



SPEJLINGER

AF JACOB SCHMIDT-MADSEN

2PEJLINGER



- METAFYSISKE EFTERFORSKNINGER I ET SURREELT LANDSKAB

Et nøgent rum.
Et ordnende princip.
En kosmisk bevidsthed uden tanke eller krop.
Fem forseglede døre ind til verden.
Rum kommer før tid.
Tid skaber rum.
Nøgne rum.

Spejlinger er en metafysisk thriller, sat i en fremmed mands surrealistiske mosaik af en erindring. En efterforskning i sind, tid og rum.

Bibliografi

Clune, Frank (og P. R. Stephensen): *The Viking of Van Diemen's Land*, Angus and Robertson, Sydney 1954.

Dich, Preben: *Hundredagekongen*, Chr. Erichsens Forlag, Viborg 1985.

Jürgensen, Jørgen (bearbejdet af James Francis Hogan): *Kongen af Island*, Vintens Forlag, København 1973.

Nielsen, Aage Krarup (og andre): *Jordens Erobring* (bind I af VI), Chr. Erichsens Forlag, Oslo 1930.

Taksigelser

Det danske skolevæsen for evnen til at skelne mellem god og dårlig motivation.

Metros paptallerkener for formen og den skrivevenlige bagside.

Min eksistentielle kedsomhed og mit asociale væsen for tiden.

Valli for liftet og troen på geniet bag Jørgen Jürgensens galskab.

Alle de spillere og kritikere, der har gjort denne andenudgave af *Spejlinger* mulig.

Fragmenter

Spejlinger og refleksioner side 5
<i>Forfatterens ambition</i>	<i>. side 5</i>
<i>Hvorfor Spejlinger?</i>	<i>. side 5</i>
<i>Om Erindringen</i>	<i>. side 6</i>
<i>Om Historien</i>	<i>. side 7</i>
<i>Jørgen Jürgensen alias Thomas Walter</i>	<i>. side 8</i>
<i>Introduktion til scenarieteksten</i>	<i>. side 10</i>
At tilegne sig en erindring side 11
<i>Scenariemødet</i>	<i>. side 11</i>
<i>Afhøringerne</i>	<i>. side 13</i>
<i>App. A: Om spilpersonerne</i>	<i>. side 14</i>
<i>App. B: Om Thomas Walters spejlinger</i>	<i>. side 14</i>
<i>Bilag 1: Erindringskort</i>	<i>. side 15</i>
<i>Bilag 2: Ansigter i tiden</i>	<i>. side 19</i>
Rejsen begynder: Et skib stævner ud side 30
<i>De sidste dessiner</i>	<i>. side 30</i>
<i>Ombord i Thomas Walters erindring</i>	<i>. side 32</i>
<i>Bilag 3: Selvportræt af Thomas Walter</i>	<i>. side 33</i>
<i>Bilag 4: Oversigt over opholdssteder</i>	<i>. side 34</i>
<i>Bilag 5: Oversigt over bekendtskaber</i>	<i>. side 38</i>
<i>Bilag 6: Oversigt over forfatterskab</i>	<i>. side 40</i>
At rejse i Erindringen side 41
<i>Tre sider af samme sag</i>	<i>. side 41</i>
<i>Jagten på Thomas Walter</i>	<i>. side 45</i>
Rejsen ender: Indhentet af fortiden side 48
<i>Tidsrejsen</i>	<i>. side 48</i>
<i>Det sidste punktum</i>	<i>. side 50</i>
Flowcharts side 53
Spilpersoner side 57
Spillederens arkiver over Thomas Walters ...	
... opholdssteder side 82
... bekendtskaber side 140
... forfatterskab side 156

Spejlinger og refleksioner

*I am not half so happy in company as out of it.
My mind has taken a strange turn.*

- Jørgen Jürgensen

Forfatterens ambition

Som alt andet er *Spejlinger* et konglomerat af usammenhængende enkeltheder – hér tvunget ned i en fast form af min vilje til at skabe. Års oplagringer af skæve sindbilleder, pudsige indfald og løsrevne overvejelser om stort og småt danner basis for denne scenarietekst. Alt, der har at gøre med logisk sammentænkning og målrettet research, er først kommet til senere som konstruerede efterrationaliseringer.

Men når dét er sagt, er *Spejlinger* også et ambitiøst forsøg på at løsrive rollespillet fra beslægtede medier og proklamere dets selvstændighed.

Med afsæt i nogle af rollespillets helt unikke forcer har jeg prøvet at sammenstykke et scenarie, der viser mediets potentiale. Det skal derfor heller ikke være nogen hemmelighed, at jeg har brugt indholdet som en – forhåbentlig – interessant undskyldning for formen.

Og formen er det uformgivne – rollespillets brusende vækstpunkt, hvor intet er sikkert, og alt kan ske. Formen er det meningsløse og tilfældige, der kun besidder forklarelsens skær i det øjeblik, hvor det vækkes til live gennem spillet. Formen er et hav af stjerner på en nattehimmel, der først kan tydes, når imaginære tråde forbinder de lysende små til livets symboler.

Velkommen til det ubegribelige!

Hvorfor *Spejlinger*?

Verden er en tom konstruktion, én stor reference til sig selv. Alle skæbner kan sættes op mod hinanden som refleksioner fra et gigantisk spejl, ingen kan se. Isolerede stofliggørelser og abstraktioner har ingen gyldighed i sig selv – kun i deres indbyrdes forhold, som netop er baseret på enkeltelementernes ligegyldighed.

På samme måde er rollespillerens fantasi afhængig af hans eller hendes referenceramme. Associationer til det fjerne sætter billeder på det nære, og intet scenarie kan i løbet af de få timer, det varer, skabe en troværdig referenceramme, der ikke i forvejen er tilstede i den enkelte spillers hoved. En sådan ting som et lukket kredsløb eksisterer ikke, og det er hverken *Spejlingers* mål eller opgave at påstå dette.

Istedet accepterer *Spejlinger* denne tingenes tilstand og prøver at bruge den konstruktivt. Ved ikke at hænge sig i ubetydelige detaljer som årstal, geografi og andre historiske unøjagtigheder – men heller ikke negligere dem totalt – lægger scenariet op til, at du og spillerne lader jeres egne referencerammer udfolde sig.

Overalt i scenarietekstens små og store overskrifter vil du støde på parenteser med glimt fra et mytisk referencelandskab, der til tider spejler sig i dit eget, til tider grænser op til det, og til tider efterlader dig ligeglad og uinspireret. Meningen er, at du kan lade din fantasi anspore af parenteserne i de tilfælde, hvor de siger dig noget, og ignorere eller erstatte dem i de tilfælde, hvor de ikke siger dig noget.

Konstruktionen er naturligvis skrøbelig og sårbar, i og med at den nødvendigvis har udgangspunkt i min egen referenceramme – og flere steder har det ikke været mig muligt at knytte specifikke associationer til teksten. Skriv selv til, hvor du kan, og ændr mine, hvor du har nogle, der passer bedre ind i din egen tankeverden.

Men husk, at det for så vidt muligt drejer sig om ikke at forsøge at planlægge selve scenarieforløbet på forhånd. Ud over at sætte sig ind i, hvordan de tre arkiver, der skaber grundlaget for oplevelsen, er opbygget, giver det ingen mening at læse dem fra ende til anden. Lad øjeblikkets associationsmagi hvirvle dig og spillerne med sig. Vi kan alligevel aldrig se andet end netop dén.

Om Erindringen

Kosmos, verdens ordnende princip, er en udefinérbar størrelse, der på individplan fungerer ved at tildele hvert menneske en række fragmenter, som det skal bruge sin frie (alt er relativt) vilje til at sammenkæde til én lang erindring – et liv. Det præcise forløb afhænger af den enkeltes fortællerstemme, nøjagtig som en overleveret myte på én gang er den samme og en anden, hver gang den fortælles. De centrale holdepunkter forbliver uændrede, mens de mellemliggende detaljer skifter form og udtryk fra person til person.

Mennesket er således offer for en gemen kosmisk mnemoteknik, der udnytter det til at bringe orden i universets mytiske fundament. Formålet med vores eksistens er hverken sandhed eller essens. Begge dele er givet på forhånd. Istedet er det vores opgave at transportere stenene til byggetomten og mørtle dem sammen i et nøje planlagt mønster. Men monumentet, der opføres, er så mægtigt, at intet menneske kan overskue det. Det bærer titlen *Historien* og er såvel sit eget som menneskets epitaf.

For livet er ikke en mening, der giver adgang til det næste solsystem. Det er et indtryk, og erindringen om det kun hellig i sin egen ret. Set lidt fra oven er den blot undskyldningen, hvormed alting sammensættes. Og det til stor fornøjelse for den kosmiske arkitekt og bygherre, som er begrebsliggjort i det ordnende princip. Kun dét kan siges at begribe helheden, at se universets løsdele forene sig og skabe orden. Orden – og orden for ordnens skyld.

Om Historien

Men et sted i verdenshistorien er en person gledet ud af Erindringen. Han har snydt sin skæbne – defragmenteret sin tilværelse og rekonstrueret den efter forgodtbefindende uden at tage hensyn til, hvad der er muligt eller for den sags skyld bare sandsynligt. Det er en forbrydelse mod Kosmos. Som afhopper fra sin skæbne kan han få utilsigtet indflydelse på andres liv og skabe ravage i Historien.

For at opspore ham må Kosmos inkarnere sig i sin egen verden. Til dette formål lader det fem skyggeeksistenser (spilpersonerne) skabe sig selv og sætter dem ind i tidsrummet fra 1798 (året for hans undvigelse fra sin skæbne) til 1841 (det formodede år for hans død), hvor undvigeren hærgede på den gale side af sin skæbnes rammer under navnet Thomas Walter. For at sikre sig at missionen bliver en succes, og for ikke at øve yderligere vold mod Historien, må disse personer konstrueres ud fra allerede tilstedeværende livspotentiale – nemlig Walters eget. De kommer således til at repræsentere forskellige epoker i den mands liv, de har til formål at opspore og tilintetgøre. Den mands liv, de skylder deres egen eksistens. Universets rengøringskone har gjort sig det bevidst, at man for at være sikker på at kunne fange en anden må blive netop denne.

Efter at have skabt sig hver deres plausible forhistorie slippes de fem menneskejægere løs i brudstykkerne af Walters erindring. Det er dem ikke muligt at slippe ud af den, og der er sørget for, at deres eksistens ophører i samme øjeblik, de finder skæbneafhopperen. Da vil Kosmos kunne ham tilbage af den sti, de har trådt i verden, og slette alle spor efter dem fra Historiens monument. Sådan forestiller verdens ordnende princip sig det i hvert fald – i al dets himmelråbende umenneskelighed. For hvad sker der, hvis skyggeeksistenserne antager menneskelige proportioner og vender sig mod det specifikke formål, de er blevet sat på jorden med? Hvis de møder deres egen konstruerede erindring på rejsen gennem Walters faktiske, som jo netop er grundlaget for konstruktionen? Og hvad med Walter selv – vil han, hvor end han måtte befinde, blot lade stå til og se sit eget livsværk blive ædt op hans egen skaber og dennes håndlangere?

Som spejlinger af den person, de søger, vil spilpersonernes rejse gennem Thomas Walters erindring ultimativt vise sig at blive en rekonstruktion af hans liv snarere end en efterforskning af det. Det er ikke et spørgsmål om at nå frem til det rette sted, hvor han opholder sig, men at bevæge sig i personlig modsat historisk tid, indtil omstændighederne og hans skæbnebestemte dødstidspunkt dikterer, at han må dukke op uanset rum. Spilpersonerne rejser med andre ord kronologisk i hans livsforløb, i og med at de selv skaber det undervejs.

Imens sidder Walter, denne rebelske excentriker, på én gang i og uden for Historien og nedfælder hvert et skridt, hans forfølgere – og dermed han selv – tager. Resultatet bliver en komplet selvbiografisk erindring om et menneskes søgen efter sig selv. Et eventyrligt og surrealistisk værk i direkte modstrid med den plads, Walter var tiltænkt i Historien. Han ved, at han uundgåeligt vil blive indhentet af sit eget opspaltede selv,

men han ved også, at hans opgør med verdenskonstruktionens rette linier vil komme til at stå uopretteligt tilbage i form af hans sidste store værk, foreviget som en ridse i Erindringen. Om det så vil blive troet og taget til efterretning, er op til eftertidens – op til vores – samvittighed at afgøre.

Nu – mere end 150 år senere – står det mig imidlertid klart, at det for Thomas Walter, født i Danmark under navnet Jørgen Jürgensen, ikke var oprørets udformning, men dets blotte mulighed, der var afgørende. Han vovede at kaste Erindringens florumvundne formålsløshed tilbage i hovedet på dens skaber uden andet formål end at vise, at det kunne lade sig gøre. Engang har han måske troet anderledes, men sandheden må være for alvor være gået op for ham, da han i sine sidste timer, forfulgt og med alle odds imod sig, måtte se sig nødsaget til at lade det være op til sine forfølgere at genskabe hans sprængte livsmosaik.

Jørgen Jürgensen alias Thomas Walter (1780-1841)

Hvorfor forsvandt denne dansker fra vores fælles Erindring?

Vi har at gøre med en eventyrer af et måske utraditionelt, men ellers forbilledligt romantisk tilsnit. Han var født til sin æra og levede den efter alle kunstens regler.

Men et eller andet sted må der have været en brist – måske i hans karakter, måske i hans sammensatte skæbne. Hans liv var ét stort – til tider lykkeligt, men som oftest bittert – opgør med de goder og onder, der var blevet ham tildelt. Evig og altid søgte han at bryde rammerne om sin tilværelse for at efterlade bare ét eneste aftryk i evigheden. Måske var det netop denne higen, denne ligegyldighed over for ethvert forsøg på en sammenhængende livsskildring, der bremsede hans vej til berømmelse og istedet efterlod ham fattig og forpint.

Én ting opnåede han dog: at snyde sin skæbne, ændre på den og gang på gang rejse sig til kamp, bedst som den troede at have fået ramt på ham. Hvem havde troet det muligt, at én og samme person kunne blive Danmarks første jordomsejler, befri den islandske befolkning for sine egne landsmænds åg, vandre 1000 km gennem Afrika på egen hånd, grundlægge en engelsk fangekoloni, bekæmpe indfødte australnegre i den tasmanske bush *samt* komme i audiens hos såvel sir Joseph Banks som Johann Wolfgang von Goethe – for slet ikke at nævne hans omfattende forfatterskab og alle hans øvrige ubegribelige bedrifter?

