DOMMEREN

Du kommer til bevidsthed i en halvfærdig menneskekrop, som aldrig har været din. Og lige så fremmed, som din krop, er dine omgivelser og de spredte minder, der flakker rundt i dit hovede. Dit syn er sløret, men alligevel kan du - da du kigger ned af din nye krop - se, at der er noget galt. Du kan se muskelvævet bevæge sig, mens du prøver at få kontrol over lemmerne - muskelvævet? Hud ...

Knap har du tænkt tanken, før et beskyttende lag af hud begynder at danne sig. Det klør, men snart er hele din kønsløse krop dækket. Kønsløse ..? Du smiler svagt og ser din krop skifte form. Og mens du - tilsyneladende ved tankens kraft - laver de sidste justeringer, ser du dig interesseret omkring. Sanser.

... foran dig er et skinnende lys. Du kan ikke se, hvad der er bag det, men du falder på knæ. Ord buldrer i dit indre og fylder dig med en ufattelig fryd og ætsende frygt. Du forsøger at stille spørgsmål, men stemmen byder dig at tie. Du hører og adlyder ...

Du er i en form for gyde. Mørke bygninger læner sig ind over dig og lukker det meste af dagens lys ude. Der er revner i væggene, ser du. Luften er tyk af råd, og da du kigger efter ser du hvorfor. Overalt i gyden ligger der store bunker af affald, og rotterne løber rundt i en febrilsk jagt efter de bedste bidder.

... gennem glasset og væsken omkring dig kan du se mennesker bevæge sig. De går i et tilsyneladende fastlagt mønster mens de svinger metalholdere foran sig. I lokalet ser du instrumenter, der minder dig om et torturkammer. Hvorfor? Røg breder sig mellem skikkelserne og deres munde begynder at forme ord, som du ikke kan høre ...

Du husker intet. Intet. Du ved, at der var en tid før dette, men hvilken? Hvad er der sket? Hvordan? Og vigtigst af alt, hvorfor? Du tænker længe, prøver at gennemskue, hvilke motiver, der kan ligge bag. Tusindvis af spørgsmål dukker op i dit hovede, men du har ingen svar. Men en kamp raser - det er du sikker på - hvilken side har retfærdigheden med sig?

Med et lægger du mærke til, at du ikke er alene. At du hele tiden har været sammen med andre. Det er som om noget trækker i dig - nogen - som om du ikke er helt alene inde i dig selv. Spændt følger du trækket gennem gader, der ikke er meget anderledes, end den du vågnede i. Du overvejer kort, at du i med din nøgenhed og mangel på viden vil være et nemt offer, men nysgerrigheden vinder.

Du træder ind i en form for baggård - interessant, i øvrigt, at der ikke er nogen mennesker - og venter. Snart efter ser du fem andre skikkelser træde frem i det svage lys, der strømmer ned fra oven ...

Fragmenter
Disse fragmenter er bygget ud fra et kinesiske portræt, hvori man går ind og spørger, hvis personen var en ting, et dyr, en følelse osv. Men husk, at det stadig kun er fragmenter - spillerne skal forholde sig til det som de vil og ikke være bekendte med, at der er tale om et kinesisk portræt.

De med * mærkede fragmenter illustrerer en udvikling i Brikken. Det vil sige, at de skal udleveres i den rækkefølge, de står i og efterhånden som karakteren får større og større selvforståelse.

Navn
Salomon *eller* Dike

Ting
Bøddelmaske og -økse, sværd, hammer, vægtskåle, løber (skakbrik)

Dyr
Falk eller høg

* Handling
Henrette - domsfælde/dømme - anklage, forsvare - *be*dømme

Ordsprog
* "Mit ord er lov" - "Lad den som er uden skyld kaste den første sten"

* Person
Bøddel - Anklager - Dommer

Stødt falder øksen
De skyldige betaler
En tåre fældes

Fragment

Der står en ensom skikkelse på en bakketop lidt uden for byen. Han, eller hun, er høj og lysende. Skikkelsen er iklædt en gylden rustning med en vægtskål som våbenmærke, og i sin hånd holder den et flammende sværd. Det er umuligt at skelne dens træk for det lys, der stråler omkring den, men de fleste ville nok også rette opmærksomheden mod de to mægtige vinger på hans ryg og vide, at en af Himlens skabninger i sandhed er steget ned til Jorden.

