


# Fødselsforberedelser

Et Fastaval 2004 scenarie af Jeppe Norsker og Christian Hviid Mortensen



skamslidt divan

på ryggen tøs  
med chemis-alk over mave  
spredben  
borer strikkepind  
i kulhårs udfrynset vulva  
gurglende

lig køns-kryber

(Rudolf Broby-Johansen, Blod, 1922)



skæg-læber vipper galde  
pulser  
rytmisk  
stønnen  
ætser  
stille  
sår gaber gråt  
krymper orgiastisk  
flod-katarakter  
skrig  
stiger barn af blodsø

(Rudolf Broby-Johansen, Blod, 1922)

## Fakta

Scenariet er skrevet til Fastaval 2004.  
Version 1.0

### Om forfatterne

Jeppe var med til at lukke magasinet Fønix og vandt en figurmalingskonkurrence i 1992 på en lokal con. Har også udviklet Tankespind-konceptet.

Christian har tidligere skrevet scenariet 'Bad Ass Bunch' til Fastaval 1998 og har spillet død i 24 timer. De har begge tjent penge på at slæbe elever med til Fastaval, og er blandt bagmændene til Cybersmølf og det hemmelige netværk URO.

Spørgsmål, forslag til ændringer og fejlretninger kan rettes til:

Jeppe Norsker  
jeppe@norsker.com  
26 73 82 18

Christian Hviid Mortensen  
chrismor@tiscali.dk

## Tak til

### Koncept-sparring og research

Jakob Bondesen  
Mads Kjær Christoffersen

### Spiltestere

Sarah Cederstrand  
Luisa Carbonelli  
Steffen Nielsen  
Jakob Hansson  
Christian Hviid Mortensen

### Korrektur

Steffen Nielsen

# Indhold

Prolog	4	
Baggrund	5	
Scene 1:	Spillederens introduktion til spillerne	8
Scene 2:	Hvem henter pizzaer?	8
Scene 3:	Lig i lasten	9
Scene 4:	Er det en dreng?	10
Scene 5:	Forfulgt af døden	10
Scene 6:	Alt er ikke, som det bør være	11
Scene 7:	Hallo, hvem er det?	12
Scene 8:	Vikings on Wheels	13
Scene 9:	Endnu en advarsel	13
Scene 10:	Ikke en henstilling, men en ordre	14
Scene 11:	Fjenden i mørket	15
Scene 12:	Bondegårdsferie med overraskelser	16
Scene 13:	Finale: Skyd efter benene!	18
Epilog	19	

## Appendix:



### Hovedroller

Christina  
John  
Julie  
Christian  
Stefan



### Biroller

Politiet	1-3
Karl Gustav Ordenen	4-8
Local Eyes fotograf	9
Rockere	10-12
Sheilas disciple	15-24



### Lokaliteter

Kollektivet	1A, 1B
Sommerhuset	2A, 2B
Gården	3A, 3B



### Artikler / handouts

Ekstrabladet	1
Ekstrabladet	2
Information	3

# Prolog

Kære spilleder. Velkommen til scenariet 'Fødselsforberedelser', og tak fordi du vil bruge tid og energi på at lede vores scenarie. Genren er gyserdrama. Dermed mener vi, at det væsentlige er den stemning, som fortællingen bliver fortalt i, samt det dilemma, spillerne præsenteres for i scenariet. Læs hovedrollerne før du læser selve scenariet. God fornøjelse...

## Hovedroller

Scenariets fem hovedroller er skrevet med udgangspunkt i psykologiske enneagrammer, der er et system, der opererer med ni forskellige personlighedstyper: Perfektionisten, hjælperen, udretteren, fredselskeren, iagttageren, romantikeren, skeptikeren, eventyreren, og frontkæmperen. Vi indeholder træk fra alle personlighedstyperne, men der vil ofte være en dominerende type. Nogle typer har meget tilfælles, mens andre er modsætninger og giver anledning til konflikter.

Vi har med vilje ikke givet rollebeskrivelserne nogle fysiske karakteristika, så det er helt op til spillerne at bestemme deres udseende.



# Baggrund

Præmissen for fortællingen er, at den almindelige opfattelse af menneskesjælen i den kristne kultursfære er forkert. Menneskesjælen er ikke en åndelig substans, som vi hver især besidder, men eksisterer som skyer af sjælekraft, der tiltrækkes af mennesker og trænger ind i deres legemer. Når et menneske dør, frigøres den mængde sjælekraft, der har taget bolig i legemet i løbet af nogle måneder.

Sjælekraften former vores personlighed og tænke-måder. Fx udveksler et ægtepar dagligt sjælekraft, og de kommer i løbet af livet til at tænke mere ens.

Vi modtager og afgiver sjælekraft hele livet, men er mest modtagelige i de tidlige fosterstadier, hvor kroppen som et vakuum suger sjælekraft til sig. Oftest modtager vi de største mængder sjælekraft fra vores nærmeste omgivelser dvs. primært fra vores forældre og især fra moderen, men vi optager også en del ustabil sjælekraft, der ikke er bundet til en krop og svæver omkring i verden.

Senere i livet kan vi blive mere modtagelige for sjælekraft gennem meditation, narkotika eller andre bevidsthedsudvidende teknikker.

Det er muligt at koncentrere sin sjælekraft, så den forbliver helt eller delvist samlet efter døden. Sådanne koncentrationer af sjælekraft kan optages af et foster og komme i konflikt med resten af personligheden, hvilket giver sig udslag i psykiske lidelser som skizofreni, syner, personlighedsspaltning m.m. Denne koncentration af sjælekraften kan være både bevidst og ubevidst.

Er man bevidst om sammenhængen mellem sjæl og krop, bliver det muligt gennem den bevidste koncentration af sjælekraft at sikre sig en form for evigt liv. Det vanskelige er at sikre sig nærhed til en modtager. Den mest ligefremme metode er at holde et frisk lig og en gravid kvinde tæt sammen i et halvt års tid. Er der ikke en direkte modtager kan den koncentrerede sjælekraft flakke omkring i verden og måske blive optaget i undfangelsesøjeblikket, hvor sjælevakuumet er størst. Oftest vil sjælen ikke kunne forblive koncentreret og forsvinde i de almene skyer af sjælekraft eller optages delvist i flere modtagere.

Det er vigtigt, at liget ikke bliver balsameret eller lignende, da det forsinker proc-

essen. Hvis balsameringen er grundig, kan sjælekraften spærres inde i den døde krop.

Spillerne vil formentlig finde denne ide langt ude, og som spilleder kan du spille på deres tvivl og modvilje mod at acceptere og tro på det paranormale. Men i scenariet antager vi sjælekraften for virkelig.