Hér følger et kort oprids af Jørgen Jürgensens fem væsentligste ”ansigter” i hans mangefacetterede karriere. De er udgangspunktet for de fem spilpersoner, der først indtræder i hans historie den dag, han som 18-årig tager navneforandring til Thomas Walter og forlader Englands og sin egen skæbnes kyst ombord på et skib, hvis destination hverken han eller verden endnu kender. Kosmos havde skabt ham til at leve endnu 43 år på denne jord, men om det stadig ville have magt over ham, når hans tid kom, og hvor han da ville befinde sig, kunne ingen vide.

Drømmeren (1798-1806)

Den unge naive romantiker lever sit liv, som var det en af samtidens eventyrlige romaner. Impulsiviteten, der driver ham, er fremelsket af drømme om store opdagelser og fjerne magiske lande, hvor solen aldrig går ned. Samtidig er han dog meget kalkuleret i sin jagt på anerkendelse og ser hver dag, der passerer uden en ny udfordring, som et håbløst tilbageskridt.

Evenyreren (1806-09)

Romantikeren er vokset sin fantasi over hovedet og har indset, at det kræver styrke og handlekraft at brydes med virkeligheden. Med idealerne sat mod frihed, lighed og broderskab stævner han ud for at revolutionere verden. Konsekvenser er ikke længere noget, han bekymrer sig om – de er noget, han tager.

Melankolikeren (1809-12, 1817-25)

I to omgange sender de bristede illusioner og skuffede ambitioner ham lige lukt mod flaskens bund. Om det var ham, der ikke var parat til verden, eller verden, der ikke var parat til ham, er han ikke helt klar over. Han ser blot, at hans skib er blevet forvandlet til drivtømmer, og at søen, det besejlede, var hans egen.

Opportunisten (1812-17)

Forsøget på at hæve sig fra fornedrelsens morads er et desperat mellemspil på vejen ned. Som en anden skruppelløs opportunist stikker han hovedet ovenvande og griber hver en chance, der flyder ham imøde – uanset hvor lille den måtte synes. Tilværelsen som uafhængig enspænder forekommer ham at være det eneste alternativ til et liv, der efterhånden er blevet ham uudholdeligt.

Prædikanten (1825-41)

Endelig rammer han bunden og finder ro. Det ville være for meget sagt, at han affinder sig med sin hjemmestrikkede skæbne, men han lader sig reformere i ånden og begynder at prædike sin livserfaring til skræk og advarsel for alle omkring sig. Han ønsker at forlade verden som et retskaffent og delvis selvretfærdiggjort menneske, og det er i disse sene år, at han nedfælder den selvbiografi, som i dette scenarie skal vise sig også at være hans forfølgeres, og som skal gøre ham til alt det, han nogensinde har drømt om: en ridse i skæbnens ubarmhjertige værk, en oprører mod livets meningsløshed.

Introduktion til scenarieteksten

Det grundlæggende forløb i *Spejlinger* er simpelt: spilpersonerne skabes, rejser ud, når frem og opløses så atter i det Kosmos, de opstod ud af.

Selve historien er imidlertid ikke helt så lige til. Den er bygget op som en surrealistisk rundrejse i en fremmed persons erindring og kan ikke beskrives i nogen fastlagt rækkefølge, da det surrealistiske element netop består i, at spillerne selv sammenstykker de enkelte dele af erindringsmaterialet undervejs.

Din indgangsvinkel til at læse og forstå scenarieteksten bliver derfor fortællingens start- og stopklodser samt reglerne for håndteringen af det foranderlige indhold, der ligger ind imellem. Teksten falder i fire hoveddele, der refereres til som ”fragmenter”:

Første fragment. *At tilegne sig en erindring.* Om dine og spillernes forberedelser, inden scenariet begynder.

Andet fragment. *Rejsen begynder: Et skib stævner ud.* Om det fastlagte punkt, hvor spilpersonerne introduceres i Historien.

Tredje fragment. *At rejse i Erindringen.* Om de midler, som du og spillerne har til rådighed i kampen for at sammenstykke erindringsfragmenterne til et meningsfyldt historieførløb.

Fjerde fragment. *Rejsen ender: Indhentet af fortiden.* Om scenariets uundgåelige afslutning.

Flowcharts og oplæg til spilpersoner er placeret bagest i scenariet.

Vedhæftet scenarieteksten er desuden tre arkiver over det defragmenterede biografiske materiale, Thomas Walter efterlod sig. Arkiverne er scenariets egentlige hjerte, når først spillet går igang. De er imidlertid så omfattende og så afhængige af den kontekst, spillerne sætter de enkelte opslag i, at det ikke tjener noget formål at læse dem fra A til Z. Alt, du behøver, er at bladre dem igennem og læse en indføring hist og her, så du bliver fortrolig med brugen af dem. Dog vil jeg anbefale, at du i arkivet over Thomas Walters opholdssteder (s. 82-139) læser introduktionerne til de forskellige lande samt den til de syv verdenshave. Det skulle gerne give dig et løst begreb om den overordnede periode, scenariet foregår i, og de fremherskende situationer på lands og til vands.

At tilegne sig en erindring

Who so able to write a man's life as the living man himself?

- Jørgen Jürgensen

Spejlinger adskiller sig fra de fleste andre enkeltstående scenarier ved at kræve, at ikke blot spillere, men også spillerne, forbereder sig inden scenariestart. Ud fra en række fakta, der bliver stillet dem til rådighed, skal de hver især levendegøre deres spilperson og nedskrive hans hidtidige livshistorie. Dette fragment viser dig, hvordan du trin for trin guider spillerne gennem processen.

Spejlinger er oprindeligt skrevet til et scenariekoncept på ORKON 2000. Konceptet er baseret på en lang forberedelsestid for det enkelte scenarie og er bygget op om et "scenariemøde", der samler spillere og spillere 6-8 timer inden spilstart. Selve mødets varighed afhænger af spillernes grad af fordybelse, men bør kunne klares på et par timer. I det følgende bruger jeg scenariemødet som referenceramme, selv om spillernes forberedelser uden for ORKON-sammenhæng naturligvis kan tage sig mindre formaliserede ud.

Scenariemødet ("Fagre nye verden")

Din fremtoning og behandling af spillerne under scenariemødet bør være så kold og klinisk som mulig. Sørg for rene og rette linier i spillokalet, og undgå den sædvanlige indledende hyggesnak – spillerne skal ikke lære hinanden, men deres spilpersoner, bedre at kende. Jeg vil ligeledes foreslå ikke at lukke spillerne ind i lokalet, før alle fem er samlede. På den måde antyder du deres ubrydelige samhørighed som fem refleksioner af det samme liv og er måske endda så heldig at skabe lidt irritation over formaliteternes omstændelighed – det er trods alt verdens ordnende princip, de har med at bestille.

Spillokalet skal være etableret som fem små øer, hver især bestående af en stol, et bord, skriveredskaber og en konvolut med et spilpersonoplæg (se fragmentet *Spilpersoner* på side 57). Når spillerne har taget plads, erklærer du højt og tydeligt, at de i dette øjeblik ikke eksisterer. De repræsenterer blot den kosmiske energi, verdens ordnende princip har valgt at investere i skabelsen af fem nye individer til livet på jorden. Et liv, der hverken begynder ved fødslen eller slutter ved døden. Det eksakte formål kan de af gode grunde først blive bevidste om, når de hver især har konstrueret sig en person og en fortid. Alt, de behøver, er noget at skrive med og indholdet af den kuvert, der ligger foran dem.

Gennemgå nu kort kuverternes indhold (se *Appendix A: Om spilpersonerne* på side 14), og hvordan det skal anvendes (se næste afsnit, *Levnedsskildringer*).

Levnedsskildringer ("Diary of a Madman")

Det er hver spillers opgave at konstruere sig selv ud fra de oplysninger, de finder i kuverterne. Konstruktionen skal udmønte sig i nedskrivningen af en personlig levnedsskildring. Udgangspunktet er en række oplysninger om vedkommendes personlighed og liv, der skal bruges som ledetråde og referencepunkter i en selvbiografisk beretning om hans hidtige livsforløb. De konkrete erindringsfragmenter, der skal indgå i beskrivelsen, er opdelt i "beskæftigelser", "bekendtskaber" og "erindringsglimt". Sørg for at bemærke, at den opstillede rækkefølge af erindringsfragmenterne ikke nødvendigvis skal forstås kronologisk.

Det er ikke spillerne tilladt at benytte geografiske stednavne og specifikke årstal¹ i deres levnedsskildringer. Den overordnede tidsperiode er angivet øverst på hver spilperson, men det er op til spillernes egne historiske referencerammer – deres kendskab til og opfattelse af perioden – at gøre brug af den. Ingen bestemt forståelse (eller mangel på samme) har forrang.

Levnedsskildringen skal nedskrives på de papirer, der er vedlagt spilpersonerne, og afleveres til dig. Hvor lang eller kort, hvor uddybende eller skitseret, hvor detalje- eller overbliksfikseret – det er alt sammen op til den enkelte spiller. Eneste krav er, at alle "erindringsglimt" og mindst to af både de angivne "beskæftigelser" og "bekendtskaber" indgår. Den færdige skrivelse skulle således gerne levere et vellignende portræt af personen.

Efterhånden som spillerne nedfælder og afleverer deres personers memoirer til dig (sørg for også at få de papirer, levnedsskildringerne er skrevet ud fra), sender du dem bort fra spillokalet uden at forklare dig yderligere. Inden hver spiller går, skal du dog sørge for at have aftalt et møde med ham eller hende senere på dagen (se *Afhøringerne* på side 13). Møderne kommer til at foregå på tomandshånd i spillokalet og vil typisk vare 10-15 minutter.

Skæbnesprækker

Næste led i forberedelsen er, at du nærlæser levnedsskildringerne. Du skal notere dig alle de "skæbnesprækker", der måtte være – dvs. alle de enkeltheder, der måtte fremstå som ukonventionelle i forhold til normen i den enkelte beretning. Det kan dreje sig om handlinger, situationer, møder, sansninger e.l., der forekommer ekstreme eller usædvanlige for netop dén spilperson. Skæbnesprækker godtages kun, hvis de er resultatet af spillerens egen påhitsomhed, og altså ikke hvis der er tale om en af de allerede eksisterende dele af Thomas Walters egen erindring (dvs. et af de erindringsfragmenter – "beskæftigelser", "bekendtskaber" og "erindringsglimt" – levnedsskildringen er skrevet ud fra).

¹ Eftersom spilpersonerne ikke er en del af Historiens monument, benytter det ordnende princip sig af denne klausul til at mindske risikoen for, at de får uforudsigelig historisk indflydelse.

Skæbnesprækkerne skal i første omgang bruges som udgangspunkt for afhøringerne af de enkelte spillere (se næste afsnit, *Afhøringerne*), men kan desuden blive vigtige under selve spillet. En skæbnesprække kan opfattes som en brist i personkonstruktionen, muligheden for en logisk kortslutning i Kosmos' indgriben i verden. Spilpersonen risikerer ganske enkelt at falde gennem sprækken og ud af Kosmos' kontrol – nøjagtigt som det skete, da Thomas Walter vristede sig fri af sin egen skæbne. Spilpersonen vil herefter være fanget i virkeliggørelsen af sin egen livskonstruktion uden mulighed for at genskabe forbindelsen til Kosmos. I forsøget på at rette op på én uregelmæssig i Historien, er en anden opstået. Læs mere i *Appendix B: Om Thomas Walters spejlinger* på side 14 og i afsnittet *Fortidens spøgelse* på side 46.

Hvis du vurderer, at en levnedsskildring ikke indeholder nogen skæbnesprækker, er personkonstruktionen at betragte som stabil og umiddelbart ufarlig for Kosmos. Spilleren skal dog stadig dukke op til afhøring, da det endnu er muligt, at der kan dukke skæbnesprækker op, som ikke klart fremgik af levnedsskildringen.

Afhøringerne ("Forhøret")

Afhøringerne er til for at hjælpe dig og spilleren til en bedre forståelse af spilpersonen og opklare evt. uklarheder i levnedsskildringen. De er et led i scenarieforberedelserne og har intet med selve spillet at gøre. Spilpersonen eksisterer endnu ikke, og der er derfor ikke tale om nogen konkret forhørssituation. Eneste sammenligningsgrundlag er tonen, du lægger for dagen – kold og distanceret som under det indledende scenariemøde. Sæt dig bag et bord med pen og papirer fremme, og bed spilleren tage plads på en stol et par gode meter på den anden side af det.

På overfladen drejer det sig om at sikre, at der er sammenhæng i levnedsskildringen, og at I er enige om dens forløb. Mere væsentligt er det dog, at du får kortlagt de nærmere omstændigheder for de mest interessante af de skæbnesprækker, du måtte have noteret dig under gennemlæsningen. Spørg ind til skildringen, og bed spilleren uddybe episoderne omkring de potentielle skæbnesprækker tilstrækkeligt til, at du bagefter kan udfylde et "erindringskort" (se *Bilag 1: Erindringskort* på side 15) for hver af dem.

For overskuelighedens skyld vil jeg anbefale, at du kun udfylder et enkelt eller to erindringskort for hver spilperson – også selv om der skulle være stof til flere. Når du udfylder dem, skal du have in mente, at de skal tegne et billede af en fortidig afskygning af spilpersonen, som han sidenhen vil kunne rende ind i, hvis de rette omstændigheder opstår under spillet (se *Fortidens spøgelse* på side 46).

Efter at have gennemgået levnedsskildringen giver du spilleren en scenariepræsentation og en oversigt over spilpersonens forhold til de øvrige spilpersoner. Begge dele finder du i *Bilag 2: Ansigter i tiden* på side 19. Understreg over for spilleren, at det er vigtigt at overveje de indbyrdes spilpersonrelationer i lyset af levnedsskildringen (som du iøvrigt skal levere tilbage ved samme lejlighed). Afhøringen er slut, og spilleren skal ikke komme igen før spilstart.

Appendiks A: Om spilpersonerne

Oplæggene til de personer, spillerne skal skabe, findes i fragmentet *Spilpersoner* på side 57. De består hver især af en række oplysninger, der relaterer til hinanden uden at være direkte forbundne. Tilsammen udgør de essensen af den menneskelige konstruktion – det eneste, som Kosmos ser i et levende væsen. Skabelsen, som vi kender den, træder først i kraft, når fragmenterne sammenkædes ved hjælp af vores historier, der i al deres objektive ligegyldighed er grundlaget for menneskets – og i dette tilfælde spilpersonernes – eksistens.