Men ingen har set den; børnene leger på gaden, folk passer deres arbejde og alt er, som det altid har været. Tilsyneladende uvidende om, at når dagen er omme, vil deres strålende tårne, hvide mure og frodige haver ikke længere eksistere. Det er blevet tiden for deres dom, og skikkelsen på bakken skal eksekvere den.

"Er du sikker på, herre," skikkelsen ser ud til at tale til luften omkring sig, "at det er nødvendigt?"

TVIVLER DU? Stemmen buldrer som en tordenstorm, og skikkelsen falder på knæ.

"Aldrig, herre."

INDBYGGERE I DENNE BY HAR FORBRUDT SIG MOD DE HELLIGSTE AF MINE LOVE. DERVED HAR ALLE SOM HOBE TEGNET EN PAGT MED DJÆVELEN OG FORTJENER ALLE AT DØ. MEN I MIN BARMHJERTIGHED VIL JEG SKÅNE FIRE AF DE RENESTE JOMFRUER. DEM SKAL DU LADE LEVE, SÅ DE KAN VANDRE TIL HVERT SIT VERDENSHJØRNE OG FORTÆLLE OM, HVAD STRAFFEN FOR AT FORBRYDE SIG MOD HERREN ER.

"Men, Herre, dem alle ..?"

TI! SÅDAN ER MIT ORD, OG SÅDAN SKAL DET BLIVE.

"Jeg hører og adlyder."

Skikkelsen hæver sit flammende sværd, og med et åbner Himlen sig over byen. Solen formørkes idet tusinder og atter tusinder af Himlens vingede hærskarer vælter ned over byen for at følge skikkelsens bud. Skikkelsen selv er nu i byen, og hver gang den med sit flammende sværd fælder endnu en af Herrens fjender, lader den dem vide, hvorfor. Fordi de har sat sig op imod loven, op imod retfærdigheden, op imod Herren.

Den finder sig selv i kirkens døråbning. Mange af byens børn og kvinder har søgt tilflugt herinde uvidende om, at ingen kan flygte fra Herrens straf, og idet de ser den, begynder de alle lavmælt at bede. Ikke for deres liv, men for deres sjæle. Det er børn født med Djævelens mellemkomst og kvinder, som lever i synd, må skikkelsen minde sig selv om. Men er der intet håb for dem?

Skikkelsen hæver sit sværd ...

Fragment

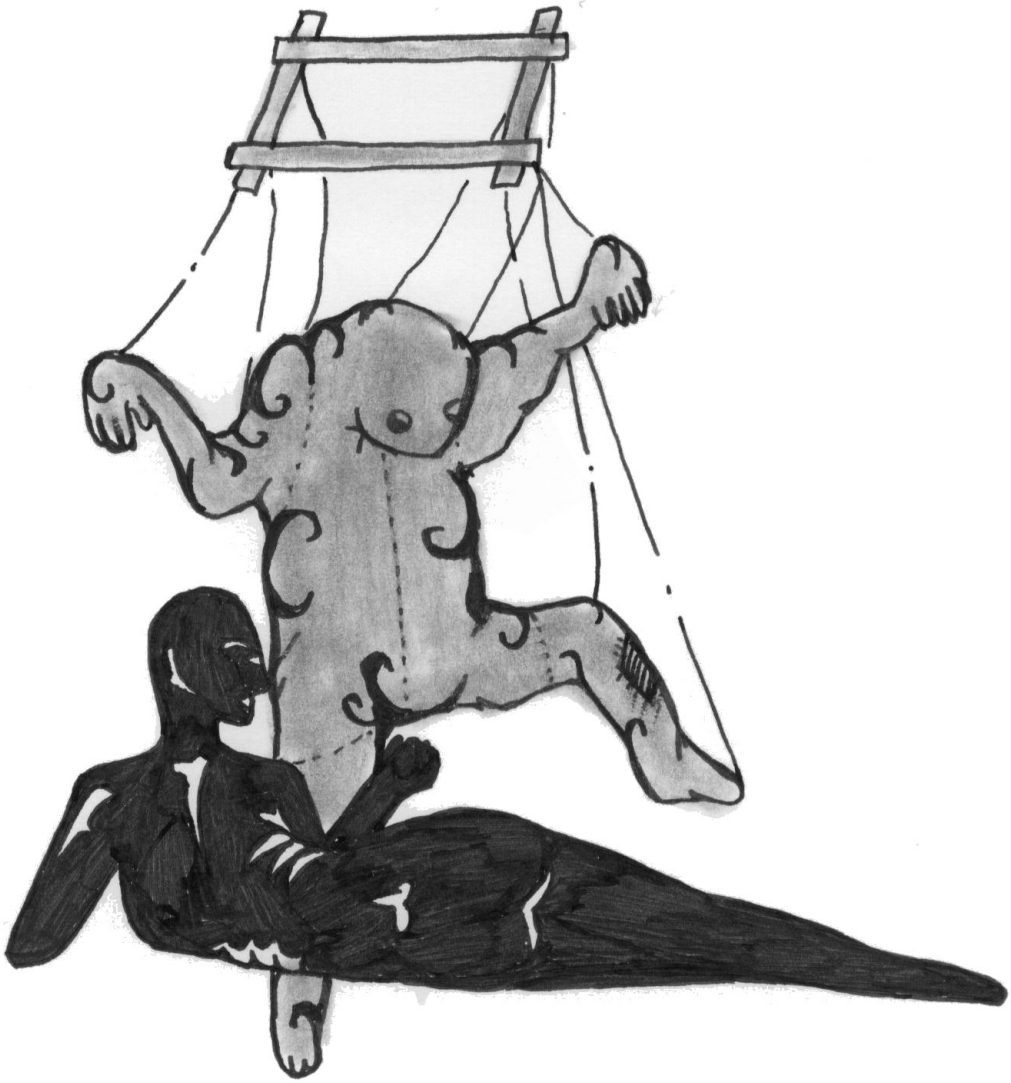
Lidt efter lidt dukker minderne frem. Du begynder at huske tiden før - før du vågnede til live i denne verden.