Muligheden for evigt liv har selvfølgelig fået grupper af mennesker med indsigt i sjælekraftens beskaffenhed til at udvikle teknikker til at optimere, isolere og koncentrere sjælekraften for at sikre evigt liv for deres ledere. Fx er det muligt at suge sjælekraft fra andre stærke sjæle ved at slå dem ihjel og sove med deres lig. Det kræver dog en høj grad af bevidsthed om sjælekraft og træning af evnen til at udnytte sin egen sjælekraft for at kunne gøre sig selv modtagelig på denne måde. Det er også muligt at bevare sjælen i det afdøde legeme ved at opbevare liget i en blykiste. I en sag omkring en bedemandsforretning på Nørrebro er ligene af dødfødte blevet stjålet og opbevaret i urner af bly indtil deres sjælekraft (som de har modtaget fra moderen) skulle suges.

Noget sjælekraft kan optages ved at opbevare liget i olie. Olien kan derefter smøres på en levende krop, der langsomt vil optage sjælekraften. Dette virker kun ved stærke sjæle, ellers bliver koncentrationen af sjælekraft i olien forsvindende lille. Den tyske kannibal og hans villige "offer", der ville genfødes, havde en vag ide om, at sjælekraft eksisterede, men de havde misforstået, hvordan den bliver optaget. Processen går for langsomt til, at sjælekraften kan optages gennem tarmsystemet, inden den bliver udskilt som lort.

Grupper med indsigt i sjælekraft bekriger ofte hinanden for at forhindre de andres genfødsel. Det er to sådanne grupper af bevidste sjæle, Sheilas disciple og Karl Gustav Ordenen, der slås om hovedpersonen Christinas ufødte barn.





# Baggrund

## Sheilas disciple

Sheila er en sjæl, der er blevet genfødt gennem århundreder. Hun har skabt en sekt omkring sin person mod at tilbyde dem evigt liv. Hendes første disciple var Mia Larsson. Disciplene holder i øjeblikket til på en gård i nærheden af Næstved. Her har de en stald af tre "rugemødre" til at genføde sektens ledere. Disse kvinder opfatter det som en ære og lever et sødt liv, hvor de bliver opvartet af de andre sektmedlemmer.

Sekten stræber efter at koncentrere så meget sjælekraft i Sheilas person som muligt. Så hvis de finder en stærk sjæl bliver vedkommende slået ihjel, og Sheila sover med liget i flere måneder. Efterhånden som sektmedlemmerne bliver genfødt i mange generationer skal de også ofre deres sjælekraft til sektens (læs: Sheilas) fælles pulje. Der er et strengt hierarki blandt disciplene alt efter, hvilken generation man er (hvor mange gange man er blevet genfødt).

Disciplene omtaler sjælekraften i åndelige og spirituelle vendinger. Sheila har bildt dem ind, at hun for hver gang hun genfødes, opnår et højere bevidsthedsniveau og større indsigt i menneskets sande væsen. Målet, at realisere det sandt menneskelige i stadig højere grad, helliger alle midler.

Sekten tjener masser af penge ved at tilbyde evigt liv til rige mennesker. Ingen af disse mennesker er dog blevet genfødt...



## Karl Gustav Ordenen

Karl Gustav var en tysk adelsmand fra Slesvig, der levede i det 18. århundrede. Han døde pludseligt af et hjerteanfald. Hans gravide hustru blev sindssyg af sorg og sov med hans lig indtil, han blev genfødt i sin egen datter. Han er i øjeblikket genfødt som professor dr. Med Johan Gustav.

Siden har Karl Gustav viet sit evige liv til at udforske sjælekraftens muligheder. Karl Gustav opfatter sig som menneskehedens vogter overfor misbrug af sjælekraft. Hans undersøgelser viser, at store koncentrationer af sjælekraft giver paranormale evner, og han mener, at det vil være til skade for menneskeheden, hvis flere personer opnåede disse kræfter. Karl Gustav har en misantropisk opfattelse af mennesket som et nedrigt dyr, der altid vil slå ihjel for at fremme sig selv. Mennesket vil derfor ikke bruge disse kræfter til andet en destruktive formål.

Ordenen forsøger at aflive alle stærke koncentrationer af sjælekraft, inden de bliver for magtfulde, og bekæmper alle forsøg på at optimere sjælekraft ved fx at slå stærke sjæle ihjel for at suge deres sjælekraft, som Sheilas disciple gør det. Peter Lundin er en af ordenens håndlangere og har spredt ligdele fra stærke sjæle ud over hele Danmark, så de ikke kan blive genfødt.

Karl Gustav Ordenen var oprindeligt en kreds af videnskabsmænd, der inden for hvert deres felt hjalp Karl Gustav med hans undersøgelser. Ordenen har i de sidste 120 år været førende inden for parafysik og parapsykologi. De er siden også blevet genfødt og arbejder nu i forskellige stillinger ved Københavns Universitet. Dr. Psyk. Phillip Kongast har netop fået tildelt et nyoprettet professorat i parapsykologi.

Ordenens tilgang til sjælekraft som fænomen er videnskabelig, og de omtaler fænomenet i videnskabelige termer. For dem er sjælekraft en naturkraft på linie med tyngdekraften.

Ordensbrødrene lader sig ikke genføde for at øge deres sjælekraft, men for at fortsætte deres hverv som menneskehedens vogtere og opnå mere viden om sjælekraften.

# Baggrund

## Fortællingen

Sheilas disciple har en modtager parat til genfødslen af Sheila, men moderen aborterer spontant. De er derfor desperate efter at finde en ny gravid modtager. Derfor svarer de på Christina og Johns annonce med et tilbud, som de ikke kan afslå: De kan leje de to øverste etager i en stor tre etagers villa på Frederiksberg til en billig leje, hvis de lover at passe hus og have mens underboen, der ejer villaen, er "bortrejst". I virkeligheden har de dræbt ejeren for at få rådighed over villaen. De to etager gør, at de kan sikre sig, at liget af Sheilas sidste genfødsel og det aborterede foster kan være i nærheden af gravide Christina ved at placere det oppe under loftet lige under hendes seng. De har lagt fosteret og liget af den gamle mand i en stor blå plastiktønde helt oppe under loftet. Fyldt den op med parfumeret massageolie og sat låg på.

Lejligheden er så stor, at parret inviterer deres vennepar, Julie og Christian, til at flytte ind og bo som et kollektiv. Christinas lillebror Stefan bliver smidt ud af sin kæreste og mangler et sted at bo, så han flytter også ind.

Efter tre måneder, mener disciplene, at sjælen er blevet tilstrækkeligt optaget i fosteret. Da de prøver at rydde ligene af vejen, vælter de tønden og bliver opdaget af beboerne. De bliver nødt til at flygte, og spillerne finder ligene. Politiet bliver alarmeret.

