ingen ser dig, og finder bogen frem fra din taske. Kama Sutra. De andre drenge siger at der er liderlige billeder i den, og dit hjerte hamrer, ikke bare af frygt for at blive opdaget.

Som du bladrer i bogen, og ser billederne, er det som om verden omkring dig forsvinder, og du lever dig ind i billederne af mænd og kvinder der gør "det" med hinanden. Du kommer til kaptiel 9, i anden bog, og ser nu billeder af kvinder der elsker med kvinder, og mænd der elsker med mænd, og blodet dunker hurtigere i din krop. Bogen er ældgammel, og fra et helt andet land, men du er ikke alene! Der er andre som dig, andre der ser på både drenge og piger, og føler begær. Andre der har det på samme måde som dig.

"Hvad mon Georgie drengen sidder og læser her? "
Du taber næsten bogen, da det går op for dig, at James og Peter står bag dig. James snapper bogen ud af hænderne på dig, og da du forsøger at tage den fra ham, griber Peter din arm og vrider den om på ryggen af dig. De ler begge to.

"Georgie boy har selvfølgelig fundet frem til bøssebillederne. Er du bøsse, George?"

Smerten i din arm er ubærlig, og Peter hvæser i dit øre.

"Bøssedrengen Georgie... Ved du hvad man gør ved bøssedrenge, hva?"

Det var altid forventet af dig, som tredje søn, at du skulle forfølge en militær karriere. Efter kostskolen, blev du sendt på militær akademiet, hvor

din far betalte for din officers uddannelse. Som nyudnævnt løjtnant blev du sendt til Nordindien for at holde imperiets kolonier på plads, ironisk nok få måneder før Den Store Krig udbrød i Europa.

"Fiksér bajonetter! Tag sigte! Vent til I kan se det hvide i deres øjne!" Det er koldt heroppe i Khyberpasset. Stammefolk har fulgt jer i ugevis, og jeres kommandør har besluttet at det er her, I skal gøre modstand og knuse oprøret. Du er ikke så sikker på, at det er oprørerne, der vil blive knust.

De kommer imod jer på hesteryg, de fleste med ældgamle rifler, men mange af dem med moderne bagladerrifler de har erobret fra britiske soldater. I åbner ild, da de kommer tættere på, og de falder i hobetal, men bliver ved med at komme. Mark, til venstre for dig, giver et lille suk, og falder sammen som en kludedukke, en kugle har gennemboret hans ene øje.

Du kigger op, lige i tide til at se en hestehov, nærmest i slowmotion, ramme dit ansigt og knuse din næse. Alt bliver sort.

Du bliver taget til fange, som en af to britiske overlevende, i et slag der aldrig rigtigt når historiebøgerne. Du forventer at blive henrettet af stammefolkene, og bebrejder dem egentlig ikke: Du har allerede efter kort tid i Indien indset, at Britisk kolonialisme er brutal undertrykkelse og intet andet. Stammefolkene torturerer dig, giver dig suppe kogt på euforiserende svampe og urter. De dækker din krop og dit ansigt med tatoveringer og rituelle ar. Du føler langsomt George Delaney, britisk officer og respektabel søn af Delaney familien, svinde væk. Du lærer at overleve på en mundfuld ris og en kop lunkent brunt vand. Du lærer deres sprog.

"Dayaan....Spis, spis!" Manden overfor dig er tynd og senet. Hans ansigt er dækket af krakeleret hvidt ler, med en rød streg i panden. Du ved, han er en hellig mand og det undrer dig, at han tilbyder dig kød. Du tager imod, folder hænderne, rører din pande, og putter kødet i munden. Du ved ikke hvor længe du har været deres fange, men du ved du er den sidste overlevende. Alfred døde for to dage siden. Om det var sult, dysenteri eller om de simpelthen dræbte ham, ved du ikke. Måske forsøger de bare at holde dig i live?

"Dayaan... Du tager Dayaan til dig. Beskytter landsbyen". Han nikker og smiler til dig.

Du stirrer på kødet i din hånd, og det løber dig koldt ned af ryggen, da du endelig forstår, og rædslen forvrænger dit ansigt.

"Spis spis.... britisk mad... britisk kød. Spis !"