I hver af de kuverter, spillerne får udleveret under scenariemødet (se *Scenariemødet* på side 11), skal der ligge et spilpersonoplæg. Hvert oplæg består af en række informationer om spilpersonens *personlighed* (arketype, indre spændinger, livsdrifter og et citat) og *erindring* (beskæftigelser, bekendtskaber og erindringsglimt) samt tre stykker blankt papir til at nedfælde levnedsskildringen på.

Personlighedsoplysningerne er de rå og upolerede træk, spilleren har at gå ud fra. Fortolkningen af dem er op til den enkelte. Erindringsoplysningerne er anderledes konkrete, men skal kun forstås som nøglepunkter, ikke som et helt livs mangfoldigheder. De kan ikke fravristes deres indbyggede sandhed, men deres betydning for spilpersonen vil naturligvis komme til at tage sig forskelligt ud, alt efter sammenhængen de placeres i.

Appendiks B: Om Thomas Walters spejlinger

Spilpersonerne er alle skabt som dele af den mand, de jagers erindring. Dette er dels gjort for at gøre dem lig deres mål og dermed mere tilbøjelige til at nå det, dels for kun at tillade dem at eksistere inden for grænserne af Thomas Walters erindring og dermed forhindre, at de skaber yderligere uorden i Historien. Den sluttende cirkel, de indbyrdes overlappende erindringsfragmenter udgør, repræsenterer hele spændvidden i Walters hjemmestrikkede skæbne for at sikre, at han ikke kan undslippe sine forfølgere.

For at undgå den potentielt kaotiske sammenblanding af Thomas Walters og spilpersonernes erindringer har Kosmos slettet alle spilpersonernes bekendtskaber fra arkiverne over Walters erindring samt gjort deres specifikke erindringsglimt tid- og stedløse. Muligheden for, at spilpersonerne kommer til at krydse sporene af deres egen konstruerede fortid på rejsen rundt i Walters erindringer, er dog stadig tilstede.

Dette skyldes, at spilpersonerne repræsenterer forskellige stadier i Walters liv og derfor er udstyret med noget af den samme energi, der drev ham til hans opgør med skæbnen. Spilpersonerne er således disponerede for at bedrive slige ting, der kan afspore dem fra den skæbne, Kosmos har udstukket for dem – at finde og tilintetgøre Walter. Det er denne mulighed, der er afspejlet i skæbnesprækkerne.

Bilag 1: Erindringskort

De følgende 10 ”kort” kan bruges, som de er, eller klippes ud langs de stiplede linier. Hvert kort skal beskrive en skæbnesprække i en af spilpersonernes levnedsskildring. For overskuelighedens skyld anbefaler jeg, at du højst udfylder to erindringskort om hver spilperson. Erindringskortene må ikke vises til spillerne og skal gemmes til brug under selve spillet.

Formularen, der skal udfyldes, er simpel og lige til. Øverst anfører du spilpersonens navn og derefter kort og præcist, hvori skæbnesprækken består – hvad essensen af den er. De tre baggrundspunkter (spilpersonens daværende beskæftigelse, opholdssted og situation) skal hjælpe dig til at introducere erindringsfragmentet under selve spillet. Det er vigtigt, at den pågældende spiller kan genkende episoden fra sin levnedsskildring. Brug derfor personmøderne til subtilt at komme rundt om alle erindringskortenes punkter.

Navn:

Skæbnesprække:

Personens daværende ...

... beskæftigelse:

... opholdssted:

... situation:

Navn:

Skæbnesprække:

Personens daværende ...

... beskæftigelse:

... opholdssted:

... situation:

Navn:

Skæbnesprække:

Personens daværende ...

... beskæftigelse:

... opholdssted:

... situation:

Navn:

Skæbnesprække:

Personens daværende ...

... beskæftigelse:

... opholdssted:

... situation:

Navn:

Skæbnesprække:

Personens daværende ...

... beskæftigelse:

... opholdssted:

... situation:

Navn:

Skæbnesprække:

Personens daværende ...

... beskæftigelse:

... opholdssted:

... situation:

Navn:

Skæbnesprække:

Personens daværende ...

... beskæftigelse:

... opholdssted:

... situation:

Navn:

Skæbnesprække:

Personens daværende ...

... beskæftigelse:

... opholdssted:

... situation:

Navn:

Skæbnesprække:

Personens daværende ...

... beskæftigelse:

... opholdssted:

... situation:

Navn:

Skæbnesprække:

Personens daværende ...

... beskæftigelse:

... opholdssted:

... situation:

Bilag 2: Ansigter i tiden

De fem bilag er inddelt efter spilpersoner og skal uddeles i forbindelse med afhøringen af spillerne (se *Afhøringerne* på side 13). De introducerer scenariets grundstruktur og afslører det egentlige formål med spilpersonernes tilblivelse – pågribelsen af skæbneafhopperen Thomas Walter. Desuden skitserer de spilpersonernes indbyrdes forhold.

Årsagen til de interne spændinger i gruppen skal findes i Thomas Walters indre liv. I og med at spilpersonerne repræsenterer Walter på fem forskellige tidspunkter i hans omskiftelige åndsliv, vil de uundgåeligt blive ofre for hans egen fordømmelse af sig selv. Han har en tendens til kun at respektere sin øjeblikkelige sindstilstand og så ellers lange ud efter alt det, der ligger udenfor – inklusive sit eget for- og fremtidige jeg.

Denne tilgang skaber naturligvis konflikter mellem de forskellige stadier i hans liv. Hvad han priser i dag, håner han måske imorgen. Spilpersonernes manifesterede uligevægt er således udslag af Walters mentale uligevægt i perioden fra 1798 til 1841. Dette forhold gør så absolut ikke betingelserne for efterforskningen bedre, men er strengt nødvendigt for at komme ind under huden på Walter og dermed blive i stand til at forstå, kopiere og i sidste ende fange ham.

Matthew Sommer

Velkommen til bevidsthedens nøgne rum, hvor alt liv opstår. Det er her, du er blevet til – her, du har skabt Matthew Sommer i dit eget billede. Endnu er han blot en tanke, din første tanke. Men i det øjeblik, han nedtræder på jorden, vil han være så meget mere end blot dét. Han vil være kød og blod og følelse. En krop, der lyster langt mere, end du nogensinde havde forestillet dig. Du er hans bevidsthed, hans idealer og ambitioner. Han er blevet skabt med ét eneste formål – at opspore Thomas Walter i brudstykkerne af hans egen erindring og tilintetgøre såvel den som ham. Walter blev født i Danmark, men stak sidenhen af fra sin tildelte skæbne og forsvandt et sted i verden, hvor kun mænd af verden kan finde ham igen. Det er din og dine rejsefællers opgave at bringe ham tilbage i evighedens fold, så Kosmos atter kan blive lige så pletfrit og ordnet, som inden han kom til verden. Udfordringen stopper dog ikke hér. For hvad sker der, når en del af skaberen manifesterer sig i sit eget skaberværk og tvinges til at spille med på dets præmisser?

Under scenariet er det vigtigt, at du holder dig spændingen mellem planlægning og udførelse for øje. Ét er teori i bevidsthedens nøgne rum fjernt fra alt levet liv, noget andet er praksis i en verden, der frem for alt er styret af den menneskelige tilstand. Kan du holde hovedet koldt og fokuseret i jagten på Thomas Walter, eller vil kødets tusinde ansigter forpurre din færd?

Den næste side præsenterer dig for de stemninger, der vil herske mellem dig selv og dine fæller i det øjeblik, I nedtræder i kødet. I er hver især skabt som indbegrebet af en særlig fase i Walters liv for bedre at kunne sætte jer ind i hans tankegang og aflure ham hans skjulested. Prisen for dette lille kosmiske trick er imidlertid en række uundgåelige spændinger mellem jeres personer. Om de lader sig håndtere, vil kun tiden vise.

God jagt – og godt liv!

Matthew Sommers forhold til ...

... **Wilhelm Tate:** Selv om Tates håndfaste metoder ikke altid passer ind i dit blødere og mere eftergivende univers, ser du op til ham som én, der forstår at realisere sine visioner. Han vil uundgåeligt komme til at sætte sig væsentlige aftryk i verden. Det er i hans nærvær, at ord bliver til handling, og du håber på at kunne tage del i hans triumfer som et skridt på vejen mod dine egne.

... **Malthe Straw:** Den herskende borgermoral ville sikkert kalde ham for en drukkenbolt og en sjuft; men *du* respekterer ham for hans mod til at leve livet uanset omgivelsernes fordømmelse. Alligevel kan du ikke lade være med at gyse ved tanken om at skulle se dit eget liv passere forbi i samme ubemærkethed som hans. Det er denne dobbelthed, der gør det så svært for dig at virke naturlig over for ham.

... **Ernst Shaw:** Han må om nogen være en af de mystiske fremmede, du blev advaret mod, da du var barn. Men hvad var det *egentligt*, de advarede dig mod? Farvespillet uden for dagligdagens gråtoner? En skæbne, der var større end deres egen? Du ved ikke, *hvad* deres smålige ængstelse formåede at bilde dem ind, at de kunne frelse dig fra – kun at det ikke lykkedes dem at holde dig fra interessante outsiders som Shaw.

... **Herman Watt:** Du vil aldrig kunne blive som ham. Han har solgt sine drømme til en hensynsløs Gud, der nægter at tage hånd om sit eget skaberværk. Det er, som om alderen slører ungdommens klarsyn og lader det smelte sammen med omverdenen, indtil det ikke længere kan skelnes fra den. Hvis dette er sandt, frygter du ikke at måtte se døden i øjnene i din bedste alder.

Wilhelm Tate

Velkommen til bevidsthedens nøgne rum, hvor alt liv opstår. Det er her, du er blevet til – her, du har skabt Wilhelm Tate i dit eget billede. Endnu er han blot en tanke, din første tanke. Men i det øjeblik, han nedtræder på jorden, vil han være så meget mere end blot dét. Han vil være kød og blod og følelse. En krop, der lyster langt mere, end du nogensinde havde forestillet dig. Du er hans bevidsthed, hans idealer og ambitioner. Han er blevet skabt med ét eneste formål – at opspore Thomas Walter i brudstykkerne af hans egen erindring og tilintetgøre såvel den som ham. Walter blev født i Danmark, men stak sidenhen af fra sin tildelte skæbne og forsvandt et sted i verden, hvor kun mænd af verden kan finde ham igen. Det er din og dine rejsefællers opgave at bringe ham tilbage i evighedens fold, så Kosmos atter kan blive lige så pletfrit og ordnet, som inden han kom til verden. Udfordringen stopper dog ikke hér. For hvad sker der, når en del af skaberen manifesterer sig i sit eget skaberværk og tvinges til at spille med på dets præmisser?

Under scenariet er det vigtigt, at du holder dig spændingen mellem planlægning og udførelse for øje. Ét er teori i bevidsthedens nøgne rum fjernt fra alt levet liv, noget andet er praksis i en verden, der frem for alt er styret af den menneskelige tilstand. Kan du holde hovedet koldt og fokuseret i jagten på Thomas Walter, eller vil kødets tusinde ansigter forpurre din færd?

Den næste side præsenterer dig for de stemninger, der vil herske mellem dig selv og dine fæller i det øjeblik, I nedtræder i kødet. I er hver især skabt som indbegrebet af en særlig fase i Walters liv for bedre at kunne sætte jer ind i hans tankegang og aflure ham hans skjulested. Prisen for dette lille kosmiske trick er imidlertid en række uundgåelige spændinger mellem jeres personer. Om de lader sig håndtere, vil kun tiden vise.

God jagt – og godt liv!

Wilhelm Tates forhold til ...

... **Matthew Sommer:** Han lever i det samme drømmeunivers, som du selv gjorde, inden du besluttede dig for at tage kampen op og sætte handling bag dine store ord og tanker. Hvis du spiller på storhedens og berømmelsens romantiske strenge, skulle det være en smal sag at plante dine egne oprørske idéer i hans hoved og få ham over på din egen side.

... **Malthe Straw:** Han er på én gang en stakkel og en skamplet på al menneskelig æresfølelse. Han hengiver sig til spil, druk og hor, som om verden ikke havde større ting at byde på. Du har svært ved at skjule din foragt over for ham, men minder til stadighed dig selv om, at det er fornedrede skæbner som hans, du kæmper for at frigøre fra overklassens tyranni.

... **Ernst Shaw:** Som fortaler for ædelt heltemod er det en skændsel for dig at skulle indånde den samme luft som denne hykleriske landsforræder. Rygterne vil vide, at han brød sit edsvorne æresord til kongen for at kollaborere med fjenden. Hvis det er sandt, skal det være dig en udsøgt fornøjelse at overgive ham til myndighederne og den eneste passende straf for en sådan forbrydelse: hængning ved halsen til døden!

... **Herman Watt:** Religiositet er ikke andet end legaliseret vanvid – og Watt beviser din påstand. Han lider af en sygelig trang til at retfærdiggøre sig selv og sine handlinger i Guds navn. Stod det til dig, var han for længst blevet sat bag lås og slå på tosseanstalten, og du har bestemt ikke tænkt dig at tøve, hvis chancen byder sig for at få ham erklæret officielt sindssyg og gemt væk.

Malthe Straw

Velkommen til bevidsthedens nøgne rum, hvor alt liv opstår. Det er her, du er blevet til – her, du har skabt Malthe Straw i dit eget billede. Endnu er han blot en tanke, din første tanke. Men i det øjeblik, han nedtræder på jorden, vil han være så meget mere end blot dét. Han vil være kød og blod og følelse. En krop, der lyster langt mere, end du nogensinde havde forestillet dig. Du er hans bevidsthed, hans idealer og ambitioner. Han er blevet skabt med ét eneste formål – at opspore Thomas Walter i brudstykkerne af hans egen erindring og tilintetgøre såvel den som ham. Walter blev født i Danmark, men stak sidenhen af fra sin tildelte skæbne og forsvandt et sted i verden, hvor kun mænd af verden kan finde ham igen. Det er din og dine rejsefællers opgave at bringe ham tilbage i evighedens fold, så Kosmos atter kan blive lige så pletfrit og ordnet, som inden han kom til verden. Udfordringen stopper dog ikke hér. For hvad sker der, når en del af skaberen manifesterer sig i sit eget skaberværk og tvinges til at spille med på dets præmisser?

Under scenariet er det vigtigt, at du holder dig spændingen mellem planlægning og udførelse for øje. Ét er teori i bevidsthedens nøgne rum fjernt fra alt levet liv, noget andet er praksis i en verden, der frem for alt er styret af den menneskelige tilstand. Kan du holde hovedet koldt og fokuseret i jagten på Thomas Walter, eller vil kødets tusinde ansigter forpurre din færd?