Da historien rammer medierne, hører Karl Gustav Ordenen om episoden. De forstår straks, hvad der foregår og beslutter sig for at stoppe det ved at slå fosteret ihjel. Enten ved at overtale Christina til at få en abort eller ved at slå hende ihjel. Fosteret skal derefter parteres og spredes, så en senere reinkarnation af Sheilas sjæl umuliggøres.

Nu er Christina og hendes venner fanget mellem disciplene, der vil redde fosteret, og ordenen, der vil slå det ihjel. I løbet af scenariet bliver de præsenteret for begge grupper og må træffe et ubehageligt valg: Skal de lade et ufødt barn dræbe på bag-

grund af nogle langt ude teorier? Eller skal de lade et uskyldigt barn vokse op i en gal sekt? (eller vælger de at forsvare sig mod begge grupper, hvilket uundgåeligt vil gøre dem til drabsmænd. Man kan ikke forhandle med fanatikere...)

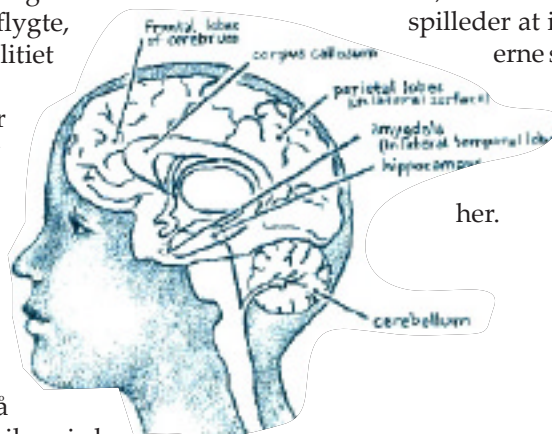
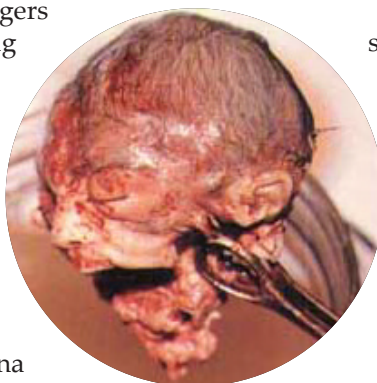
Det er ikke meningen, at scenariet skal udvikle sig til investagation, hvor almindelige mennesker agerer detektiver. Det er et drama, hvor almindelige mennesker hvirvles ind i en konfrontation med brutale fanatikere og opdager en ubehagelig side af virkeligheden, som de ikke anede eksisterede.

Scenariet er stramt skruet sammen, og spillerne kan få en oplevelse af, at de trækkes ved næsen gennem scenerne. Det er også meningen for at give dem en fornemmelse af, at de er indblandet i noget, som de ikke har mulighed for at styre. Det hensætter spillerne i en reaktiv og til dels passiv rolle. Derfor er det vigtigt, at du som spilleder giver dem mulighed for at vælge og handle, når der er tid og plads i fortællingen til det.

Beskrivelserne af de enkelte scener er skrevet ud fra, hvad vi forventer, at spillerne vil gøre, og hvad vi har erfaret i vores spiltest. De skal derfor tages som forslag til, hvad der kunne ske. Handler spillerne anderledes, er det din opgave som spilleder at improvisere. Spillerne skal ikke tvinges til

at gennemløbe scenariet på den måde, som det er beskrevet

her.



# Scener



Scene 1:

## Spillederens introduktion til spillerne

- *Introduktion til genre og stemning.*
- *Scenariet er systemlyst.*
- *Spillerne skal selv spille udvalgte biroller for hinanden.*
- *Uddel personbeskrivelser. Besvar spørgsmål.*
- *Vis spillerne handouts.*
- *Fortæl hvor og hvornår historien starter*



Kollektivet 1A,1B

Start med at understrege, at scenariet er et gyserdrama, og at stemningen derfor er altafgørende. Den kan du ikke skabe alene, hvis spillerne ikke samarbejder og er disciplinerede i forhold til at holde den uhyggelige og intense stemning. Brug alle de hjælpemidler du kan komme i tanke om fx dyster musik, dæmpet belysning, bed spillerne om at lukke øjnene, når du beskriver de uhyggelige scener (eller skaf sovemasker) etc.

Forklar spillerne at scenariet er systemløst. Om du vil afgøre tilfældige handlinger med en terning eller bestemme udfaldet alt efter, hvad der giver den bedste historie, er op til dig. Desuden skal spillerne være indstillet på at skulle spille diverse biroller overfor hinanden. De vil få udleveret en kort beskrivelse, som de kan spille ud fra. Hvis der bliver behov for at spille andre betydningsløse roller fx ekspedienter o.lign. kan de også spille dem.

Fordel rollebeskrivelserne enten tilfældigt eller efter, hvem du synes passer til dem. Lad spillerne læse dem igennem og stille spørgsmål. Vis dem handouts med billeder og tegninger af villaen.

Scenariet er skrevet til at foregå på Frederiksberg og omegn, men det står dig frit for at flytte handlingen til et andet sted. Vi vil anbefale dig at flytte handlingen til et område, hvor du er stedkendt. Scenariet starter en almindelig onsdag aften i marts måned.



Scene 2:

## Hvem henter pizza?

- *Julie har ikke lavet mad. Der er heller ikke blevet købt ind.*
- *Hvis spillerne ikke selv begynder at diskutere, må du puste til ilden...*



Kollektivet 1A,1B



Pizza menukort

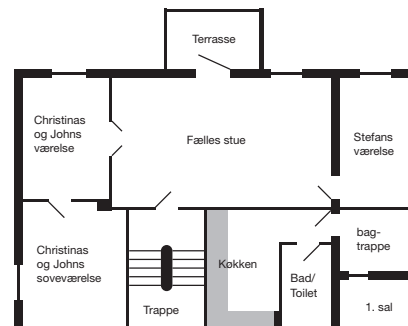
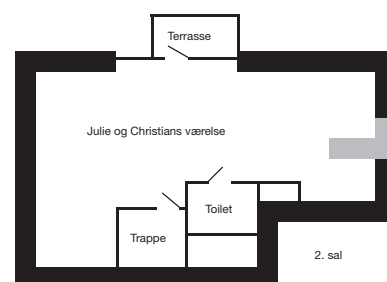


Verdensmusik

Scenariet starter med en middagssituation i kollektivet, hvor spillerne lige kan lære hinanden at kende og træde i karakter.

Onsdag er det Julie, der laver mad, men det har hun igen glemt. Der er heller ikke blevet købt ind,

så spillerne finder sikkert hurtigt ud af, at hente nogle pizzaer. Situationen skulle gerne sætte gang i nogle diskussioner omkring ansvar i kollektivet fx omkring madplan, indkøb og benzin til bilen ud fra de oplæg spillerne har på deres rollebeskrivelser.