Du husker lyden af hammerens fald mod pulten, den anklagedes klageråb, lugten af brændt kød og solens glimten i sværdet, der falder mod den skyldiges hals. Du husker de tusindvis af gange, hvor du har dømt efter din herres forskrifter og fungeret som hans højre arm. Og frem for alt husker du fryden ved at se retfærdigheden ske fyldest.

Men alt for sjældent husker du at have frikendt en anklaget, ligesom *grunden* bag de dømtes skyldighed ofte ligger skjult i tågerne. Det er altid dommene, der står klarest. De dømtes ansigter, selve loven og selve forseelserne er som forsvundet. Du var blot din herres højre hånd, en forlængelse af ham selv, som kunne eksekvere de domme, han valgte. Du var den brik, som din herre kunne stille forrest på spillepladen vel vidende, at du ville udfylde din plads. En vigtig brik, som kunne være et forbillede for de andre og på den måde forme spillet. Men hvilket spil, og hvem var modstanderen?

Du husker svagt de sidste dage. Du husker forberedelserne til den endelige dom. Du husker de tusinder og atter tusinder af soldater, der stod klare til at bringe den uundgåelige retfærdighed til de dømte i det sidste slag. Men du husker ikke, hvem der kæmpede mod hvem, og endnu mindre, hvem der vandt. Hvis nogen vandt overhovedet.

Og med den tanke går det op for dig, hvorfor du atter er blevet bragt til live. Slaget raser endnu.



DUKKEFØREREN

Du kommer til bevidsthed i en halvfærdig menneskekrop, som aldrig har været din. Og lige så fremmed, som din krop, er dine omgivelser og de spredte minder, der flakker rundt i dit hovede. Dit syn er sløret, men alligevel kan du - da du kigger ned af din nye krop - se, at der er noget galt. Du kan se muskelvævet bevæge sig, mens du prøver at få kontrol over lemmerne - muskelvævet? Hud ...

Knap har du tænkt tanken, før et beskyttende lag af hud begynder at danne sig. Det klør, men snart er hele din kønsløse krop dækket. Kønsløse ..? Du smiler svagt og ser din krop skifte form. Og mens du - tilsyneladende ved tankens kraft - laver de sidste justeringer, ser du dig interesseret omkring. Sanser.

... foran dig er et skinnende lys. Du kan ikke se, hvad der er bag det, men du falder på knæ. Ord buldrer i dit indre og fylder dig med en ufattelig fryd og ætsende frygt. Du forsøger at argumentere, men stemmen byder dig at tie. Du hører og adlyder ...

Du er i en form for gyde. Mørke bygninger læner sig ind over dig og lukker det meste af dagens lys ude. Der er revner i væggene, ser du. Luften er tyk af råd, og da du kigger efter ser du hvorfor. Overalt i gyden ligger der store bunker af affald, og rotterne løber rundt i en febrilsk jagt efter de bedste bidder.