Den næste side præsenterer dig for de stemninger, der vil herske mellem dig selv og dine fæller i det øjeblik, I nedtræder i kødet. I er hver især skabt som indbegrebet af en særlig fase i Walters liv for bedre at kunne sætte jer ind i hans tankegang og aflure ham hans skjulested. Prisen for dette lille kosmiske trick er imidlertid en række uundgåelige spændinger mellem jeres personer. Om de lader sig håndtere, vil kun tiden vise.

God jagt – og godt liv!

Malthe Straws forhold til ...

... **Matthew Sommer:** En harmløs drømmer, der minder dig om dengang, du selv endnu troede, at verden kunne gøres op i godt og ondt. Han bærer uskylden i sig, men du ved fra dig selv, at jo senere man mister den, des smerteligere er tabet. Det er med andre ord en nådesgerning at introducere ham for lasternes skønhed – i selskab med dig skal han snart komme til at lære at spille, drikke og hore!

... **Wilhelm Tate:** De, der påstår at være i en større sags tjeneste, kæmper som regel kun for at tilfredsstille deres egne egoer; og når dét går op for dem, ender de som dig. Du kender turen. Som med Sommer er den bedste måde at lære Tate det på ved at vise ham, hvordan det føles at fejle. Det gælder om at spænde ben for den slags menneskers planer – de viser sig alligevel oftest at være til mere skade end gavn.

... **Ernst Shaw:** Han tilhører den efterhånden omfattende gruppe af mennesker, der har en klemme på dig. Engang du var løbet tør for penge ved spillebordet, befandt han sig i nærheden med lommerne fulde. Men han har vist sig at være en af de hårde kreditorer – en pengepuger, der trives på andre folks ulykke. Der er på kort tid løbet ågerrenter på gælden, og han virker ikke som typen, man kan snakke sig fra at betale.

... **Herman Watt:** Hvordan forholder man sig til religionens fortalere, når man aldrig ved, om man stirrer frelsen eller topmålet af menneskelig hykleri i øjnene? Du vælger dobbeltmoralens tveæggede sværd og bruger Herman Watt dels som skriftefader, dels til at håne med smædevers og sarkasme. Dybest set ville du ønske, at du først havde mødt ham på et senere tidspunkt i dit liv, hvor de store spørgsmål formentlig vil synes mere relevante. Men hvem ved – måske *er* det allerede sent i dit liv?

Ernst Shaw

Velkommen til bevidsthedens nøgne rum, hvor alt liv opstår. Det er her, du er blevet til – her, du har skabt Ernst Shaw i dit eget billede. Endnu er han blot en tanke, din første tanke. Men i det øjeblik, han nedtræder på jorden, vil han være så meget mere end blot dét. Han vil være kød og blod og følelse. En krop, der lyster langt mere, end du nogensinde havde forestillet dig. Du er hans bevidsthed, hans idealer og ambitioner. Han er blevet skabt med ét eneste formål – at opspore Thomas Walter i brudstykkerne af hans egen erindring og tilintetgøre såvel den som ham. Walter blev født i Danmark, men stak sidenhen af fra sin tildelte skæbne og forsvandt et sted i verden, hvor kun mænd af verden kan finde ham igen. Det er din og dine rejsefællers opgave at bringe ham tilbage i evighedens fold, så Kosmos atter kan blive lige så pletfrit og ordnet, som inden han kom til verden. Udfordringen stopper dog ikke hér. For hvad sker der, når en del af skaberen manifesterer sig i sit eget skaberværk og tvinges til at spille med på dets præmisser?

Under scenariet er det vigtigt, at du holder dig spændingen mellem planlægning og udførelse for øje. Ét er teori i bevidsthedens nøgne rum fjernt fra alt levet liv, noget andet er praksis i en verden, der frem for alt er styret af den menneskelige tilstand. Kan du holde hovedet koldt og fokuseret i jagten på Thomas Walter, eller vil kødets tusinde ansigter forpurre din færd?

Den næste side præsenterer dig for de stemninger, der vil herske mellem dig selv og dine fæller i det øjeblik, I nedtræder i kødet. I er hver især skabt som indbegrebet af en særlig fase i Walters liv for bedre at kunne sætte jer ind i hans tankegang og aflure ham hans skjulested. Prisen for dette lille kosmiske trick er imidlertid en række uundgåelige spændinger mellem jeres personer. Om de lader sig håndtere, vil kun tiden vise.

God jagt – og godt liv!

Ernst Shaws forhold til ...

... **Matthew Sommer:** Han minder dig om noget, der er trådt ud af en af de eventyrlige glansbilledromaner, du læste som dreng. Dengang troede du virkelig, at verden var smuk, afmålt og retfærdig – og det er den ballast, der sætter dig i stand til at udnytte tåber som Sommer. Tal til ham om den store kærlighed, eller lov ham det halve kongerige, og han skulle være dresseret og klar til at gå i døden for dig.

... **Wilhelm Tate:** Unge opkomlinge, der tror, at deres rosenrøde tankeverden kan realiseres med en oprejst pande og en slagsang, er farlige for deres egne idéer. Se blot hvilket kejserdømme, der fulgte i kølvandet på Napoleon! Derfor er det blevet dig pålagt at holde dig ajour med Tates oprørske tendenser og sørge for, at de ikke løber løbsk. Du kender ikke dine arbejdsgivere, men nyder selve det at bekæmpe et af din egen fortids spejlbilleder.

... **Malthe Straw:** Livet er vores allesammens dårlige vane – det er blot måden, hvorpå vi er afhængige, der varierer. Straws måde er en af de nemmeste, og dermed også en af de nemmeste at udnytte: selvdestruktionen. Den type mennesker lever for livsgnisten på bunden af en flaske, på bagsiden af et spillekort og i en prostituerets favn. De har brug for sponsorer, og du er én af dem. Hvorfor? Måske fordi du selv kender til den desperation, der har fået Straw til at låne af dig til ågerrenter.

... **Herman Watt:** Der skal efterhånden meget til at ryste dig, men denne herre kan få det til at løbe dig koldt ned ad ryggen. Første gang, du så hans ansigt, var det blandt de dødsdømtes i en ussel fængselscelle, og nu vandrer han rundt som et selvretfærdiggjort billede på Guds velsignede børn. Han er, hvad der sker, når de stærke bliver svage. Du kender ikke hans fortids store synd, men dét, at den eksisterer, er også alt rigeligt til at holde din afpresning af hyklere gående.

Herman Watt

Velkommen til bevidsthedens nøgne rum, hvor alt liv opstår. Det er her, du er blevet til – her, du har skabt Herman Watt i dit eget billede. Endnu er han blot en tanke, din første tanke. Men i det øjeblik, han nedtræder på jorden, vil han være så meget mere end blot dét. Han vil være kød og blod og følelse. En krop, der lyster langt mere, end du nogensinde havde forestillet dig. Du er hans bevidsthed, hans idealer og ambitioner. Han er blevet skabt med ét eneste formål – at opspore Thomas Walter i brudstykkerne af hans egen erindring og tilintetgøre såvel den som ham. Walter blev født i Danmark, men stak sidenhen af fra sin tildelte skæbne og forsvandt et sted i verden, hvor kun mænd af verden kan finde ham igen. Det er din og dine rejsefællers opgave at bringe ham tilbage i evighedens fold, så Kosmos atter kan blive lige så pletfrit og ordnet, som inden han kom til verden. Udfordringen stopper dog ikke hér. For hvad sker der, når en del af skaberen manifesterer sig i sit eget skaberværk og tvinges til at spille med på dets præmisser?

Under scenariet er det vigtigt, at du holder dig spændingen mellem planlægning og udførelse for øje. Ét er teori i bevidsthedens nøgne rum fjernt fra alt levet liv, noget andet er praksis i en verden, der frem for alt er styret af den menneskelige tilstand. Kan du holde hovedet koldt og fokuseret i jagten på Thomas Walter, eller vil kødets tusinde ansigter forpurre din færd?

Den næste side præsenterer dig for de stemninger, der vil herske mellem dig selv og dine fæller i det øjeblik, I nedtræder i kødet. I er hver især skabt som indbegrebet af en særlig fase i Walters liv for bedre at kunne sætte jer ind i hans tankegang og aflure ham hans skjulested. Prisen for dette lille kosmiske trick er imidlertid en række uundgåelige spændinger mellem jeres personer. Om de lader sig håndtere, vil kun tiden vise.

God jagt – og godt liv!

Herman Watts forhold til ...

... **Matthew Sommer:** Du er alt, hvad han drømmer om at blive – han er blot for ung og uerfaren til at vide det endnu. Hans ønske om et liv i storhed uden fald kan kun Herren opfylde; men vejen til Herren er lang som det liv, han har foran sig – det liv, *du* allerede har levet. Din eneste mulige nådegave til en drømmer som ham er et tilgivelsens lys, han kan tænde, når den ugudelige verdens grusomhed går op for ham.

... **Wilhelm Tate:** Han lider af den samme fejlopfattelse, som også hærgede dit eget sind, inden du forstod at korrigere den – nemlig at det rationelle står i modsætning til det religiøse. Tate ser ikke, at den sunde fornuft er menneskets medfødte og helt igennem guddommelige rettesnor til dets eget liv. Individet kan sagtens være frit under Gud, og vejen til Herren går ikke gennem blodige revolutioner, hvis midler ikke stemmer overens med målet.

... **Malthe Straw:** Dengang du led som ham, havde du brug for én som dit nuværende jeg til at frelse din sjæl. Han lider tvivlens kvaler, og kun ved at være der til at tørre såvel hans angrende tårer som hans hånlige spyt bort fra dit bryst kan du lede ham ud af den syndens dal, han befinder sig i. I dine hænder skal han blive det endegyldige bevis på den styrke, Gud har skænket dig.

... **Ernst Shaw:** Han føler sig rigtignok klogere og bedre end sine medmennesker, men hvor din religion kan retfærdiggøre hele menneskeheden, kan hans filosofi kun retfærdiggøre ham selv. Desværre kender han dig fra dengang, du tænkte som ham og endte i dødscellen. Hvor han har sin viden fra, ved du ikke, men for at forhindre den i at slippe ud og uretfærdigt kaste smuds på din person, må du bøje dig for hans afpresning.

Rejsen begynder: Et skib stævner ud

*I kept my inmost thought secret, determined to seize the first
opportunity to strike some blow which would be spoken of.*

- Jørgen Jürgensen

Konstruktionen af Thomas Walters forfølgere er en realitet. Den kosmiske energi har organiseret sig selv i fem skyggeeksistenser, der skal gøre det beskidte arbejde, den ikke selv magter i sin urform. Opdigtede, men selvbevidste, står de klar til at blive sluppet løs i brudstykkerne af en erindring, der på én gang er deres egen og en andens, for at pille dens indehaver – og dermed også dem selv – ud af Historien. Kosmos vejrer orden for enden af kaos.

Forude venter kødeliggørelsen på jorden. De fem må indstille sig på – som i sin tid Thomas Walter – at rejse kloden rundt for at nå deres mål. Men hvor entydigt er dette mål, når først de befinder sig midt i livets vrimmel? Hvor meget ved Kosmos egentlig om den verden, det selv har skabt?

De sidste dessiner (“The Fantastic Voyage”)

Inden spillerne dukker op i spillokalet for den tredje, sidste og længste gang, skal det rearrangeres endnu engang. Placér spillernes bord midt i rummet, og opstil dit eget med de tre sirligt udlagte (og gerne indbunde) spillelederarkiver lidt på afstand af det. Når alle spillerne er samlede uden for lokalet, lukker du dem ind og beder dem tage plads rundt om bordet *med* urets retning i rækkefølgen: Matthew Sommer, Wilhelm Tate, Malthe Straw, Ernst Shaw og Herman Watt.

Spillerne har allerede fået en delvis introduktion til scenariet i *Bilag 2: Ansigter i tiden* på side 19. Din opgave er nu at gentage og udvide, hvad de allerede ved. Dette skal gøres så nøgternt og ulidenskabeligt som muligt, så de får fornemmelsen af at være del af en større kosmisk plan, der ikke har i sinde at tage højde for sådanne petitesser som subjektivitet og menneskelighed.

Om at præsentere form og indhold

Spillerne skal først og fremmest forstå, at deres spilpersoner repræsenterer selvbevidste manifestationer af verdens bagvedliggende kosmiske energi. Den højeste sandhed, de kender til, er således opretholdelsen af universets kosmiske orden. Det er denne orden, Thomas Walter har forbrudt sig mod ved at undvige fra den skæbne, der var tiltænkt ham. Det er deres opgave at finde og tilintetgøre ham, så det skår, han har slået i

Historiens monument, kan blive udbedret. Thomas Walter og hans anarkistiske erindring er et utåleligt blå i det ordnende princip altskuende øje. En allegori, der kan hjælpe forståelsen på vej, er historien om den kristne gud, der måtte antage menneskelig skikkelse for at kunne gribe ind i sit eget skaberværk og gå i dialog med det. Uden Jesus ville han være forblevet hævet over og uvedkommende for menneskene.

Scenariet udspiller sig på to planer. Et *kosmisk metaplan*, hvor spillerne kan sidde løsrevet fra verdens kaotiske uoverskuelighed og diskutere, hvor og hvordan Thomas Walter lettest lader sig finde og pågribe. Og et *menneskeligt historieplan*, hvor spilpersonerne bevæger sig rundt på jorden med alt, hvad dertil hører af besværligheder og konflikter. Det er vigtigt at pointere, at spilpersonerne, så længe de befinder sig i det kosmiske tomrum, er at betragte som *rene bevidstheder fritaget for menneskelige hæmsko som håb, tvivl, lyst og nød*. De er med andre ord i stand til at forholde sig objektivt til dem selv og deres mission – at indfange Thomas Walter. Så snart de nedtræder i kødet, er historien imidlertid en anden. I hvor høj grad de lader sig *påvirke af verdens faktiske omstændigheder*, er op til spillernes egen samvittighed. Det er i spændingen mellem de to planer, at nøglen til forståelsen af scenariet ligger.

Undervejs i scenariet vil spillerne have frit lejde til at skifte mellem de to planer. På det kosmiske bevidsthedsplan har de mulighed for at planlægge deres efterforskning og vælge, hvilke steder i Thomas Walters erindring, de vil besøge, og hvem i hans omgangskreds, de vil stifte bekendtskab med. I verden kan de så efterfølgende undersøge de valgte steder og interagere med de valgte bekendtskaber.