# Scener



Scene3:

## Lig i lasten

- *I denne scene bør spillerne lukke øjnene eller have bind for øjnene for at øge uhyggen.*
- *Brag og plask fra underetagen.*
- *To skikkelser flygter gennem haven.*
- *Spillerne finder liget af et foster og en gammel mand.*
- *Paparazzifotograf fra Local Eyes ankommer.*
- *Biljagt i villakvarteret.*
- *Politiafhøringer.*



Paparazzifotograf 9  
Kriminalinsp. Jørgensen 1  
Kriminalass. Mikkelsen 2  
Retsmediciner



Uhyggelig fx gyser-  
soundtrack

Midt om natten lyder der et brag fra stueetagen og samtidigt et stort plask som af en kæmpe vandballon. Tønden med lig er væltet, da to af Sheilas disciple forsøgte at fjerne den. Hvis spillerne bevæger sig nedenunder, smadrer disciplene terrassedøren og flygter gennem haven.

Bed spillerne lukke øjnene og gå rundt om dem, mens du beskriver underetagen. Det er det første og mest uhyggelige tidspunkt i historien, og det skal gerne gøre et dybt indtryk på spillerne, der holder sig resten af scenariet (hvis evt. små bizarre detaljer i ørene på udvalgte spillere).

Lejligheden nedunder har samme grundplan som kollektivet og ligner et stort rodet pultekammer. Gamle møbler står tilfældigt placeret, og der står stabler af bøger overalt. Disciplene har myrdet den tidligere ejer af villaen og har flyttet alle husets møbler ned i underetagen, for at deres nye rugemor kunne flytte ind ovenpå. Her lugter indelukket. Der løber en væske ud under døren til rummet under Christina og Johns soveværelse.

Da I åbner døren ser I et foster, der ligger på gulvet. Stanken er fæl. Midt i rummet står to borde stablet ovenpå hinanden. På gulvet ligger en stor blå plastiktønde, der er væltet og en gammel nøgen mandskrop. Manden er spinkel, har et lille gedeskæg og skulderlangt hvidt hår. Spanden har været fyldt af en olieagtig væske (massageolie. En svag duft af roser blander sig med ligstanken), der nu flyder over det hele.

Spillerne kan forsøge at forfølge disciplene, men de slipper væk. De vil formentlig alarmere politiet. Før politiet når frem, ankommer der under alle omstændigheder en paparazzifotograf fra Local Eyes.

Politiet ankommer og fræser rundt i villakvarteret i deres biler for at fange indbrudstyvene. Endelig ankommer der to kriminalbetjente til villaen. Spillerne bliver taget med på stationen til afhøring, mens gerningsstedet undersøges. Politiet finder ud af, at Stefan ikke har folkeregisteradresse på stedet (det har han ikke lige fået ændret).

Næste morgen er sagen i tv-nyhederne og på avisernes forsider. Flere journalister har ringet for at interviewe beboerne.

“Vi har jo sovet ovenover to lig i flere måneder. Det er da for klamt! Jeg kommer til at have mareridt om det resten af mit liv.”

Ekstrabladet 7. marts



## Scener



Scene 4:

### Er det en dreng?

- *Christina skal til scanning kl. 12.00*
- *John har en arbejdsopgave kl. 13.00*
- *Scanningen er forsinket, hvilket giver frustrationer*
- *Scanningen viser ingen anomalier.*
- *John styrter på arbejde, og Christina må selv finde hjem.*



Sekretær 13

Læge 14

Evt. journalist



Ekstrabladet 1

Fredag kl. 12.00 har Christina en aftale om at få foretaget en scanning på gynækologisk afdeling på Frederiksberg Hospital, et tilbud der gives alle gravide omkring 18. uge. Hun insisterer på, at John skal med. Han har imidlertid et job kl. 13, hvor han skal lave en serie modebilleder til en ny H&M reklame. Scanningen bliver forsinket, og John bliver mere og mere stresset. Der er en sekretær tilstede, som John og Christina kan skælde ud på. Kl. 12.45 ringer Johns stylist og brokker sig over, at han skulle have ordnet lysopsætningen med lysmanden kl. 12.30.

Evt. kan de blive forstyrret af en emsig journalist, der vil interviewe dem om ligene i underretningen.

Endelig kl. 13.10 kommer lægen traskende med en kop kaffe og et stykke halvspist gulerodskage...

Scanningen viser ingen anomalier. Det er ikke muligt at bestemme barnets køn.

John styrter af sted på arbejde, og Christina må selv finde hjem.

**“For fanden din so!  
Kan du ikke fatte,  
at vi er nogle, der  
har andet at lave,  
end at sidde her  
og glo på primitive  
børnetegninger og  
læse om hæmorider  
i Helse!?”**

Frustreret John til sekretæren.



Scene 5:

### Forfulgt af døden

- *På vej hjem opdager Christina, at hun bliver forfulgt af Erik Johannesen*
- *Senere dræbes Erik brutalt af disciplene.*
- *Det læser Christina i morgensavisen. Hun ser også en notits om Mia.*



Taxachauffør

Erik Johannesen 4

Kriminalbetjente 1, 2



Ekstrabladet 2

Information 3

Når Christina forlader hospitalet, bliver hun forfulgt af Erik Johannesen fra Karl Gustav Ordenen. Han bliver nemt opdaget, og det er vigtigt, at hun ser hans ansigt tydeligt, så hun kan genkende ham som den myrdede i avisen næste morgen.

Disciplene holder selvfølgelig øje med Christina og opdager, at Erik skygger hende. De fanger ham, og efter at have tilstået, hvem han arbejder for, bliver han brutalt myrdet. Hans lig parteres, og disciplene spreder delene ud over Søndermarken for at gøre hans genfødsel umulig.

Lørdag morgen genkender Christina sin forfølger på avisens forside. Han er professor dr. phil. Erik Johannesen, og han er blevet brutalt myrdet. Poli-

tiet vil gerne have henvendelser fra folk, der har set Erik i nærheden af Søndermarken.

Understreg drabets brutalitet og det kvalmende i tanken om ligdele, hvoraf langt fra alle er fundet, ligger spredt i den park, hvor spillerne plejer at gå ture. Det bør begynde at gå op for spillerne, at de er ved at være indblandet i noget med nogle sindssyge og nådesløse personer.

Hvis spillerne begynder at undersøge sagen omkring Svend Nørregaards indlæggelse vil de finde ud af, at Svend har arbejdet som Eriks assistent. Og at hans for-

## Scener



Scene 6:

### Alt er ikke, som det bør være

klaring var, at han havde parteret liget og spredt delene for at forhindre en ond ånd i at genopstå (hvorefter han blev dømt sindssyg i gerningsøjeblikket og indlagt på en lukket psykiatrisk afdeling).

Christina lægger også mærke til en artikel om en 8-årig pige, der er løbet hjemmefra.