... gennem glasset og væsken omkring dig kan du se mennesker bevæge sig. De går i et tilsyneladende fastlagt mønster mens de svinger metalholdere foran sig. Bag dem kan du se en ensom skikkelse i rød - alene, men alligevel ved du, at han trækker i trådene. Røg breder sig mellem skikkelserne og deres munde begynder at forme ord, som du ikke kan høre ...

Du husker intet. Intet. Du ved, at der var en tid før dette, men hvilken? Hvad er der sket? Hvordan? Hvorfor? Tusindvis af spørgsmål dukker op i dit hovede, men du skubber dem resolut tilside. Der er en tid til spørgsmål, men lige nu gælder det om at finde ud af *hvor* du er, *hvordan* det hele fungerer og *hvem*, der trækker i trådene. Og hvem de trækker i, for det er som om du kan se de lange snore udgå fra dine egne lemmer.

Med et lægger du mærke til, at du ikke er alene. At du hele tiden har været sammen med andre. Det er som om noget kalder på dig - nogen - som om du ikke er helt alene inde i dig selv. Forsigtigt - du bryder dig ikke om tanken om at have andre end dig selv inde i dig - følger du kaldet gennem gader, der ikke er meget anderledes, end den du vågnede i. Du overvejer kort, at du i med din nøgenhed og mangel på viden vil være et nemt offer, men chancer er til for at blive taget.

Du træder ind i en form for baggård og nogenlunde samtidig med, træder fem andre skikkelser frem i det svage lys, der strømmer ned fra oven ...

Fragmenter
Disse fragmenter er bygget ud fra et kinesiske portræt, hvori man går ind og spørger, hvis personen var en ting, et dyr, en følelse osv. Men husk, at det stadig kun er fragmenter - spillerne skal forholde sig til det som de vil og ikke være bekendte med, at der er tale om et kinesisk portræt.

De med * mærkede fragmenter illustrerer en udvikling i Brikken. Det vil sige, at de skal udleveres i den rækkefølge, de står i og efterhånden som karakteren får større og større selvforståelse.

Navn
Machiavelli *eller* Frigg

Ting
Traktakt, marionetdukke, giftkniv, konge (skakbrik)

Dyr
Hyæne eller ræv

* Handling
Bedrage, manipulere, forhandle

Ordsprog
"Der er koldt på toppen, men læ bag tronen" -

* Person
Rænkesmed - Dukkefører - Forhandler

Spiller eget spil
Trækker tråde hid og did
Spil uden taber

Fragment

"Min herre konge, jeg må endnu engang minde dig om konsekvenserne af en sådan beslutning."

To skikkelser går ned af en gang, begge tydeligvis folk med magt og indflydelse. Tilsyneladende jævnbyrdige, men den skarpe iagttager ville ikke være i tvivl om, at manden til venstre trods sin krone er den anden underlegen. Det er som om et skær af nærmest overnaturlig magt og vælde stråler omkring den højre.

"Tak, du har længe prøvet at tale mig fra det," det er kongen, der taler nu, "men tiden til åben konfrontation er kommet."

"Men ..."

"Ikke noget men, jeg værdsætter dine råd meget, men glem ikke, hvem af os, der bærer kronen."

"Kunne aldrig falde mig ind." Kongen opfatter ikke den nærmest spottende tone og ser heller ikke det korte glimt af undertrykt vrede, der lyser i den andens øjne. "Men glem ikke, at jeg har advaret dig."

Det er sen aften og månen kaster sit blege skær ind i kongens gemakker. Et glas vin står klar på natbordet, kongen selv er endnu ikke til stede. Døren går op og en skikkelse træder hjemmevant ind i rummet. Lyden af raslen med papir og et klart, næsten usynligt pulver bliver uden hast hældt i vinen. Døren lukker sig atter. Nu mangler kun kongen selv.

"Min prins, jeg ved, at din fader ønsker det anderledes, men overvej i det mindste visdommen i mit forslag. Der kommer en dag, Gud give, at det ligger langt ude i fremtiden, hvor du selv skal sidde på tronen." Et skælmsk smil spiller umærkeligt på rådgiverens nærmest overnaturligt perfekte læber, men prinsen sidder med ryggen til og ser intet.

"Men når nu min fader har afgjort sagen, hvad nytter det så at gennemgå det hele igen?"