Når du har sikret dig, at spillerne har forstået deres situation, udleverer du *Bilag 3, 4, 5 og 6* (hhv. side 33, 34, 38 og 40) til dem. *Bilag 3* er det eneste konkrete spor af manden, de skal fange – Thomas Walters selvportræt. *Bilag 4 og 5* udgør det egentlige grundlag for spilpersonernes efterforskning. Det drejer sig om to oversigter fra årene mellem hans forsvinden i 1798 og hans formodede død i 1841. Den første dækker alle de steder, han vides at have opholdt sig, det andet de væsentligste personer, han vides at have stiftet bekendtskab med. *Bilag 6* er en optegnelse over de værker, der udgør Walters forfatterskab (alle skrevet mellem 1798 og 1841). Disse skal for så vidt muligt opstøves og tilintetgøres.

Spilpersonernes søgen efter Thomas Walter kommer til at foregå som en rejse, de selv tilrettelægger ved løbende at udvælge nye nedslagspunkter (fra *Bilag 4: Oversigt over Thomas Walters opholdssteder*) og introducere nye personer (fra *Bilag 5: Oversigt over Thomas Walters bekendtskaber*). Hvert sted kan kun besøges – og hvert bekendtskab kun træffes – én gang. De øvrige regler for brugen af oversigterne står beskrevet i *Tre sider af samme sag* på side 41. Giv spillerne et kort oprids af dem, inden de skiber ud på selve rejsen.

Ombord i Thomas Walters erindring (“Odysséen”)

Spilpersonernes rejse er sat til at begynde i den engelske havneby Southampton, hvor det sidste spor efter Thomas Walter ender i 1798, dengang han ikke var andet end en trodsig knægt på bare 18 år. Hans skæbne bød ham at sejle hjem til det Danmark, hvor han var født og opvokset, men istedet valgte han at kappe alle bånd til såvel dén som sin familie og stikke til søs. Om han vitterligt døde i 1841, som Kosmos havde planlagt det, står endnu hen i det uvisse.

Det er en bidende kold decemberdag, og kajen er fyldt med forventningsfulde sømænd, der glæder sig til at komme sydpå under varmere himmelstrøg. En skov af master rejser sig fra skibe, der lossere og laster uden ophør, hvert med sin destination og sit eventyr foran sig. Porten til verden står på vid gab – lige til at sejle igennem.

Spillernes første opgave er – i rækkefølgen: Sommer, Tate, Straw, Shaw og Watt – kort at fortælle historien om deres færd til Southampton. Det eneste krav er, at hver rejsebeskrivelse skal begynde, hvor spilpersonens levnedsskildring sluttede, og ende på havnefronten i Southampton, hvorfra Thomas Walter gled ud af den fælles Erindring og ind i sin egen.

Den lille fortælleseance fungerer som introduktion til såvel spilpersonerne som den forestående rejse. Den aktuelle situation – stilling, status m.m. – som en spilperson befinder sig i ved ankomsten til Southamptons havn, er også den situation, han befinder sig i fra scenariets første scene af.

Når spillerne har skildret spilpersonernes forskellige rejseveje til Southampton, skal de beslutte sig for, hvilket skib de vil stævne ud med. Valgmulighederne er at finde i det udleverede *Bilag 2: Spilpersonernes arkiv over Thomas Walters opholdsteder* under overskriften “De syv verdenshave”. Dette er den eneste gang på spilpersonernes rejse, hvor valget af et nyt opholdssted ligger under for logikkens restriktioner (dvs. at man fra en havn nødvendigvis må stævne ud med et skib frem for blot automatisk at kunne dukke op et eller andet vildfremmed sted på kloden).

Selvportræt af Thomas Walter



Oversigt over Thomas Walters opholdssteder 1798-1841

Danmark

København:

- ☐ Christiansborg Slot
- ☐ Dyrehaven
- ☐ Nikolaj Kirke
- ☐ Selskabsklub
- ☐ Værtshus
- ☐ Østergade 59

Landet:

- ☐ Ledreborg Slot
- ☐ "Vennelyst" (landsted)

De syv verdenshave

Sejlskibe:

- ☐ "Alexander" (handelsskib)
- ☐ "Bahama" (fangeskib)
- ☐ "Christine Henriette" (kaper)
- ☐ "Clarence" (handelsskib)
- ☐ "Fanny" (hvalfanger)
- ☐ "Gladiator" (hospitalsskib)
- ☐ "Harbinger" (ekspeditionsskib)
- ☐ "Lady Nelson" (ekspeditionsskib)
- ☐ "Margaret and Ann" (ekspeditionsskib)
- ☐ "Orion" (handelsskib)
- ☐ "Surprise" (fragtskib)
- ☐ "Talbot" (orlogsskib)
- ☐ "Woodman" (deportationsskib)

Det europæiske kontinent

Frankrig:

- ☐ Amatørteater (Paris)
- ☐ Joncheri (landsby)
- ☐ Louvre (museum, Paris)
- ☐ Seinen (flod, Paris)
- ☐ Spillehus (Paris)

Nederlandene:

- ☐ Det britiske konsulat (Ostende)
- ☐ Soignes (skov)
- ☐ Waterloo (landsby)

Portugal og Spanien:

- ☐ Bjerglandsby (Pyrenæerne, Spanien)
- ☐ Det britiske konsulat (Lissabon, Portugal)
- ☐ Fransk troppelejr (Spanien)

Tyskland:

- ☐ Bymur (lille by)
- ☐ Den britiske ambassade (Frankfurt am Main)
- ☐ Havnefronten (Hamburg)
- ☐ Naturhistorisk museum (Darmstadt)
- ☐ Romersk-katolsk katedral (Dresden)
- ☐ Sans-souci-palæet (Potsdam)
- ☐ Spilleklub (Berlin)
- ☐ Studerekammer (Weimar)
- ☐ Urmagerforretning (Frankfurt am Main)

England*London:*

- ☐ British Museum
- ☐ Fattighospital
- ☐ Fleet Prison
- ☐ Herskabshjem (Soho Square)
- ☐ Logi (Warren St.)
- ☐ Newgate Prison
- ☐ Old Bailey Court
- ☐ Pantelånerforretning (Tottenham Court Rd.)
- ☐ Royal Exchange (børs- og handelsmarked)
- ☐ "Spread Eagle Inn" (Gracechurch St.)
- ☐ Tothill Fields Prison
- ☐ West End-kvarteret
- ☐ Whitehall (regeringsbygning)

Reading:

- ☐ Skænkestue
- ☐ "The Literary Institution" (salon)
- ☐ "Upper Ship Inn"

Island*Akureyri:*

- ☐ Forsamlingshus
- ☐ Stiftamtmandens hus

Reykjavik:

- ☐ Bessastaðir (halvø)
- ☐ Fort Phelps (forsvarsstilling)
- ☐ Tugthuset
- ☐ Viðey (ø)

Øens fjerne egne:

- ☐ Rejseselskab

New South Wales (det sydøstlige Australien)*Sydney Town og omegn:*

- ☐ Castle Hill (egn)
- ☐ Fængsel
- ☐ Skibsværft
- ☐ Strandpromenaden

Øvrige naturhavne:

- ☐ Newcastle
- ☐ Unavngivet

Otaheite (Tahiti)*Matavai-bugten:*

- ☐ Kano-leje
- ☐ Kirke
- ☐ Missionærlejren

Otaheiteanernes boplads:

- ☐ Bambuspaladset
- ☐ Torvet

Van Diemen's Land (Tasmanien)*Hobart Town:*

- ☐ Arresten
- ☐ Havneknejspe
- ☐ Kvindelejr
- ☐ Lejlighed (Campbell Road)
- ☐ Politiretten
- ☐ Teater
- ☐ Toldkontoret
- ☐ Torvet
- ☐ "Waterloo Inn" (Davey St.)

Oatlands-distriktet:

- ☐ "Campbell Town Inn" (Campbell Town)
- ☐ Hus (Ross)
- ☐ Kondemneret ejendom (Ross)
- ☐ St. Matthew's Church (New Norfolk)
- ☐ The Derwent (flod)

Uudforskede landområder:

- ☐ Bjergkæde
- ☐ Bjergterræn
- ☐ Boplads
- ☐ Højslette
- ☐ Regnskov
- ☐ The Clyde (flod)
- ☐ The Shannon (flod)

Øvrige bosættelser:

- ☐ Circular Head (byggelejr)
- ☐ Jordlod (Spring Hill)
- ☐ Launceston (landsby)
- ☐ "Loane's Farm"
- ☐ Macquarie Harbour (arbejdslejr)
- ☐ Reservat (Bruny Island)

Oversigt over Thomas Walters bekendtskaber 1798-1841

- [] **Anstey, Thomas Edward** (politichef)
- [] **Arthur, oberst George** (guvernør)
- [] **Banks, sir Joseph** (naturforsker)
- [] **Bent, Andrew** (avisredaktør)
- [] **Black, John** (skibskaptajn)
- [] **Box, dr.** (hofkirurg)
- [] **Brown, Robert** (botaniker)
- [] **Buckley, William** (soldat)
- [] **Carlile's Men** (aktivistgruppe)
- [] **Castlereagh, lord** (udenrigsminister)
- [] **Colbert, Andy** (australneger)
- [] **Curr, mr. Edward** (direktør)
- [] **Dillon, grev** (adelsmand)
- [] **Einarsson, Leifur** (bogholder)
- [] **Franklin, sir John** (guvernør)
- [] **Fry, mrs. Elizabeth** (missionær)
- [] **Goethe, Johann Wolfgang von** (digter)
- [] **Harboe, general-postmester** (kammerherre)
- [] **Harper, mr.** (forlægger)
- [] **Holstein, grevinde** (adelskvinde)
- [] **Hooker, prof. William Jackson** (botaniker)
- [] **Humphrey, A. W. H.** (politichef)

-
- [] **Jefferson, John** (missionær)
 - [] **Jermyn, Henry** (litteraturagent)
 - [] **Kelly, dr. Cornelius** (skibslæge)
 - [] **King, flådekaptajn** (guvernør)
 - [] **Lorimer, C. P.** (landopmåler)
 - [] **Marquis og Teinah** (maorier)
 - [] **Murray, søløjtnant John** (skibskaptajn)
 - [] **Oehlenschläger, Adam** (digter)
 - [] **O'Ferrall, Rolla** (tolder)
 - [] **O'Leary, søløjtnant Daniel** (skibskaptajn)
 - [] **Pehi, høvding Te** (maori)
 - [] **Phelps, mr. Samuel** (handelsmand)
 - [] **Pomare, kong** (otaheiteaner)
 - [] **Rhodes** (skibskaptajn)
 - [] **Robinson, George Augustus** (missionær)
 - [] **Scott** (fårehyrde)
 - [] **Sheldon, William** (straffefange)
 - [] **Stephen, mr. Alfred** (rigsadvokat)
 - [] **Stephensen, Magnus** (pensionist)
 - [] **Stewart, Peggy** (horeunge)
 - [] **Trampe, grev** (guvernør)
 - [] **Vancouver, mr. og mrs. Charles** (aristokrater)
 - [] **Wellesley, sir Arthur** (krigsgeneral)

Arkiv over Thomas Walters forfatterskab 1798-1841

- [] “Bekendtgørelse af Islands Selvstændighed”
- [] “Description of the Kingdom of Shandaria and Adventures of King Detrimedes”
- [] “Historical account of a Revolution on the Island of Iceland”
- [] “History of the Origin, Rise and Progress of the Van Diemen’s Land Company”
- [] “Observations on the Funded System”
- [] “Sermon in Newgate Prison”
- [] “State of Christianity in the Island of Otaheite”
- [] “The Copenhagen Expedition Traced to Other Causes than the Treaty of Tilsit”
- [] “The Religion of Christ is the Religion of Nature”
- [] “Travels Through France and Germany”
- [] “Treatise on the Aborigines of Van Diemen’s Land”

At rejse i Erindringen

*That man's life would form a perfect romance,
if written with the strictest attention to truth.*

- Prof. W. J. Hooker om Jørgen Jürgensen

Spilpersonernes rejse gennem verdens spejlkabinet er som scenariet selv meningsløs og usammenhængende i dens umiddelbare form. Forberedelserne skaber ikke andet end undrende forventning, og målet blot døde minder. Kun rejsen – og kun rejsen i selve rejseøjeblikket – bærer kimen til det levende og meningsgivende.

Dette fragment præsenterer dig for de spiltekniske virkemidler og viser, hvordan en rød tråd trækkes gennem spilpersonernes mere eller mindre vilkårlige nedslag i Thomas Walters erindring og får et unikt sammenspundet væveri til at træde frem. Hvis scenariet bestod af en mængde prikker på et blankt stykke papir, ville den følgende tekst være pennen, der kunne forbinde dem til en hvilken som helst tegning.

Tre sider af samme sag

Efterforskningen af den forsvundne Thomas Walter opstår i brydningspunktet mellem dig og spillerne. Gennem jeres forskellige tilgange og påvirkninger skaber I et mentalt rum, der muliggør en valgfri rekonstruktion af Walters erindring. Processen er forsøgt bundet sammen af så simple regler som muligt. De tre hovedpunkter er:

1. Arkivet

For overskuelighedens skyld er Thomas Walters defragmenterede erindring blevet systematiseret i et arkiv under hovedoverskrifterne "opholdssteder", "bekendtskaber" og "forfatterskab". Spilpersonerne er i besiddelse af en indeksudgave af arkivet (se *Bilag 4*, 5 og 6), mens du er i besiddelse af en mere uddybende udgave (se *Spillederens arkiv over Thomas Walters* henholdsvis *opholdssteder*, *bekendtskaber* og *forfatterskab* på siderne 82, 140 og 156). Det er med dette arkiv ved hånden, at du skal sammenkæde og levendegøre spilpersonernes rejse.

Spilpersonerne er selv herrer over forløbet, i og med at de selv planlægger det undervejs. Uden andre forudsætninger end dem selv og deres intuition udvælger de løbende de af Walters opholdssteder, de vil besøge. Hertil kommer, at de selv kan bestemme hvilke af Walters bekendtskaber, de vil træffe de forskellige steder. Med hensyn til hans forfatterskab består valgfriheden i, at spilpersonerne selv kan vælge, hvilket værk de finder, hver gang de finder ét (alle opholdssteder, der gemmer på et værk, er i dit arkiv markeret med en "*" – det står dig dog frit for at lade spilpersonerne finde værker andre steder, hvis du synes, at de fortjener en lille gulerod).