“Jeg har aldrig set noget lignende. Jeg troede, Fido havde fundet en gammel madpakke. Men så var det en afhugget hånd!”

chokeret 62-årig kvindelig hundeejer.



- *Johan Gustav ankommer til kollektivet. Han prøver at overtale Christina til at få en abort.*
- *Stefan undrer sig over, at en neurokirurg udtaler sig om fosterscanninger.*



Professor dr. med Johan Gustav 5

Lørdag eftermiddag henvender professor dr. med. Johan Gustav (fra Ordenen) sig til spillerne i kollektivet. Han vil gerne tale med Christina. Han fortæller, at han har set billederne fra hendes scanning, og der er noget helt galt. Barnet har rygmærksbrok, hvilket betyder, at dets ryghvirvler ikke vil udvikles ordentligt. Det vil blive født med et åbent sår ind til rygmærken, og det vil formodentlig dø i løbet af få dage. Han råder hende til at få foretaget en abort snarest. Han har faktisk booket tid til hende allerede samme aften.

Det er selvfølgelig underligt, at lægen ikke har set dette. Men Johan forsikrer, at det kræver et trænet øje og nemt kan overses.

Stefan, der er medicinstuderende, kender Johan som en højt respekteret videnskabsmand. Han undrer sig over, at Johan udtaler sig i sådan en sag, da Johan er neurokirurg...

“Dit barn vil blive født til et kort liv i ulidelig smerte. Det vil være selvisk ikke at få en abort.”

professor dr. med. Johan Gustav

# Scener



Scene 7:

## Hallo, hvem er det?

- *Mia ringer for at advare Christina.*
- *Umiddelbart bagefter sætter rockerne ild til huset.*
- *Brandfolk ankommer og slukker branden.*
- *Spillerne afhøres igen af politiet. De fortæller dem om Mia.*
- *Spillerne tager op til Johns forældres sommerhus.*



Mia Larsson 19  
Kriminalbetjente 1, 2  
Paparazzifotograf 9  
Brandfolk (indsatsleder)  
Rokere 10, 11, 12



Telefonlyd  
Udtrykning

Sent lørdag nat ringer kollektivets fastnettelefon. Det er Mia Larsson, der ringer for at advare Christina om, at nogen vil sætte ild til deres hus. Disciplene holder godt øje med Christina, og deres spioner har alarmeret Mia om det forestående attentat. Hun beder Christina indtrængende om at forlade huset. Hvis de ikke forlader huset, hører de vågne spillere umiddelbart efter et højt WHOOM, da benzinen antændes nedenunder. De lugter hurtigt røg og hører flammernes knitren, da ilden lynhurtigt får fat i de mange gamle bøger. Der er tid til at flygte ud, men uden af få særlig mange ejendele med.

Hvis de følger Mias advarsel, overrasker de tre rockere i gang med at hælde benzin udover underetagen. Rockerne flygter hurtigt og antænder det hele ved at smide en zippolighter på benzinen.

Ordenen har besluttet at tage de hårde midler i brug for at dræbe Christinas barn. Derfor har de hyret nogle rockere, 'Vikings on Wheels', fra Hvidovre. De får 100.000 kroner for at dræbe Christina (50 nu og 50 efter). Rockerne mener, at en brand ville være den smarteste måde at gøre det på. Politiet ville bare tro, at det er indbrudstyvene, som vil slette deres spor.

**"Du og dit barn  
er i stor fare.  
Forlad huset nu!"**

Mia 8 år.

Slukningskøretøjerne når ikke at komme, før underetagen er udbrændt, og efter slukningen er kollektivet fuldstændig raseret af sod og vandskade.

Spillerne bliver igen slæbt med på stationen og afhørt. Politiet finder ud af, at telefonopkaldet blev gjort fra Mias plejefamilies hus i Allerød. De spørger derfor spillerne, om de ved noget om den bortløbne pige (hvis de ikke allerede har draget forbindelsen). Politiet kan yderligere oplyse, at Mias tidligere plejeforældre døde af madforgiftning.

Bagefter vil det være oplagt for dem, at tage op til Johns forældres sommerhus, der ligger i Gilleleje. Ingen af deres venner har plads eller lyst til at huse dem. Spillerne skal ende med at tage op til sommerhuset, men giv dem en fornemmelse af, at de kan tage andre steder hen fx hos venner og familie.



## Scener



Scene 8:

### Vikings on Wheels

- Rockerne forfølger spillerne.
- Biljagt på de nordsjællandske landeveje.
- Spillerne bliver stoppet og rockerne kommer efter Christina.
- Rockerne dropper opgaven, da de ser, hun er gravid.
- Spillerne fortsætter mod sommerhuset.



Rockere fra Vikings on Wheels:  
Dennis "shotgun" Albrechtsen 10  
Jørn "Trunte" Nielsen 11  
Jokum "Klunse" Henriksen 12



Manowar: Wheels of Fire

Rockerne er godt klar over, at de har fucket jobbet op. Derfor forfølger de spillerne for at fuldføre opgaven.

På en øde landevej på vej mod Gilleleje opdager den spiller, der kører bilen, at der er en kassevogn, der kommer meget tæt på. Umiddelbart derefter kører rockerne helt op og skubber til spillernes bil. Det skulle gerne udvikle sig til en hektisk biljagt ad mørke snoede landeveje. Jagten skal ende med, at rockerne får stoppet spillernes bil.

Rockerne spørger efter Christina og pander eventuelle heltemodige spillere ned med et par velrettede slag. En af rockerne kommer til at nævne Erik (Johannesen). Da de opdager, at Christina er gravid, dropper de opgaven. "Vi kan sgu da ikk' nakke smatsoen, når hun er med rogn!"

Hvis deres bil ikke er alt for smadret, kan spillerne fortsætte mod sommerhuset eller skadestuen.

**"Vi kan sgu da ikk' nakke smatsoen, når hun er med rogn!" -**

**Trunte, 33 år**



Scene 9:

### Endnu en advarsel

- Mia ringer igen for at advare om de "onde mænd", som er på vej. Hun tilbyder beskyttelse.
- Karl Gustav brødrene ankommer til sommerhuset.
- De forklarer om sjælekraft og Sheilas Disciple. Forsøger at overtale Christina til abort.



Mia Larsson 19  
Professor dr. med. Johan Gustavsén 5  
Professor dr. psyk. Phillip Kongast 6  
Professor dr. phil. Oluf Bjerrum 7



Sommerhuset 2A, 2B

Spillerne ankommer dødtørte til sommerhuset. John finder ekstranøglen i en blomsterkrukke, og tænder op i kakkelovnen for at få lidt varme i det iskolde hus. Der er ingen nævneværdig proviant i huset.