Du bliver brugt som en slags åndelig lynafleder, eller skraldespand: Alle landsbyens onde ånder bliver ledt til dig at de vise udstødte mænd. Du mister forstanden, måske på grund af stofferne, måske på grund af torturen eller måske blev du vitterlig besat af onde ånder. Da du kæmper dig vej tilbage til virkeligheden igen, går det op for dig, at du er tilbage i London, i et asyl for de sindssyge. Landsbyen du var i er blevet brændt ned til grunden af britiske tropper, og du blev befriet. Efter måneder i en spændetrøje kommer du endelig tilbage til de levendes verden, og efter yderligere nogle måneder bliver du sluppet fri. Du har intet ønske om at vende tilbage til din familie. Du ved, at du er forbandet og at de onde ånder bor i dig.

Efter du er kommet hjem fra Indien, har du læst op på den kult du var "gæst" hos. Du har lært at Dayaan ånderne de talte om, er onde ånder: Ån-

der der tiltrækkes af det beskidte, det urene. En kvinde der er blevet voldtaget, en mand der har spist urent kød. Kulten gjorde hvad de gjorde ved dig, for at gøre dig til det perfekte mål for Dayaan, så Dayaan ville besætte dig, i stedet for

andre. Du ved ikke selv hvad du skal tro, og i årene efter din tilbagekomst, læser du alt du kan komme i nærheden af på Londons biblioteker om Indisk okkultisme og mysticisme. Du læser om de meditations teknikker, yoga øvelser, chakra øvelser og hinduistiske bønner og sange, som kulten tvang dig til at lære, mens du var deres fange. Du opsporer de samme svampe, slangegifte, opiumsdråber og hashishtobak som de gav dig i fangenskab. Du opnår nogle gange den samme afklarede tomhed i sindet, når du mediterer, skærer nye ar i dine arme og hallucinerer på svampeafkog.

"Tilgiv mig Fader, for jeg har syndet" Ordene forlader din mund, men du føler intet for dem længere. Hvordan kan Gud, endsige en sølle præst i en lille kirke i London tilgive dig og dine synder? Du føler et pludseligt voldsomt deja-vu, som om du har været her før, men ryster det af dig og fortsætter.

"Det er tre år siden mit sidste skriftemål, og mine synder er mange og alvorlige"

"Tal frit min søn". Præsten sidder bag den udførligt udskårne skillevæg i skriftestolen.

"Jeg har fornægtet Gud og bedt til fremmede guder. Til Shiva, Brahma og Vishnu. Jeg har ladet fremmede ånder tage bolig i min krop. "

Du har strengt taget ikke "ladet" Dayaan tage bolig i dig. Dayaan tvang sig adgang til din besudlede krop, og til dit forpinte sind, men af en eller anden grund virker det forkert, svagt, at indrømme det overfor præsten.

"Det er alvorlige synder mit barn. Du har været udsendt i kolonierne? I Indien?"
"Ja. Jeg har myrdet og plyndret i Herrens navn, undertrykt og slavebundet de indfødte i Gud, Konge og Fædrelands navn. Er det en synd?"
Præsten vrider sine hænder og mumler noget om Guds uendelige kærlighed og tilgivelse. Du har kvalme. Ikke over dine synder, men over præstens uendelige selvbedrag og hykleri. Hvor tror han, Englands rigdomme kommer fra? Du har fået nok af denne farce.
"Jeg har udøvet kannibalisme. Jeg har spist af min våbenbroder, Alfreds, kød. "

Du kan mærke ånderne sidde i dig, flå i din sjæl og spille på dine følelser. Du har fået et tredje øje i panden, som ingen andre kan se, men som du kan Se med. Nogen gange kommer du i tvivl: Var du nogensinde gal? Og hvis du var, er du så stadig gal? Når du ser ting, og hører ting... er det så sandt, eller er du bare gal?

Gør det nogen forskel?

Note

Om George rent faktisk ER besat af en ond ånd eller ej, er ligegyldigt for scenariet. Han ved ikke selv hvad han skal tro: Om han bare er gal, eller om han er besat.

Fragmentet. En åndelig kraft

Kimærens Orden har hjemme på et Gods i Nordskotland men der er også noget andet der har hjemme der. En mystisk åndelig kraft der er sulten og ser grådigt på de nytilkomne, hungrende efter deres følelser, deres passioner, deres lyst og deres frygt. Når du ikke spiller din spilperson

spiller du et Fragment, en del af denne kraft.