Essensen er, at spilpersonerne aldrig ved, hvad de indlader sig på, når de søger et nyt sted hen, blander en ny person ind i historien eller finder frem til et nyt værk. De umiddelbare stemninger og reaktioner på spilpersonernes tilstedeværelse i erindringen bundes i Walters egne oplevelser i forbindelse med de enkelte arkivfragmenter. Og da spilpersonerne i kraft af deres forskellige personificeringer af Walter generelt vil blive behandlet, som om de var selve den mand, de søger, er overraskelserne på deres færd mange og brogede.

Arkivets løsrevne og anarkistiske natur lægger op til en alt andet end geografisk og historisk realistisk rejse, hvilket da for alt i verden heller ikke må tilstræbes. Det står spilpersonerne frit for at springe fra et værtshus i København til en bambushytte på Tahiti eller lade Goethe dukke op blandt indfødte australnegre – de er jo netop sat uden for alle rum- og tidsammenhænge (bortset fra dem, de selv skaber undervejs) for at opnå maksimal frihed under deres efterforskning.

2. Bevægelsen ind og ud af Thomas Walters erindring

Spejlinger opererer som tidligere nævnt på to planer. Det ene er historieplanet, hvor selve handlingen udspiller sig, og hvor spilpersonerne interagerer med den omgivende verden. Det andet er en art metaplan, hvor de kun eksisterer som løsrevne kosmiske bevidstheder. Det er på dette sidste plan, at de via arkivet vælger den næste destination på rejsen, den næste person, de vil møde, og den næste titel på de værker, de måtte finde.

Spilpersonerne kan på et hvilket som helst tidspunkt træde ud af verden og tilbage på metaplanet – *men det står kun i din magt at gøre noget ved det!* Hvis du føler, at timingen passer dårligt, eller at der ikke er flertal for beslutningen, kan du vælge at sidde den overhørig. Ligeledes kan du selv sende spilpersonerne tilbage på metaplanet, hvis du føler, at handlingen på en given lokation er udspillet. Hvis en spilperson fysisk forlader en lokation, trækker han automatisk alle de andre med tilbage på metaplanet. Dette skyldes, at spilpersonerne alle er integrerede i hinanden som tidsbilleder af den samme mand og derfor ikke kan opholde sig forskellige steder samtidig. Af samme årsag kan spilpersonerne heller ikke rejse forskellige steder hen i Walters erindring. Du bestemmer selv, hvordan du vil implementere denne regel, men husk på, at det som regel er den stærkeste vilje, der er den stærkeste drivkraft.

Når spilpersonerne fjerner sig fra historieplanet, fryses handlingen i et fastlåst billede. Spørg en af spillerne, hvad der er det sidste, hans eller hendes spilperson sanser fra dette billede. Det kan være en hvilken som helst detalje i form af et syn, en lyd, en smag, en lugt, en berøring eller en fornemmelse. Denne sansning bliver udgangspunktet for beskrivelsen af det næste sted, spilpersonerne vælger at besøge. Tilbage på metaplanet kan de nu frit vælge, hvor de næste gang vil manifestere sig, og hvilke af Walters bekendtskaber, de evt. vil møde der. Når de én gang har besøgt et sted, mødt et bekendtskab eller fundet et værk, krydses dette af på deres arkivindeks og kan ikke benyttes igen sidenhen. Bekendtskaber kan således ikke rejse med fra sted til sted. Det står dem frit for at vælge i rum (og dermed også i historisk tid), men den personlige

biografiske tid er kontinuerlig og ikke til at spole tilbage i. Det eneste, der kan viderebringes fra sted til sted er det rent personlige som fx ejendele, værker, status, ar, formål osv.

Når spilpersonerne har valgt deres næste opholdssted og evt. bekendtskaber (max. to pr. opholdssted) fra arkivet, finder og læser du indførelserne i dit arkiv. Disse små læseafbrydelser er en fast del af scenariet, og der er derfor ingen grund til at forsøge at camouflere dem. Tag dig den tid, du har brug for, og lad spillerne sidde og stege lidt imens. Du kan evt. ritualisere proceduren med en særlig gestus som fx at tænde et stearinlys eller fremsige et mantra á la “et sted i Evigheden vendes endnu et blad i Erindringens bog”.

Bemærk, at spillerne skal vælge bekendtskaber, *inden* de forlader metaplanet. De kan med andre ord ikke vende tilbage til metaplanet under et besøg på et opholdssted for at hidkalde et bekendtskab, de pludselig beslutter sig for gerne at ville møde der. Er de først én gang vendt tilbage til metaplanet, har de afskåret sig muligheden for sidenhen at besøge det opholdssted, de forlod.

Præcis hvornår og hvordan du vælger at introducere de valgte bekendtskaber på et opholdssted, er op til dig selv (og skulle du ikke have nået det, inden spilpersonerne atter forlader stedet, er det værst for dem selv – bekendtskaberne er krydset af i arkivet og kan ikke dukke op igen senere i scenariet). Vær opmærksom på, at det godt kan kræve en vis fleksibilitet og opfindsomhed at introducere visse personer i visse omgivelser. Men lad det ikke hæmme dig – tag det som en udfordring for din fantasi. En umiddelbart umulig scene, hvor maorihøvdingen Te Pehi fx skal dukke op i en islandsk landsby, kan blive uforglemmelig, hvis hele hans stamme kommer roende dertil fra New Zealand – emigreret for at slippe væk fra de anmassende kolonimagter.

Det eneste tidspunkt, hvor spilpersonerne kan vende tilbage til metaplanet under et besøg på et opholdssted og komme tilbage til det samme sted igen, er, når de finder et af Walters værker. Straks de finder ét, beder du dem vælge hvilket af hans værker, de ønsker, at det skal være, og udleverer så det tilsvarende handout fra dit eget arkiv. Mens spillerne studerer handoutet, kan du i arkivet desuden læse hvilke konsekvenser, du kan lade fundet få for den videre handling. Straks spillerne har læst færdigt vender de tilbage til den scene, de var igang med at udspille. Bemærk, at spilpersonerne i samme øjeblik, som de finder et givent værk, vil være fuldt fortrolige med dets indhold som beskrevet i handoutet (i og med at de alle repræsenterer Walter, har de så at sige selv skrevet værket, selv om de ikke er klar over det – lad dem blot undre sig).

Når du er klar til at begynde beskrivelsen af et nyt sted, skal du tage udgangspunkt i den sidste sansning fra det forrige sted. Måske er der tale om farven på et tapet, en ram stank af sved, en kølig brise eller lyden af et tikkende ur. Brug sansningen konkret eller forvrænget til at åbne beskrivelsen af det nye sted (hvis den sidste sansning fx var en vandrefugl over en islandsk slette, kan beskrivelsen af et værelse på Tasmanien begynde med synet af den selvsamme vandrefugl højt over byens tage; ligeledes kan solens blindende lys fx binde an til ildens skær i et messingbeslag; osv.). Når du har beskrevet færdigt og placeret spilpersonerne i de nye omgivelser, sætter du atter

handlingen igang. På den måde kobles alle rejsens isolerede bestanddele sammen i en elegant og sanselig associationsrækkefølge – ikke ulig erindringens selektive sammenkædning af hændelserne i vores egne liv.

3. Følingen med historien

Når du har de spiltekniske detaljer på plads, er det vigtigt ikke at læne sig tilbage og regne med, at scenariet kører sig selv derfra. Hovedformålet med de ovenstående retningslinier er at give fantasien så spændstigt et springbræt at sætte af på som muligt. Når historien først lever, skal du altid være parat til at ofre reglerne på fortællingens alter, hvis de kommer i vejen for øjeblikkets eller improvisationens magi.

Et godt sted at begynde er med brugen af metaplanets abrupte ophold i handlingsgangen. Da disse låser scenen fast i et stillbillede, er det vigtigt, at de lægges ind med sans for det dramatiske. Det kan fx være, idet spilpersonerne drejer om et hjørne, får øje på noget uventet, erkender en større sammenhæng – eller ganske enkelt efter en rigtig ørehænger af en formulering. Da spilpersonerne også har en del at sige med hensyn til, hvornår de hopper tilbage på metaplanet, må du stå frem for dem som et godt eksempel, så de ikke bare skifter opholdssted, hver gang de keder sig eller føler sig en smule truede.

Selv om reglen er den, at spilpersonerne ryger tilbage til metaplanet, hvis en af dem fysisk forlader et givent opholdssted, kan det have en vis effekt at lægge skiftene inden for det enkelte steds rammer. Lader spillerne fx et skib fra Walters arkiv dukke op, efter de netop har forladt en kyststrækning, er det oplagt at begynde sejladsen ud for den selvsamme kyst. Ligeledes kan en scene, der sluttede med, at spillerne åbnede en dør i et hus, passende efterfølges af en scene, hvor spillerne træder gennem døren og ud i den nye lokation, de har valgt fra arkivet. Hvad angår Walters bekendtskaber kan du ud over at give dem en mere eller mindre realistisk entré naturligvis også bare lade dem dukke op ud af det blå.

Essensen er ikke, hvad og hvor meget spillerne når at opleve på deres rejse, men *hvordan* de oplever det. Du bør generelt følge dig efter spillerne og kun bruge din autoritet negativt, hvis de forsøger at sprænge historiens rammer eller på anden måde er til skade for dens flow og energi. Giv de planer, spilpersonerne lægger et sted, mulighed for at bære frugt et andet (fx bør en lovning på at deltage i et hedensk ritual på Tahiti blive indfriet, hvis de vælger at tage til Tahiti, uanset om ritualet er skrevet ind i opholdsstedet som et handlingsforslag eller ej). Spilpersonernes råde tråd er den mening, de selv læser ind i scenariet, og de skal have mulighed for at skabe uventede konsekvenser for sig selv og skabe nye sammenhænge i Walters stivnede erindringsbilleder.

Et sidste råd kunne være, at du ikke skal spille kræfter på at tvinge en realisme, der ikke er tilstede, ned over hovedet på spillerne. *Spejlinger* er et surrealistisk – til tider magisk realistisk – scenarie, og dets uforudsigelige form kommer kun til at fungere, hvis du accepterer dette. Undgå at diskutere, hvad der er muligt, og hvad der ikke er

muligt med spillerne – tingene er, som de nu engang fremstår, og det er ikke din opgave at forklare eller forsvare dem.

Jagten på Thomas Walter (“Blade Runner”)

Spilpersonernes umiddelbare indgangsvinkel til rejsen er, at de skal finde Thomas Walter et sted i hans egen erindring og tilintetgøre ham – og dermed hans erindring. For Kosmos betyder det, at de uundgåeligt vil smelte sammen med ham, idet de lokaliserer ham, så det kan hente dem alle tilbage af den erindringssti, spilpersonerne har banet. Afslutningen på det hele vil da blive, at alle spor af Thomas Walters skæbneafvigende adfærd efter december 1798 bliver slettet fra Historien og den samlede menneskelige Erindring.

Men som tidligere nævnt er der faktorer, som det skabende Kosmos i dets totale mangel på føling med sit eget skaberværk ikke har regnet med. For det første kan spilpersonernes møde med den virkelige verden ændre deres (og dermed for så vidt også de dele af den kosmiske energi, de inkarneres) opfattelse af den og få dem til at vende sig mod det formål, de er sat på jorden med. For det andet risikerer en eller flere af spilpersonerne at falde gennem en af skæbnesprækkerne i hans konstruerede levnedsskildring og blive for evigt fanget i verden uden for Kosmos’ rækkevidde. Og for det tredje planlægger Walter et sidste anstød mod universets store arkitekt. Han befinder sig i den yderste time af den tid, der er blevet ham tildelt på jorden, men uden for ethvert rum og enhver historisk tid, spilpersonerne måtte kunne tro at finde ham i.

Spilpersonerne er i virkeligheden ikke så meget igang med at efterforske som med at genskabe hans erindring. Hvert et skridt, de tager, bliver således øjeblikkeligt en del af den samlede livserindring, som Walter er ved at nedskrive i sit sidste værk – det værk, der vil stå tilbage, når såvel spilpersonerne som Walter er borte, som et trodsigt bevis på, at Herren aldrig vil blive herre over sit eget værk.

Følgende er forslag til, hvordan striden mellem Kosmos og Walter kan komme til udtryk undervejs.

I Thomas Walters sted

Den væsentligste erfaring, spilpersonerne kommer til at gøre sig på rejsen, er sandsynligvis, at de ikke er tilstede som objektive tilskuere til en anden mands liv. I kraft af deres personificeringer af hans forskellige sider *lever* de denne mands liv som en femdobbelteksponering af ham.

Derfor giver det ingen mening at rejse rundt og forhøre sig omkring Walter og hans bevægelser. Med enkelte undtagelser i arkivet har ingen hørt om ham, i og med at spilpersonerne netop indtager den plads, han havde i forhold til de personer, de møder, og de steder, de besøger. Bekendtskaberne i arkivet vil således omgås spilpersonerne

med større eller mindre naturlighed uden at have nogen faktisk erindring om dem – de kender dem blot instinktivt uden nødvendigvis at kunne sætte fingeren på hvordan og hvorfra.

Spilpersonernes samhörighed

En anden uventet erfaring, spilpersonerne kommer til at gøre sig, er dén, at de hænger uløseligt sammen. Som personificeringer af forskellige facetter af den samme mand er de spærret inde i den samme skæbne. Muligheden for individuel bevægelsesfrihed er ikke tilstede.

Som nævnt i 2. *Bevægelsen ind og ud af Thomas Walters erindring* på side 42 kan spilpersonerne kun dele sig op inden for rammerne af det enkelte opholdssted. Forsøger en spilperson på egen hånd at springe mellem meta- og historieplanet, følger de andre uundgåeligt med. (Sørg dog for, at kontrære eller egensindige spillere ikke ødelægger det for de andre. Du bør hovedsageligt lystre konsensusbeslutninger – lad evt. spilpersoner, der forsøger at forlade et opholdssted uden de andre, blive stoppet som af en usynlig mur.) På samme måde er alt uden-for-døren-spil og hemmelighedskræmmeri, der ikke kan foregå rundt om bordet, ikke tilladt. Indskærp over for spillerne, at alle hører alt, hvad alle siger, i den udstrækning, at de er opmærksomme.

Dødens paradoks

I og med at spilpersonerne kun eksisterer som dele af Thomas Walters erindring, kan de ikke dø. Det er en praktisk umulighed, eftersom Walter – summen af de fem spilpersoner – befinder sig i levende live for enden af den skæbne, de uvist er ifærd med at træde for ham. Walter *har* levet sit liv, og det er kun op til spilpersonerne at dokumentere en udgave af det, ikke at bestemme dets afslutning.