**"Sjælen forlader legemet og optages i fostret, hvor den fortrænger eller blander sig med fostrets sjæl. Enten bliver barnet 'besat' af den fremmede sjæl eller også får det psykiske lidelser fx skizofreni."**

Professor dr. med. Johan Gustav

Søndag formiddag ringer Mia Larsson igen for at advare om nogle "onde gamle mænd", der er på vej. Spillerne og især Christina er i fare, men de kan komme i sikkerhed hos hende på gården i Næstved. Hvis spillerne vælger at tro på Mia og tager til Næstved med det samme, undgår de mødet med Ordenen. Mia prøver at overbevise Christina om, at hun skal føde den næste frelser, og at det er derfor de "onde gamle mænd" er efter hende. De vil slå hendes ufødte barn ihjel.



# Scener



Scene 10:

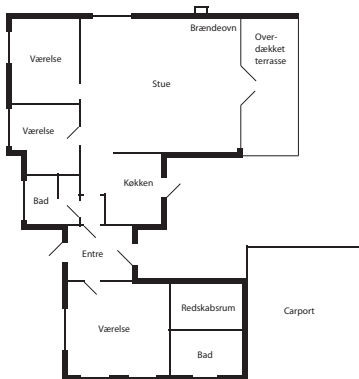
## Ikke en henstilling, men en ordre.

Senere på dagen ruller en stor sølvgrå Mercedes op foran huset. Tre gamle herrer træder ud. Den ene støtter sig kraftigt til sin stok. De er tre medlemmer af Karl Gustav Ordenen. De vil gerne tale med Christina og de andre spillere.

Johan Gustav forsøger at forklare ideen omkring sjælekraft og genfødsel med flere underlige tegninger. Han forsøger at overtale Christina til at få fjernet det onde barn ved at beskrive Sheila disciplenes frygtelige handlinger. Han forklarer, hvorledes disciplene har inficeret Christinas ufødte barn med en ond sjæl. Barnet vil i bedste fald være skizofrent og i værste fald "besat" af Sheila.

Det er vigtigt for menneskheden, at genfødslen af Sheilas sjæl stopper nu, inden hun bliver mere magtfuld. Det er en enestående chance for at kappe hovedet af det hensynsløse monster, som Sheilas disciple har udviklet sig til. Det er nu, hun er mest sårbar. Måske får vi aldrig en sådan chance igen.

Hvis Christina ikke indvilliger i en abort, forlader ordensbrødrene sommerhuset for at give hende tid til at tænke tingene igennem. De vender tilbage for at få det endelige svar senere.



- *Karl Gustav Ordenen vender tilbage og vil have svar.*
- *Ja: Christina bliver straks ført ud i bilen.*
- *Nej: Johan trækker sin pistol og truer Christina. Der bliver slagsmål.*
- *Vinder spillerne kommer Svend Nørregård senere på natten.*
- *Taber spillerne bliver Christina ført ud i bilen.*
- *Discipline angriber ordensbrødrenes bil inden de når at køre mod hospitalet.*
- *Discipline "redder" eller bortfører spillerne til deres gård.*



Professor dr. med. Johan Gustavsen 5  
Professor dr. psyk. Phillip Kongast 6  
Professor dr. phil. Oluf Bjerrum 7  
Evt.  
Mia Larsson 19  
Disciple 17, 21, 23, 24

Sent på aftenen vender de tre mænd tilbage. Johan Gustav forlanger et endeligt svar fra Christina. Hvis hun indvilliger, tager de hende straks med på hospitalet for at få foretaget en abort.

Hvis hun nægter, sukker Johan dybt og trækker en pistol frem fra frakkelommen. Det er en Luger fra 2. verdenskrig. De to lyn, tegnet for SS, er indgraveret i pistolen og glimter mat.

Under krigen ledede Johan en SS-enhed, der jagtede og likviderede stærke sjæle. Nazisterne var vilde med Johans parapsykologiske forskning, men Johan holdt sandheden om, hvad sjælekraft er og kan hemmelig. Han var overbevist om, at de ville misbruge den. Det er en gammel pistol, og i en snæver vending kan den "jamme" og redde en spillers liv.

Johan sigter på Christina og beder hende følge med ud i bilen. Ellers vil han skyde hende på stedet. Hendes barn skal dø uanset hvad.

"Ach, du forstår ikke. Barnet skal dø! Om jeg så skal slå dig ihjel. Skal vi gå?"

professor dr. med. Johan Gustav.

# Scener



Scene 11:

## Fjenden i mørket

Hvis spillerne overfalder Johan, trækker hans to ordensbrødre også deres pistol. De er alle gamle mænd, og spillerne har gode chancer for at overmande dem. Det skal gerne udvikle sig til et heftigt slagsmål, hvor alle ligger i en klump og prøver at få fat i pistolen, der er gledet ind under sofaen... Det er også en chance for spillerne til at komme af med nogle af de aggressioner, de sikkert har opbygget efter mødet med rockerne.

Hvis spillerne får overmandet ordensbrødrene kan de aflevere dem til politiet. I så fald får spillerne senere besøg af snigskytten Svend Nørregaard. Se scene 11: 'Fjenden i mørket'.

Hvis ordensbrødrene overmander spillerne, tager de Christina med ud i bilen. Bilen vil ikke starte. Philip Kongst træder ud for at se på motoren. Da han kommer ud, bliver han skudt i hovedet. Umiddelbart efter bliver Ole Bjerrum, der sidder på det andet forsæde også skudt. Det er Mia og hendes disciple, der er kommet for at redde Christina. De har "fikset" brødrenes bil.

Johan Gustav prøver straks at trække sin pistol for at skyde Christina, der sidder på bagsædet af bilen ved siden af ham. Hun vil formodentlig prøve at vriste pistolen fra ham. Har hun ikke held med det, så lad også Johan blive skudt af disciplene.

Mia og hendes disciple træder frem fra mørket. Mia beder indtrængende Christina om at følge med, da hun stadig er i fare, men i deres skjulested vil hun være i sikkerhed. Hun har trods alt lige reddet Christinas liv, så det er sandsynligt, at spillerne følger med. Hvis de ikke følger med frivilligt, bliver de tvunget med.

Hvis Christina bliver skudt og dør i denne scene slutter scenariet rimelig brat her.

- *Varselsskud.*
- *Spillerne reddes af disciplene, og føres til deres gård.*



Svend Nørregaard 8  
Mia Larsson 19  
Disciple 16-24  
Evt. politielelv Jonassen 3

Senere på natten ankommer det sidste medlem af Karl Gustav Ordenen. Det er Svend Nørregård, der er ordenens bøddel. Han har dræbt adskillige sjæle og spredt stumper af deres lig over hele Danmark. Han har været indlagt på et psykiatrisk hospital, men er stukket af efter episoden med de to fundne lig. Han er bevæbnet med en snigskytteriffel, og planlægger at skyde Christina på afstand. Han vil helst ramme hende i maveregionen.