Fragmentet er instinkt mere end det er intellekt, følelser, mere end logik. Som Fragment er du usynlig men i stand til at påvirke din og de andre spilpersoner. Du kan læse deres tanker til en vis grad. Fragmentet er bevidst om at der er andre fragmenter. Det elsker, begærer og hader de andre fragmenter, i en konstant skiftende malstrøm af galskab. Fragmentet ved at det er en del af en større enhed, og at denne enhed er ved at gå i stykker, er syg... døende. Fragmentet ved at det engang var et menneske, men kan ikke længere huske sit navn, eller noget om hvad den var før den blev hvad den er nu.

Som Fragment kan du lave små effekter som f.eks.:

Lade et vindue smække op, måske af vinden?

Vælte et glas ned fra et bord, eller var der en, hvis albue kom for tæt på glasset?

Lade en trækvind slukke et stearinlys, eller andre små fysiske effekter, der hver for sig kan bortforklares som noget naturligt.

Du kan også hviske tanker om din spilperson i de andre spilpersoners ører. De kan opleve glimt af minder, fornemme følelser, specielt begær, frygt, lyst og skam.

Når din spilperson oplever disse effekter fra andre fragmenter, spillet af de andre spillere, så spil med på det. Din spilperson oplever det, men bortforklarer det som indbildning, som noget der

er galt med spilpersonen selv, eller noget helt andet. Brug fragmentet, til at lade de andre spillere kende til glimt af din spilpersons mørkeste hemmeligheder og undertrykte følelser og tanker. Brug fragmentet til at lære de andre at kende og til at lade dem lære din spilperson at kende.

Isabel Bool - Spiritisten

"Jeg kan føle en ensom sjæl.... en mand." Du kigger ud over forsamlingen, flest kvinder i publikum i aften. Du har endnu ikke fundet forbindelsen, du ved ikke hvem i publikum der har mistet sin mand, søn, bror eller far for nylig.
"Han døde for nylig... for under et år siden.." Du lader alle dine sanser feje hen over publikum mens du leder. Du kan mærke den dødes ånde i de små hår i nakken.
"Jeg fornemmer et navn... Robert?" Du kigger op, og ser hende. Roberts hustru. Roberts enke stadig klædt i sort. Hendes øjne er spærret vidt åbne, hendes hånd dækker hendes mund. "Han taler til mig.... Robert døde for under en måned siden!" Kvinden rejser sig og du kan mærke forbindelsen. Du VED, at denne kvinde mistede sin mand Robert for nylig og at der er noget, han ønskede at fortælle sin unge hustru. Noget, hun har brug for at høre... Du lukker øjnene mens dine assistenter hjælper den unge enke op på scenen. Du fokuserer al din intuition på at lytte til Robert....

Siden du var helt lille har du haft et andet forhold til døden og de døde end alle andre omkring dig. Som den yngste datter af en velhavende købmand forventedes det af dig, at du skulle interessere dig for gode kvindelige dyder, være en god Kristen, og blive en god hustru for en passende mand på et tidspunkt, men du var altid anderledes, udenfor. I skolen holdt du dig meget for dig selv og læste alle de bøger du kunne komme i

nærheden af.

Du læste alt, Edgar Allan Poe havde skrevet, du led med Mary Shelley's Frankenstein i hans jagt på det monster han selv havde skabt. Du græd over Dorian Grays tragiske skæbne, og du forelskede dig i Dracula, Bram Stokers romantiske opfindelse. Du lærte dig selv at lægge Tarotkort og at tyde, hvordan stjernernes stilling ved fødslen påvirker et menneske resten af livet, men det var først senere, du opdagede din sande Gave.

"Isa, hvad er der galt?" Din mor kigger på dig med forskrækkede øjne. Du stirrer stift på din fars kiste mens dine ældre brødre bærer den ud af kirken. Du hørte ham.... hørte ham hviske dit navn, hviske at han elskede dig, at han ikke er bange. Du ved ingen andre i kirken kan høre det, ved at din mor ikke hørte det.
Tårer vælder op i dine øjne, glædestårer, blandet med sorgen over din far. Din mor ser kun sorgen og knuger dig ind til sig, mens hun selv hulker. Hun forstår det ikke og du ved bedre end at sige noget, men du beslutter dig i dette øjeblik for at din Gave, dine evne til at tale med de døde, skal være dit liv.