Hvis en eller flere spilpersoner kommer i en situation, hvor døden er uundgåelig og umiddelbart forestående, *skal* du fryse handlingen og tvinge spillerne tilbage på metaplanet, hvor de så kan vælge sig et nyt opholdssted, de vil besøge. Dette gør sig gældende uanset omstændighederne – end ikke tåbelig dumdristighed eller selvmorderisk adfærd kan bringe spilpersonerne ansigt til ansigt med døden.

Fortidens spøgelse

Eftersom spilpersonerne er skabt af fragmenter af Thomas Walters egen erindring, risikerer de dels at komme ud for oplevelser med klare paralleller til deres egen fortid, dels direkte at blive konfronteret med sig selv, som de gebærdede sig ifølge deres konstruerede levnedsskildringer. Det er hér, at skæbnesprækkerne og erindringskortene fra fragmentet *At tilegne sig en erindring* på side 11 kommer ind i billedet.

Hvert erindringskort skildrer en skæbnesprække i en spilpersons fortid. Du kan når som helst, du finder belæg for det – hvilket typisk vil være, når en aktuel spilsituation minder om en situation fra et erindringskort – lade en spilperson krydse sit eget spor. Dette gøres ved på surrealistisk vis at passe situationen fra det pågældende erindringskort ind i den igangværende handling og introducere spilpersonens alter ego som biperson.

I det øjeblik en spilperson får øje på sit eget fortidige jég, bliver han lig med dette. Levnedsskildringens konstruerede virkelighed bliver mere virkelig end erindringsrejsens virkelighed. Spilpersonens nuværende jég forsvinder i en logisk kortslutning, og han må fortsætte sin tilværelse fra det punkt i hans liv, hvor han har mødt sig selv. Hans erindring om alt, der er sket siden – hvilket naturligvis inkluderer alt, han har foretaget sig i scenariet hidtil – går i glemmebogen. Forbindelsen til Kosmos – og dermed til metaplanet – er skåret over for altid. Formålet med hans liv er udhvisket fra Erindringen.

Dog hænger han endnu uløseligt sammen med de øvrige spilpersoner og vil således følge dem overalt, hvor de rejser i verden. Opholdene på det kosmiske bevidsthedsplan vil for ham derimod blot virke som perioder med dyb søvn eller akut hukommelsessvigt. Hvordan det påvirker hans sind gang på gang at vågne op nye steder på jorden i selskab med sine sjælebrødre, er en udfordring, spilleren selv må tage op. Hvordan han end beslutter sig for at reagere, vil alle hans handlinger herfra blive mejslet ind i Historiens monument uden mulighed for at blive slettet af Kosmos, når det kommer for at hente ham og de andre ved rejsens afslutning.

Skulle det ske, at samtlige spilpersoner mister forbindelsen til Kosmos, vil de til deres dages ende være fanget på det sidste sted i Thomas Walters, de er ankommet til. Når alderdommen kræver deres udtjente kroppe – hvilket uvægerligt vil ske på samme tidspunkt for dem alle (43 år efter de stævnedes ud fra Southampton) – vil de møde og smelte sammen med den Thomas Walter, de ikke længere er klar over, de søgte. Dette vil ske på nøjagtig samme måde, som hvis de selv havde fundet frem til ham (se næste fragment, *Rejsen ender: Indhentet af fortiden*, på side 48).

Rejsen ender: Indhentet af fortiden

*A Homer is no longer wanting to immortalize an Agamemnon.
For where is now the man not qualified to sing his own
praise [...] or who, like myself, would suffer the sad
but instructive vicissitudes of his fate to pass by
unwept and unrecorded [...]?*

- Jørgen Jürgensen

Thomas Walter kan ikke undslippe den kosmiske sammensværgelse mod sin person – og han véd det. Han jages af sin egen fortid i skikkelse af spilpersonerne, der intetanende er i færd med at leve hans liv på ny og derfor uundgåeligt vil finde og blive ham, om de ønsker det eller ej. Den tid, skæbnen har tildelt ham på jorden, er det eneste, han ikke har kunnet udmanøvrere, og nu venter han tålmodigt på, at den skal oprinde. Præcis hvor hurtigt sandet løber gennem timeglasset, og hvor han befinder sig, når det løber ud, ved kun spillerne – bare ikke endnu.

Måske er efterforskningen på sit højdepunkt, måske er den gået i stå, måske kæmper spilpersonerne med at finde sig til rette i deres usædvanlige og fragmenterede tilværelse på jorden. Kun én ting synes relativt sikker. Når de når til vejs ende, vil der være rejst flere spørgsmål, end der vil være blevet givet svar, og det, der vejer tungest i rygsækken, vil være forvirringen, paradokserne, det uklare.

Om spillerne alligevel føler sig oplyste af et forklarelsens skær eller blot befriede som kuglerne fra en gigantisk pinballmaskine, står det ikke i min magt at redegøre for. Alt, jeg ved, er, at der ikke vil være meget tilbage, men at det til gengæld vil være forevigt i det sidste værk, Walter efterlader sig. En selvbiografi, der ned i mindste detalje stemmer overens med den rejse, spilpersonerne netop har foretaget.

Tidsrejsen ("Twelve Monkeys")

Spilpersonerne kan nå frem til Thomas Walter på flere måder, men uanset hvilken vej, de vælger, vil mødet uundgåeligt betyde deres eksistens ophør. At påstå, at andet skulle være muligt, ville være en naiv og sentimental romantisering af menneskets muligheder. Vi er her kun på visit, dømt til selv at skabe en mening med vores liv – hvis vi da ellers gider ...

I det følgende gennemgås de forskellige veje til rejsens og scenariets afslutning. Selve klimakset er beskrevet i fragmentet *Det sidste punktum* på side 50.

1. Erindringens ophør

Hvis spilpersonerne rejser så langt i Walters erindring, at der til sidst kun er ét ubesøgt opholdssted tilbage, må dette nødvendigvis indeholde afslutningen på såvel jægernes som den jagedes liv. Den rumlige del af erindringen vil være opbrugt, og deres tid på jorden løbet ud. Bag dem ligger den ubegribelige skæbnesti, som de selv har trådt, og Walter dokumenteret for al måbende eftertid.

Medmindre scenariet omarbejdes til et kampagneforløb, eller spillerne i frustration beslutter sig for at springe fra sted til sted som harer, indtil de når frem til det sidste, bliver denne vej til klimakset næppe aktuel. Erfaringen fra spiltest viser, at spillerne sjældent når gennem mere end 10-15 af de over hundrede mulige opholdssteder i Walters erindring.

2. Eksistentiel ugidelighed

En anden mulighed er, at spilpersonerne finder afslutningen på deres rejse i følelsen af tomhed og ligegyldighed over for ethvert valg, de måtte se sig i stand til at træffe. Det eksistentielle mørke vil typisk sænke sig, hvis spillerne for alvor gennemskuer scenarie- og livskonstruktionens grundlæggende meningsløshed og ikke finder det umagen værd at tilegne sig en mening, som de til at begynde med tilegnede sig en erindring.

Sker det således, at spillerne taber interessen for scenariet som helhed – i modsætning til nogle enkelte døde punkter i det – rammes deres spilpersoner af et tilsvarende eksistentielt tungsind. Da deres død ikke kan fremprovokeres unaturligt, bliver de nødt til at vente på, at de når frem til udfrielsen for enden af Thomas Walters livsbane (43 år fra rejsens begyndelse).

En tid uden egentligt indhold, uden egentlig form, passerer spilpersonerne forbi på det opholdssted, hvor livsgløden definitivt døde ud. Tilbage er blot den uundgåelige afslutning, som de ugidelige spillere for hver en pris skal tvinges igennem.

3. Oprør!

En variation af den eksistentielle ugidelighed kunne være, at spilpersonerne ikke nøjes med at trodse den meningsløse meningsskaben, men tager skridtet fuldt ud og vender deres vrede mod det Kosmos, de selv er en del af. Mest oplagt ved at nægte at forfølge det formål, de er sat i verden med – at finde Thomas Walter. Motivationen kunne være sympati med menneskene og deres verden eller kravet om en tilværelse uden forudbestemt meningsindhold.

Måske forsøger spilpersonerne at skabe en regulær tilværelse for dem selv i en niche af Thomas Walters erindring. Det er dem ikke muligt at krydse dens fysiske grænser eller vende tilbage til de dele af den, de én gang *har* forladt, men nogle opholdssteder er tilpas bredt definerede, til at spilpersonerne ville kunne bosætte sig i dem i en længere

periode. En anden mulighed er, at de bevæger sig ud på det kosmiske bevidsthedsplan og nægter at vende tilbage til verden.

At gøre oprør ved at blive i verden vil uundgåeligt føre til fuldførelsen af spilpersonernes mission. Når solen går på hæld, og livets aften efter 43 år lange år sammen nærmer sig for dem alle fem, møder og bliver de Thomas Walter som beskrevet i klimakset nedenfor. At gøre oprør ved at sætte sig uden for verden bliver derimod i sidste ende et spørgsmål om spillersamvittighed. Hvis de vitterlig nægter at fortsætte eftersøgningen og bliver enige om at opløse deres konstruerede spilpersoner i utide, må du lade dem vende tilbage til den samlede kosmiske bevidsthed, de tilhører, og stoppe scenariet uden klimaks (dvs. at Walter får lov til at beholde sin selvskabte skæbne i fred). Inden det når så vidt, bør du dog så tvivl i deres sind om, hvorvidt det nu også *er* en reel mulighed. Er de som rene kosmiske bevidstheder i stand til at vedblive med at forstå og acceptere den menneskelige tilstand, som de ikke længere føler, og som har skabt uorden i det univers, hvis eneste bevidste formål er orden?

4. Spejlingernes realitet

Den vej, det ligger spilpersonerne mest ligefor at følge, er imidlertid at tage udfordringen op og forsøge at finde Thomas Walter. Hvor effektiv denne metode er, afhænger af spilpersonernes indlevelsesevne. I det øjeblik de til fulde har sat sig i Walters sted og er blevet enige om en plausibel og – inden for scenariets egen logik – bevislig forklaring på, hvor han måtte befinde sig, da vil de også finde ham dér.

Mennesket skaber selv sammenhæng i dets egen erindring – og spilpersonerne ligeså. Den virkelige udfordring ligger i at acceptere dette – bevidst eller ubevidst. Herefter er det blot et spørgsmål om at konstruere en løsning til gåden og overbevise sig om, at den er rigtig. Når dette er gjort, vil spilpersonerne øjeblikkeligt finde sig selv og Thomas Walter, uanset hvor langt eller længe de har rejst. Hvornår kriterierne for en sammenhængende og meningsfyldt udlægning af Walters livsforløb er opfyldt, vurderer du selv. Lad spillerne brydes med arkivernes uoverskuelighed og verdens kaos, indtil du føler, at de har fortjent deres afslutning. *Walters* tanker er *deres* tanker, og når de ikke længere blot forsøger at regne dem ud, men rent faktisk selv tænker dem, da er tiden inde til klimakset. Om alle erindringsfragmenterne – alle opholdsstederne, bekendtskaberne og værkerne – har været i spil, er ganske uden betydning. En gammel erindring er slettet fra verden, og en ny skabt.

Det sidste punktum ("Devil's Children")

Det er altid svært at afslutte et værk. Uanset hvor meget man har længtes mod at blive færdig, er selve afskedsøjeblikket altid svært. Man har skabt en indre verden af ord, tanker og antydninger, som synes al for virkelig, til at man for alvor ønsker at træde ud af den igen. Men intet – end ikke drømmen om perfektion – varer evigt. Historien når et punkt, hvor ingen ændringer af betydning længere er mulige, hvis man vil forblive tro

mod sit tankeliv. Og så er der kun tilbage at give slip.

For Thomas Walter er det værre endnu. Når han sætter det sidste punktum i den selvbiografi, han er ved at skrive for sig selv og spilpersonerne, vil han helt holde op med at tænke. Han vil være død og borte – kun husket i kraft af netop dette sidste værk.

”The Adventures of Thomas Walter”

Hvorend spilpersonerne befinder sig, hvadend de foretager sig, og hvilken tilstand de end måtte være i, når rejsen ender, sker ét og samme. En bog, indbundet i rødt fløjls og dekoreret med gyldne bogstaver, krydser deres vej. Den bærer titlen ”The Adventures of Thomas Walter – 1798-1841”.

Bogen er en udførlig beskrivelse af spilpersonernes rejse gennem Walters erindring. Den eneste afvigende omstændighed er, at værket er skrevet i jég-form og sammenfatter deres eventyr, som var de oplevet af én og samme person over en periode på 43 år. Stederne, spilpersonerne har besøgt, personerne, de har mødt, værkerne, de har fundet – alle er de spundet sammen af den geniale skribent Walter som nøglepunkter i hans egen og nu også spilpersonernes selvbiografi. Hver en sætning står dem øjeblikkeligt lysende klar, som havde de netop selv skrevet bogen.

Den begynder med, at den 18-årige dansker Jørgen Jürgensen beslutter sig for at forsvinde fra den kendte verden. Han ændrer navn til Thomas Walter og giver efter for den dragende magt, havet altid har haft over ham. Ombord på et skib (det selvsamme, spillerne valgte at påbegynde deres rejse med) stævner han ud fra Southampton og gennemlever alle de eventyr, der har ført ham (i skikkelse af spilpersonerne) frem til dette hans dødsleje. Hér (på det sted, hvor spilpersonerne har fundet ham) slutter bogen med, at han sætter sig ned for at skrive sin hudløst ærlige livsberetning med det formål *for øje at stille min usædvanlige skæbne til skue for verden – som en opfordring for nogen, som en advarsel for andre, men som en mulighed for alle.*

Den sidste rejse

Med spilpersonernes øjne rettet mod sidste side af ”The Adventures of Thomas Walter” træder forvandlingen i kraft. De sidste ord, der beskriver det sted, hvor han sidder og nedfælder selvbiografien, synes at genskabe rummet omkring spilpersonerne. De oplever sig selv som én og samme person og ser nu deres egen hånd sætte det sidste punktum og signere værket ”Thomas Walter”.

Manden, hvis liv de netop har levet – manden, der er og altid har været dem selv – lukker den bog, der skal blive hans gravskrift, og lægger sin nedslidte fjerpen fra sig. En let sitren går gennem hans krop, og øjeblikket efter er han væk. Kun bogen ligger tilbage. Billedet slører, og snart er kun den kosmiske bevidstheds mørke tilbage. Synet er fuldbragt, og mindet om det den eneste tilbageværende realitet.