Svend ligger på lur i buskadset med udsyn til sommerhuset store verandavinduer. Hvis spillerne har bedt om politibeskyttelse, slår han først eleven ihjel. Lad spillerne få en advarsel om, at der huserer en snigskytte ved at lade ham misse det første skud.

Hvis spillerne holder sig udenfor skudvidde hele natten, bliver Svend Nørregård myrdet af disciplene og spillerne bliver enten "reddet" eller bortført af disciplene (se forrige scene).

**"Du er den udvalgte moder. Du kan ikke sætte Frelserens liv på spil ved at blive her. Det gælder liv eller død. Vi skal nok passe på jer."**

Mia 8 år.

## Scener



Scene 12:

### Bondegårdsferie med overraskelser

- *Spillerne ankommer til disciplenes gård. Evt. bliver alle undtagen Christina spærret inde i "hullet".*
- *Spillerne præsenteres for disciplene, der ledes af "børn".*
- *Spillerne opdager, hvad det vil sige at være rugemor.*



Mia Larsson 19  
Disciple 16-24



Grundplan af gården 3A  
Fotos fra gården 3B



Atmosfærisk. Tranceagtigt. Fx New Age, Buddhistisk musik, Hare Krishna.

Spillerne ankommer til disciplenes skjulested, der er en firelænget gård i nærheden af Næstved (3A). Hvis de kommer af deres

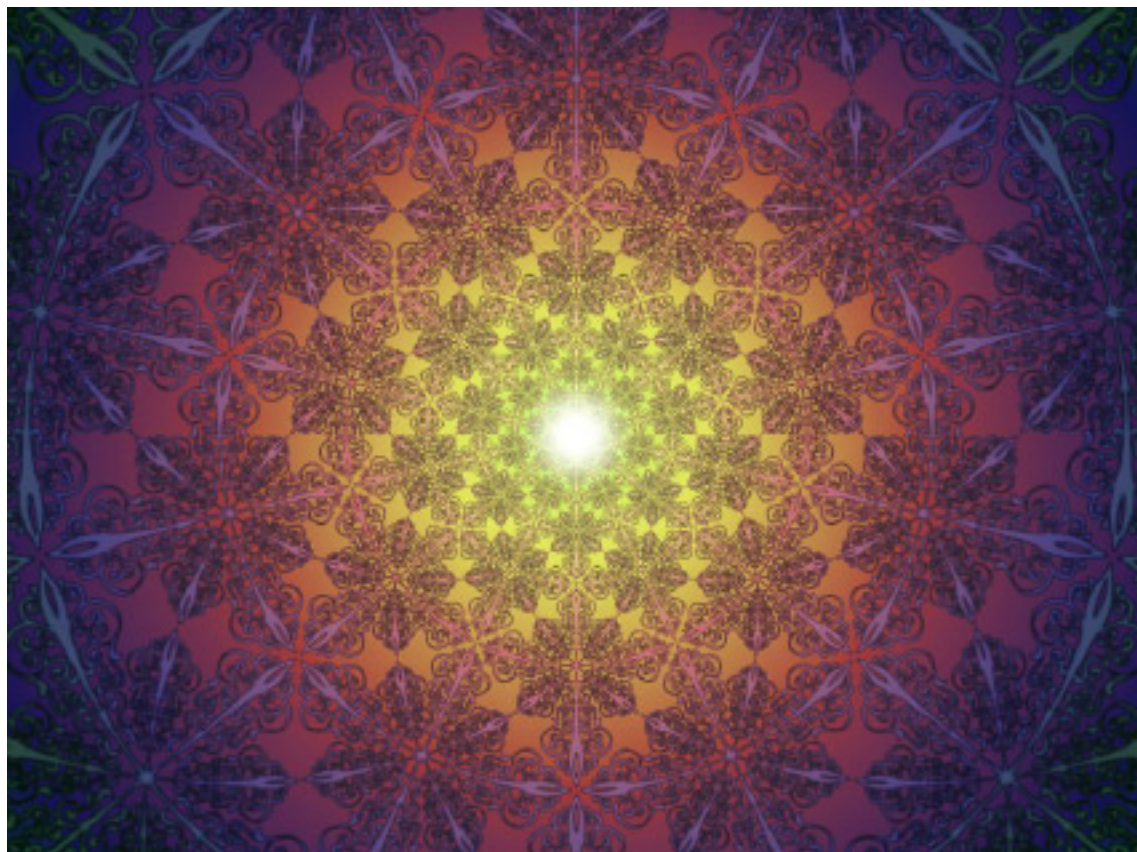
egen fri vilje, bliver de budt velkommen som højtærede gæster. Christina bliver indkvarteret i Mias rum, og de andre i den fælles sovesal.

Hvis de er kommet mod deres vilje, bliver Christina stadig behandlet som var hun jomfru Maria, mens de andre spillere bliver lukket inde i "hullet". Hullet er et lille rum uden vinduer på 1. sal, hvor disciplene udsoner deres disciplinærstraffe i isolation.

Når de færdes på gården, går disciplene klædt i hvide kjortler. De bærer også perlehalskæder, der viser, hvilken generation de er (hvor mange gange de er blevet genfødt).

Den fælles sovesal består af 8 sengebrikse med en lille kommode ved hovedgærdet, hvor de menige disciple kan have deres personlige ejendele. Disciplene går ind for fri og uhæmmet sex, så der er jævnligt gruppesex i dette rum (et af frynsegoderne ved at være med i en sekt). Svangerskabsforebyggende metoder er forbudt. Disciplene er afhængige af jævnlige graviditeter for at kunne blive genfødt.

Hele den ene længe af gården er lavet til en yoga og aktivitetsfløj. Bemærk at det



## Scener

kun er hovedlængen som er tegnet ind på plantegningen.

Sekten styres af Mia og nogle andre "børn", der alle er genfødt flere gange og er af højere generation end de voksne disciple. Det skulle gerne få spillerne til virkelig at føle sig usikre blandt de her mennesker. De kan fx opdage en situation med børnesex, hvor det er den lille pige, der er den aggressive og vil-lige part, der rider en mand, der er lænket til sengen. Hvis spillernes spørger ind til, hvorfor disciplene ledes af børn, forklarer Mia, at de er genfødte sjæle og derfor ældre end de voksne disciple.

Spillerne skulle gerne gå på opdagelse på egen hånd og få sig en grim over-raskelse, når de finder ud af, hvad det indebærer at være rugemor.

Bed spillerne lukke øjnene, inden de træder ind i et rugeværelse.