De næste år af dit liv, lærer du mere om dine kræfter. Du lærer at du kan høre de døde, men kun hvis du retter hele din opmærksomhed og intuition imod ånderne. Ofte hører du forkert, men langsomt bliver du bedre og bedre til at forstå ånderne.

Du sidder pænt på din stol, som det sig hør og bør. Du kan næsten ikke trække vejret i dit korset, og dine fødder gør ondt, men det gør intet, for i aften er Alfred Cavendish her. Du ved godt du kun er seksten, og at det er højst upassende for en ung kvinde som dig at tænke tanker som dem du tænker om Alfred. Men du er ikke længere en lille pige, du er en ung kvinde. Til middagen før ballet, sad du ved de unges bord, ikke ved børnenes. Og nu, sidder du ved dansegulvet, med dit helt eget balkort bundet til dit håndled. Der er rigeligt med plads på kortet, men du har allerede høfligt,

men bestemt, afvist en ung bumset mand, og fortalt ham at dit balkort desværre er fuldt. Du fanger Alfreds øjne, og kigger ærbart ned, efter at sikre dig at han HAR set dit signal. Kort efter, selvom det føles som en uendelighed, ser du hans sko snuder foran dine. Du smiler koket, og kigger overrasket op. Han inklinerer belevent, og du kunne ikke være mere lykkelig.

Din mor forvalter arven efter din far godt og klogt og familiens formue øges betragteligt. Din evne ligger hele tiden i dit baghoved og da du flytter til London for at studere, økonomisk støttet af din mor, begynder du at deltage i Londons finere selskabs okkulte scene. Du lægger tarot kort for byens fruer, arrangerer soirées med te, dyr cognac og seancer. Du ved godt at de damer der kommer oftest er rige fruer der keder sig, men efterhånden opbygger dine seancer et ry for at være ekstra intense og spændende. Alfred bliver indkaldt til tjeneste, og bliver lykkeligvis indkvarteret på en kaserne i nærheden af London, så I stadig kan ses.

"Tilgiv mig Fader, for jeg har syndet." Du folder fromt hænderne i skødet, og sænker dit blik. Du ryster en kort, men voldsom, følelse af dejá vu af dig, og fokuserer på dit skriftemål.

"Det er to uger siden min sidste skrifte."

"Tal frit mit barn, og bekend dine synder"

"Min forlovede er blevet kaldt bort til tjeneste i Kongens klæder. Han tog afsted i morges, men min synd var i går aftes"

Præsten rømmer sig og du kan ane igennem det udførligt udskårne gitterværk der skiller jer, at han samler sine hænder foran sig, som var han i bøn.

"Altså.. Vi skal giftes så snart han kommer tilbage, men altså.. Han ville så gerne... så... så jeg ... altså ". Du rødmer, til din egen overraskelse. Du føler en kort vrede. Hvad fanden kommer det den satans præst ved, at du knaldede med din forlovede i går?

"Fortsæt mit barn"

Du fortsætter historien mekanisk. Alfred var så sød i går. Han var så flot i sin uniform og så modig. Det er

en hvid løgn, at det kun var ham der så gerne ville. I virkeligheden var han den perfekte gentleman, indtil du besluttede dig for at tage hånd om situationen. Du undertrykker et fnis ved tanken om hans ansigt i det sidste øjeblik.
"Vig bort Satan!" Du drejer overrasket hovedet imod præsten bag sit gitter, men han er allerede videre.

"Undskyld mit barn... Sig ti Fadervor og tænd et vokslys. Dine synder er alvorlige mit barn, men Guds tilgivelse og Kærlighed er uendelig"

Du begynder at tage entré til dine seancer og udvider med forestillinger på små teatre. Du supplerer med private seancer for byens bedre selskab, rige enker og efterhånden endda adelige.

Du ved, at der er andre i det okkulte selskab, der ser ned på dig og tror at du bare er en charlatan; At du bare koldlæser dine klienter og ribber dem for deres penge. At du ikke kan kommunikere med de døde. Men du lader ikke deres skepsis og mistro forhindre dig i at hjælpe dem, der har brug for at tale med de døde.
"Frk. Bool. Her er en check på 100 pund. " Manden ser koldt på dig, hans fyldige grå bakkenbarter gør hans ansigt større end det egentlig er.