”The Adventures of Thomas Walter” er ovre. Spilpersonerne har trådt hans skæbnesti og forladt den igen i skikkelse af ham selv. Oprøret mod Kosmos og verdens ordnende princip er forevigtet som en ridse i scenariets fiktion og spillernes fantasi. Hvad konsensusvirkeligheden angår, kan jeg kun henvise til Walters andet alias, Jørgen Jürgensen, og dennes ”A Shred of Autobiography”.

Flowcharts

At tilegne sig en erindring

Scenariemødet

- placér spillerne ved hvert deres bord
- fortæl dem, at de ikke eksisterer som andet end uskabt kosmisk energi
- bed dem åbne kuverterne med spilpersonoplæggene (*Spilpersoner*, s. 57)
 - bed dem skrive en levnedsskildring for deres spilperson
 - aftal personlige møder med dem senere på dagen

Levnedsskildringerne

- gør dig fortrolig med dem
- notér mulige skæbnesprækker

Afhøringerne (hver spiller for sig)

- gennemgå kort forløbet i levnedsskildringen
- klarlæg omstændighederne for de mulige skæbnesprækker
 - levnedsskildringen leveres tilbage
- udlevér scenariepræsentation og spilpersonoversigt (*Bilag 2*, s. 19)

Erindringskortene (*Bilag 1*, s. 15)

- skriv skæbnesprækkerne ind på erindringskortene (max. 2 pr. spilperson)

Klargøring af spillokalet

- placér spillebordet i midten af lokalet
- placér dit eget bord med arkiverne lidt på afstand af spillebordet

Rejsen begynder: Et skib stævner ud

Spillernes ankomst

- luk dem først ind, når de alle fem er ankommet
- placér dem ved bordet *med* urets retning begyndende til venstre for dig selv:
Sommer, Tate, Straw, Shaw og Watt

Præsentation af scenariet

- spilpersonerne er en del af Kosmos
- deres formål er at finde skæbneafhopperen Thomas Walter et sted i hans egen erindring
- eftersøgningen foregår på et kosmisk metaplan og et menneskeligt historieplan
- på metaplanet er de ren bevidsthed, på verdensplanet mennesker af kød og blod
- udlevér selvportrættet (*Bilag 3*, s. 33) og arkivindekserne (*Bilag 4, 5* og *6*, s. 34-40)
 - forklar brugen af arkivet og skiftene mellem de to planer

Eftersøgningen begynder

- beskriv Southampton havn den dag i december 1798, hvor Walter forsvandt
- bed hver spilperson beskrive sin rejse fra levnedsskildringens ophør til Southampton
 - bed spillerne vælge et skib fra arkivet
 - læs om skibet i dit eget arkiv, og sæt scenen igang

At rejse i Erindringen

Grundstrukturen

- skift mellem metaplan og historieplan
- metaplanet står for objektivitet og teoretisk planlægning
- historieplanet står for subjektivitet og praktisk udførelse
- spilpersonerne styrer selv skiftene (med dig som dramaturgisk vejleder)

Proceduren

- når spilpersonerne forlader et opholdssted, fryser du handlingen
 - bed en af dem fortælle, hvad det sidste, han sanser, er
- på metaplanet kan de nu vælge et nyt opholdssted blandt dem, de endnu ikke har besøgt
- de kan desuden vælge op til to bekendtskaber, der skal indfinde sig på opholdsstedet
- det nye opholdssted skal beskrives ud fra den afsluttende sansning fra det sidste sted

Undtagelsen

- når spilpersonerne finder et værk, vælger de på metaplanet en titel fra arkivet
- udlevér handoutet, og fortæl spilpersonerne, at de straks er fuldt fortrolige med værket
- når de har læst handoutet, vender de tilbage til opholdsstedet og fortsætter scenen

Andre faktorer

- spilpersonerne kan ikke hver for sig rejse til forskellige opholdssteder
- hvis en spilperson er ved at dø eller fysisk forlader et opholdssted, følger de andre med ham tilbage på metaplanet
- du kan introducere en spilpersons fortidige jég fra et erindringskort (spilpersonen bliver dette jég og mister sit formål og sin forbindelse til Kosmos)
 - omgivelserne reagerer på spilpersonerne, som om de var Thomas Walter
- spilpersonernes skaber gennem deres handlinger selv den røde tråd gennem scenariet
 - uden-for-døren-rollespil er ikke tilladt

Rejsen ender: Indhentet af fortiden

Hvordan finder spilpersonerne Thomas Walter?

- de når frem til det sidste opholdssted i arkivet
- de nægter at forlade et opholdssted og lader livet passere forbi
- de træder i karakter som Walter og bliver enige om en plausibel forklaring på, hvor han gemmer sig, og hvorfor

Undtagelsen

- hvis spilpersonerne på metaplanet nægter at fortsætte eftersøgningen, opløses de og vender tilbage til den samlede kosmiske bevidsthed (og Thomas Walters selvskabte skæbne får lov til at stå uanfægtet tilbage)
- inden det når så vidt, bør du dog udfordre spillerne lidt: kan Kosmos, hvis eneste formål er orden, uden videre give afkald på netop dét? er Kosmos i stand til at indleve sig i menneskets situation efter at have forladt dets verden?

Afslutningen

- "The Adventures of Thomas Walter" dukker op, og spilpersonerne læser i et glimt beretningen om deres egen rejse (fortalt i jég-form og strukket ud over årene 1798-1841)
- spilpersonerne ser sig selv som Walter, signerer bogen og lukker den i
 - han forsvinder, og kun bogen ligger tilbage
- billedet slører og erstattes af den kosmiske bevidstheds mørke

Materiale til konstruktion af personlig erindring 1780-1806

Matthew Sommers personlighed

Arketype

Eventyrer

Indre spændinger

Drømmende / selvforblindende

Nysgerrig / dumdristig

Livsdrifter

At gøre store bedrifter og opdagelser

At få sit navn udødeliggjort

Citat

“Thank God our preachers of Materialism have not been able to destroy, with all their sophism, the active principle of hope in the human mind.”

Matthew Sommers erindring

Beskæftigelser (brug mindst to i levnedsskildringen)

- Hyredreng på fangstskib
- Flådekaptajn
- Opdagelsesrejsende

Bekendtskaber (brug mindst to i levnedsskildringen)

- Maria Fraser, 18-årig skønhed, der besidder alle kvindens ophøjede dyder. Datter af en berømt fabrikant af matematiske instrumenter.
- Joseph Dalton Hooker, botaniker og kirurgassistent. Har en arrogant selvbevidsthed om, at han er søn af den berømte botaniker prof. William Jackson Hooker.
- Jack og Dick, de engelske navne på to indfødte vilde på dannelsesrejse i den hvide mands verden. De er begge meget kritiske over for det, de oplever – især den fordømmende kristendoms lære.

Erindringsglimt (brug alle fire i levnedsskildringen)

- Står og skuer ud over havet og føler sig draget af bølgerne
- Deserterer fra et skib ved en fremmed kyst og vandrer alene i en måned gennem uvejsomt terræn, før han atter støder på civilisation
- Krydser en brusende flod, der markerer grænsen mellem kortlagt og uudforsket territorie i periferien af den hvide mands verden
- Gør grin med en påstået verdensmand ved at bede ham udpege sine rejsemål på et lokalkort over den egn, han bor på

Matthew Sommers levnedsskildring

Matthew Sommers levnedsskildring, forts.

Matthew Sommers levnedsskildring, forts.

Materiale til konstruktion af personlig erindring 1780-1809

Wilhelm Tates personlighed

Arketype

Oprører

Indre spændinger

Ambitiøs / megaloman

Idealistisk / stolt

Livsdrifter

At kæmpe for social og økonomisk ligestilling for alle

At stå ved sig selv og sine principper

Citat

“The perverseness of man will not allow his fellow-creatures to remain at rest.”

Wilhelm Tates erindring

Beskæftigelser (brug mindst to i levnedsskildringen)

- Engelsk- og dannelseslærer for indfødte vilde
- Politidetektiv under dække som postbud
- Revolutionsleder (selverklæret protektor af det erobrede område)

Bekendtskaber (brug mindst to i levnedsskildringen)

- Jon Guðmundsson, skriver på et bispekontor. Såvel hans pen som hans tunge er skarp og kritisk over for undertrykkelsen af proletariatet.
- Benjamin Horne, korrupt fredsdommer (dvs. ulønnet og uden juridisk uddannelse) i et lukket landsbymiljø. Tjener stort på at sælge regeringsindkøbte byggematerialer til privatpersoner.
- Flådekaptajn "Paddy" Jones, snobbet søn af en adelsmand. Dyrker en personlig form for retfærdighed, der udelukkende baserer sig på klasseskel.

Erindringsglimt (brug alle fire i levnedsskildringen)

- Gør grin med en påstået verdensmand ved at bede ham udpege sine rejsemål på et lokalkort over den egn, han bor på
- Smugler landsforviste politiske fanger ud af et fængsel og bort fra en fangeø
- Finder et egnet bosættelsessted i et uudforsket område af verden og er med til at grundlægge de første bebyggelser
- Bliver af censuren tvunget til at omskrive en længere publikation for at få den udgivet

Wilhelm Tates levnedsskildring

Wilhelm Tates levnedsskildring, forts.

Wilhelm Tates levnedsskildring, forts.

Materiale til konstruktion af personlig erindring 1780-1812

Malthe Straws personlighed

Arketype

Selvmander

Indre spændinger

Manisk / depressiv

Selskabelig / nydelsessyg

Livsdrifter

At søge øjeblikkets flygtige lykke

At svælge i sin egen fornædrelse

Citat

“The joys of human life may be likened to two friends meeting on a hasty journey, who ask a few questions, and then part, leaving nothing behind but a tender regret.”

Malthe Straws erindring

Beskæftigelser (brug mindst to i levnedsskildringen)

- Kontorist i toldvæsnet
- Freelanceskribent og -tegner
- Soldat, indrullet under pseudonym for at undslippe sine kreditorere og lovens lange arm

Bekendtskaber (brug mindst to i levnedsskildringen)

- John Berkeley Monk, overbærende og indflydelsesrig advokat med kontakt til litterære miljøer.
- Dr. Rodmell, frygtløs skibslæge og kirurg på fange- og deportationsskibe. Omkom under en epidemi af tropisk hjernefeber, som han selv var med til at bekæmpe.
- Ungt unavgivent pigebarn fra det bedre borgerskab. Lever bag den pæne facade et hemmeligt udsvævende liv blandt kunstnere og bohemer.

Erindringsglimt (brug alle fire i levnedsskildringen)

- Bliver af censuren tvunget til at omskrive en længere publikation for at få den udgivet
- Ligger for døden i seks uger efter en fire måneder lang duktur
- Pantsætter i desperat penge nød sengelinnedet fra et lejet værelse
- Rejser til en stor industriby for at tjene penge til sit bryllup, men lader sig opsluge af byens natteliv og ser aldrig sin trolovede igen

Malthe Straws levnedsskildring

Malthe Straws levnedsskildring, forts.

Malthe Straws levnedsskildring, forts.

Materiale til konstruktion af personlig erindring 1780-1817

Ernst Shaws personlighed

Arketype

Desperado

Indre spændinger

Opportunistisk / utilregnelig

Diplomatisk / dobbeltmoralsk

Livsdrifter

At være uafhængig

At opretholde sin tilværelse med alle tilrådestående midler

Citat

“Real happiness in this world is only comparative, so no wise man need ever cry.”

Ernst Shaws erindring

Beskæftigelser (brug mindst to i levnedsskildringen)

- Leder af kommandogruppe i en krig mod vilde indfødte
- Hemmelig agent under dække som rejsebogsforfatter
- Børsspekulant

Bekendtskaber (brug mindst to i levnedsskildringen)

- Karl August, kunstmæcen og storhertug. På én gang politisk magtfaktor og væsentlig kulturpersonlighed.
- Alexander Macleay, transportminister. Har at gøre med skibskoordination, krigsfanger, troppetransport og deportation. Forsøger at tage så meget hensyn til den enkeltes sag som muligt.
- Mark Logan, deporteret voldtægtsforbryder, der pga. god opførsel har opnået en betinget benådning (dvs. retten til selv at søge arbejde i straffekolonien).

Erindringsglimt (brug alle fire i levnedsskildringen)

- Rejser til en stor industriby for at tjene penge til sit bryllup, men lader sig opsluge af byens natteliv og ser aldrig sin trolovede igen
- Udgiver sig for at være pilgrim for at få gratis kost og logi på en tre år lang fodrejse
- Efter at være blevet taget som krigsfange melder han sig under fjendens faner og forråder dermed sit eget fødeland
- Begejstres over den storslåede natur i et ufremkommeligt terræn, mens hans rejsefæller beklager sig over, at de er ved at dø af sult

Ernst Shaws levnedsskildring

Ernst Shaws levnedsskildring, forts.

Ernst Shaws levnedsskildring, forts.

Materiale til konstruktion af personlig erindring 1780-1841

Herman Watts personlighed

Arketype

Forkynder

Indre Spændinger

Erfaren / bedrevidende

Troende / frelst

Livsdrifter

At retfærdiggøre sig selv og sine handlinger

At opnå indsigt i guddommelige og jordiske anliggender

Citat

“After taking a careful survey of my own mind, I think genius may often be mistaken for madness.”

Herman Watts erindring

Beskæftigelser (brug mindst to i levnedsskildringen)

- Uuddannet kirurgassistent i et fængsel
- Bibelprædikant
- Forfatter

Bekendtskaber (brug mindst to i levnedsskildringen)

- Norah Corbett, tidligere stuepige. Deporteret for at have stjålet 17 shillings og seks pence fra sin frues gemakker. Med tiden hærdet såvel ind- som udvendigt.
- Biskop Videlinus, aldrende præst. Har et stort bibliotek med mange sjældne titler, men er stærkt utilfreds med sin regerings lave lønninger til præsteskabet.
- Jørgen Jürgensen, kongelig hofurmager. En beskeden mand, der passer urene på kongeslottet, mens hans kronometre i al stilfærdighed berømmes ude i den store vide verden.

Erindringsglimt (brug alle fire i levnedsskildringen)

- Begejstres over den storslåede natur i et ufremkommeligt terræn, mens hans rejsefæller beklager sig over, at de er ved at dø af sult
- Hans hustru straffes med tre måneder i kvindefængsel pga. hendes tilbøjelighed til druk og slagsmål
- Får en religiøs åbenbaring i fængslet, da han syg i krop og sjæl dømmes til døden
- Står og skuer ud over havet og føler sig draget af bølgerne

Herman Watts levnedsskildring

Herman Watts levnedsskildring, forts.

Herman Watts levnedsskildring, forts.