Døren åbner, og I bliver mødt af en altdominerende lugt af røgelse, men alligevel lugter der raddent. Her er varmt. Rummet er badet i et flimrende blå skær, da fjernsynet, der er tændt med lyden slået fra, er den eneste lyskilde. På sengen, der er dækket af hvidt silkesengetøj og masser af puder, ligger en nøgen gravid kvinde. Det er Johanne Muki-ananda (birolle 18). Hun er smækfed, men

det er tydeligt, at hun er gravid. Ved siden af ligger det forrådnede lig af en kvinde med en stor sort strap-on dildo spændt på (rugemødre må ikke have sex. Hun var trængende og bestak en mandlig disciple med et blowjob til at smugle den ind).

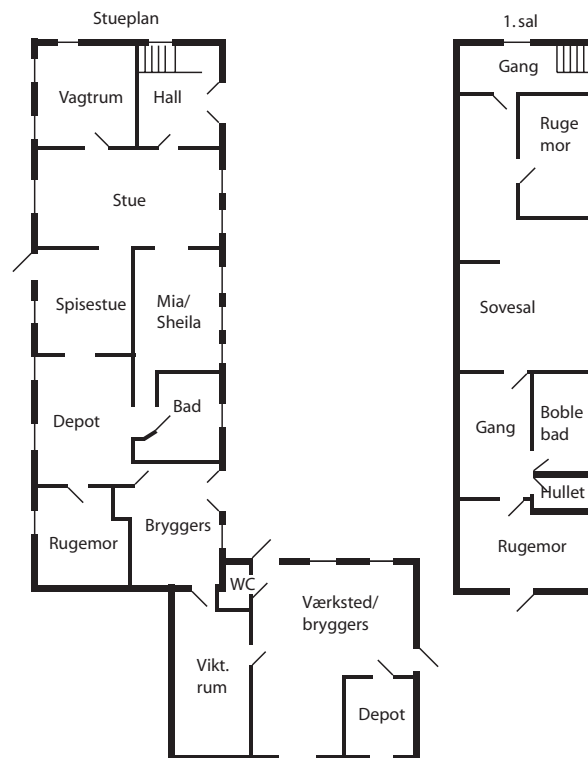
På et natbord ved siden af sengen står en halvtom æske fyldte chokolader og et glas salte agurker.

Kvinden sover tungt efter at have spist en del valium.

I de andre rugeværelser møder der spillerne et lignende syn (dog uden dildoer).

'Rugemødre' er gravide disciple som får "æren" af at føde og bære modtageren af den afdøde sjæl. Det indebærer, at de bliver spærret inde i et værelse i seks måneder sammen med et lig. De bliver opvartet af de andre disciple, der bringer dem alt, hvad de beder om. Men de er fanget i et bur af guld, hvor den eneste underholdning er satellit tv... Rugemødrene tager en del stoffer og medicin. Desuden bliver de mere eller mindre sindssyge af at være spærret inde med et lig i månedsvis. De opfører sig taget og i delirium eller manisk og hysterisk.

De tre rugeværelser er videoovervågede, og man kan holde øje med dem fra vagtrummet.





# Scener



Scene 13:

## Finale: Skyd efter benene!

- *Politiet ankommer til gården. Mia har gemt sig, og de undersøger stedet.*
- *Politiet finder et lig, og en discipel skyder en betjent i panik.*
- *Antiterrorenheden tilkaldes.*
- *Gården angribes. Spillerne flygter eller bliver skudt.*
- *Efterspil. Sårede spillere behandles. Overlevende disciple fængsles, og Mia placeres i en ny plejefamilie.*



Disciple 16-24  
Politibetjente  
Antiterrorsoldater



Gården 3A og 3B

Politiet har lokaliseret den forsvundne Mias gemmested. De ankommer til gården for at hente hende. Mia har selvfølgelig skjult sig, men betjentene opdager, at her foregår mistænkelige ting med lig. En af disciplene går i panik og skyder en betjent. Politiet trækker sig tilbage og tilkalder forstærkning.

Hvis spillerne ikke er spærret inde, kan de også advare politiet, og vise dem et rugeværrelse.

Efter 11. september og den følgende terrorlovgivning er der blevet oprettet en elite antiterrorenhed. De har fået tilført masser af midler og har vide beføjelser. Antiterrorenheden ankommer hurtigt i helikopter. De smider røgbomber og tåregasgranater ind i gården. Umiddelbart efter fires de gasmaskeklædte soldater ned og nedslagtingen af disciplene kan begynde...

Spillerne bliver fanget i et heftigt skuddrama. Det bliver svært at overbevise de skydeglade soldater om, at de ikke er kultister. De vil formentlig prøve at flygte på en eller anden måde.

Det følgende er ideer til at skrue spændingen i vejret under finalen:

Christina skal gerne være separeret fra de andre spillere, så de indleder en febrilsk søgen efter hende gennem lokaler fyldt med røg, gas, skydeglade antiterrorsoldater og desperate disciple. Disciplene vil også forsøge



at redde og beskytte Christina, for at redde Sheilas sjæl.

Disciplene stjæler spillernes tøj for at udgive sig som gidsler. Spillerne bliver iført hvide kjortler og er i alvorlig fare for at blive majet ned.

Mia er blevet genfødt i 12 generationer og har opnået en del paranormale evner. Spillerne kan fx blive vidne til, at hun får soldater til at skyde sig selv og hinanden, eller hun med tankens kraft tiltrækker et gevær, der er tabt på gulvet. Hvis spillerne er vidne til disse ting, så er det vigtigt at Mia overlever, og placeres i en ny plejefamilie. Så spillerne ved, at det ikke er slut endnu... De kan selvfølgelig prøve at forklare tingenes tilstand til politiet, men vil formentlig blive bragt på hospitalet og behandlet for chok.



# Epilog

For at du kan underholde de spillere, der elsker navlepilleri og flueknepperi, giver vi i det følgende nogle af vores overvejelser bag scenariet.

Scenariet handler dybest set om, hvor indsnævret og skrøbeligt vores verdensbillede er. Virkeligheden kan være helt anderledes, end vi går og tror. Det er konfrontationen med en sådan anderledes virkelighed, der møder spillerne i dette scenario.

Desuden bliver de stillet overfor et moralsk dilemma. Skal de acceptere, at virkeligheden er anderledes, og at det endnu ikke fødte barn skal dø? Eller holder de fast i deres virkelighedsopfattelse, så Christina føder et sindssygt eller ondt barn?

En fødsel er et af de centrale ritualer i menneskelivet, og vi opfatter det som en start på et nyt, rent og uskyldigt liv, men hvis genfødsler er mulige, så bliver fødslen ikke en start, men en fortsættelse. I genfødslen er vi ikke uskyldige, men bærer vores eventuelle ondskab med os fra det tidligere liv.

Ideen om sjælekraft underminerer også vores opfattelse af individets suverænitæt og identitet. Vi er ikke længere individer, men er alle forskellige konstellationer af den samme sjælemasse. Hvis det ikke var for graviditeten ville personligheden opløses i et virvar af stridende sjælekræfter, og vi ville alle lide af svære personlighedsspaltninger.