"Lord Harrenby. Hvorledes har jeg dog gjort mig fortjent til en så rundhåndet gave?" spørger du, lige så koldt. Du ved udmærket hvad han vil, men du har ikke tænkt dig at gøre det nemt for ham.
"Jeg vil have dem til at ophøre med at fylde min datters hoved med Deres vrøvl. Så her. Tag de 100 pund, og hold dem fra min datter fremover!" Bakkenbarterne virrer vredt.

"Jaså. Men, ser de, jeg er ikke til fals. Så længe Amelie ønsker min hjælp med at tale med sin mor, så længe vil jeg tilbyde den til hende" Du rækker ikke hånden ud efter checken, selvom Gud skal vide, du godt kunne bruge den.

De døde er ikke væk, ikke dem allesammen i hvert fald. Du kan høre dem, tale med dem, mærke deres tilstedeværelse. Du kan fornemme forbindelser imellem levende og de nyligt døde. Du har levet så længe blandt de døde, at du har vænnet dig til det. Selvom mange andre i det okkulte parnas synes du er en svindler og en charlatan, har du overbevist dig selv om at du er ligeglad, at du ikke higer efter deres accept, efter nogen der forstår dig og dine evner.

Du ligger i din seng, på kanten af søvn, da du gradvist bliver opmærksom på en anden i lokalet. Du er ikke bange som sådan, nærmere opstemt. Han er kommet tilbage til dig, igen i nat. Du mærker hans kølige hånd glide under dynen, over din mave, op til dine bryster, til dine brystvorter, der villigt reagerer og stivner. Han fører dine hænder op over dit hoved, hvor dit blomstrede tørklæde stadig er bundet fast til sengestolperne, og strammer tørklædet til om dine håndled. Du gisper ufrivilligt, løfter knæene op, og mærker hans hænder blidt, men bestemt, skubbe dem fra hinanden. Du kigger ned ad dig selv, og ser din dyne blive trukket til side. Han viser sig ikke for dig i nat, men du kan mærke ham imellem dine ben, og klynker villigt, mens spøgelset trænger ind i dig. Alfred har ikke glemt dig, hvisker han til dig. Hans sidste tanker gik til dig, mens han druknede i sit eget blod, langt fra dig, og England.

Note

Om Isabel rent faktisk KAN tale med de døde, eller om hun bare er ekstremt god til at koldlæse sit publikum, er ligegyldigt for scenariet. Hun tror fuldt og fast selv på, at både de døde og ånderne taler til hende, hvis bare hun lytter godt nok efter.

Fragmentet. En åndelig kraft

Kimærens Orden har hjemme på et Gods i Nordskotland men der er også noget andet der har hjemme der. En mystisk åndelig kraft der er sulten og ser grådigt på de nytilkomne, hungrende efter deres følelser, deres passioner, deres lyst og deres frygt. Når du ikke spiller din spilperson

spiller du et Fragment, en del af denne kraft.

Fragmentet er instinkt mere end det er intellekt, følelser, mere end logik. Som Fragment er du usynlig men i stand til at påvirke din og de andre spilpersoner. Du kan læse deres tanker til en vis grad. Fragmentet er bevidst om at der er andre fragmenter. Det elsker, begærer og hader de andre fragmenter, i en konstant skiftende malstrøm af galskab. Fragmentet ved at det er en del af en større enhed, og at denne enhed er ved at gå i stykker, er syg... døende. Fragmentet ved at det engang var et menneske, men kan ikke længere huske sit navn, eller noget om hvad den var før den blev hvad den er nu.

Som Fragment kan du lave små effekter som f.eks.:

Lade et vindue smække op, måske af vinden?

Vælte et glas ned fra et bord, eller var der en, hvis albue kom for tæt på glasset?

Lade en trækvind slukke et stearinlys, eller andre små fysiske effekter, der hver for sig kan bortforklares som noget naturligt.

Du kan også hviske tanker om din spilperson i de andre spilpersoners ører. De kan opleve glimt af minder, fornemme følelser, specielt begær, frygt, lyst og skam.

Når din spilperson oplever disse effekter fra andre fragmenter, spillet af de andre spillere, så spil med på det. Din spilperson oplever det, men bortforklarer det som indbildning, som noget der

er galt med spilpersonen selv, eller noget helt andet. Brug fragmentet, til at lade de andre spillere kende til glimt af din spilpersons mørkeste hemmeligheder og undertrykte følelser og tanker. Brug fragmentet til at lære de andre at kende og til at lade dem lære din spilperson at kende.