"Det nytter fordi en situation som denne kan opstå igen. Og til den tid vil *du* måske vide - til forskel fra din fader kongen - at list og stille diplomati åbner døre, som krige ikke gør."

"Jeg ser, hvad du mener, men ..."

"Ikke noget men, det vigtigste er, at vi forstår hinanden." Rådgiveren smiler igen, vidende.

Fragment

Lidt efter lidt dukker minderne frem. Du begynder at huske tiden før - før du vågnede til live i denne verden.

Du husker den endeløse smigren, løgnene, løfterne, truslerne og forhandlingerne. Du husker de mange kompromiser, du har måttet indgå for at følge din herres ordrer, ligesom du husker de utallige, som har stået i vejen for dine mål og har måttet bøde for det. Og gennem alt dette husker du glæden ved at arbejde på at fuldføre noget, der var større end dig selv.

Uenighederne du har pustet til eller afklaret, ofrene du har givet eller taget og krigene, du har startet er tydelige. Ligesom du altid var klar over, at du arbejdede for din herres sag. Men lige så sikker du er på, at alle dine anstrengelser tjente ham, lige så usikker er du på, hvad den sag var. Du var forhandleren, agenten og snigmorderen. Du var den brik, som din herre kunne stille bagerst på spillepladen vel vidende, at du ville udfylde din plads. En vigtig brik, som kunne trække i snorene på de andre og på den måde forme spillet. Men hvilket spil, og hvem var modstanderen?

Du husker svagt de sidste dage. Du husker forberedelserne til det endelige slag og især de utallige rænker og skjulte træk, der ledte frem til det. Du husker hvordan to hære til sidst marcherede ud for at møde hinanden og den følelse af uundgåelighed, der fulgte dem. Men du husker ikke, hvem der kæmpede mod hvem, og endnu mindre, hvem der vandt. Hvis nogen vandt overhovedet.

Og med den tanke går det op for dig, hvorfor du atter er blevet bragt til live. Slaget raser endnu.

KNIEEREN

Du kommer til bevidsthed i en halvfærdig menneskekrop, som aldrig har været din. Og lige så fremmed, som din krop, er dine omgivelser og de spredte minder, der flakker rundt i dit hovede. Dit syn er sløret, men alligevel kan du - da du kigger ned af din nye krop - se, at der er noget galt. Du kan se muskelvævet bevæge sig, mens du prøver at få kontrol over lemmerne - muskelvævet? Hud ...

Knap har du tænkt tanken, før et beskyttende lag af hud begynder at danne sig. Det kløer, men snart er hele din kønsløse krop dækket. Kønsløse ..? Du smiler svagt og ser din krop skifte form. Og mens du - tilsyneladende ved tankens kraft - laver de sidste justeringer, ser du dig vagtsomt omkring. Sanser.

... foran dig er et skinnende lys. Du kan ikke se, hvad der er bag det, men du falder - modstræbende - på knæ. Noget siger dig, at du ikke bør være ulydig. Ord buldrer i dit indre og fylder dig med en ufattelig fryd og ætsende frygt. Du hører og adlyder ...

Du er i en form for gyde. Mørke bygninger læner sig ind over dig og lukker det meste af dagens lys ude. Der er revner i væggene, ser du. Luften er tyk af råd, og da du kigger efter ser du hvorfor. Overalt i gyden ligger der store bunker af affald, og rotterne løber rundt i en febrilsk jagt efter de bedste bidder.

... gennem glasset og væsken omkring dig kan du se mennesker bevæge sig. De går i et tilsyneladende fastlagt mønster - som tropper før et slag? - mens de svinger metalholdere foran sig. Du forsøger at banke på glasset, at sprænge det, men det er umuligt. Røg breder sig mellem skikkelserne og deres munde begynder at forme ord, som du ikke kan høre ...

Du husker intet. Intet. Du ved, at der var en tid før dette, men hvilken? Hvad er der sket? Hvorfor? Og vigtigst af alt, hvem har gjort det? Nogen står bag dette, og du vil lade dem betale for det. For din svage krop (svag i forhold til hvad?), for din hjælpeløshed og for at have sat dig i en situation, som du ikke umiddelbart kan gennemskue. Men samtidig har du fornemmelsen af, at denne beslutning er om ikke forkert, så utilstrækkelig.

Med et lægger du mærke til, at du ikke er alene. At du hele tiden har været sammen med andre. Det er som om noget trækker i dig - nogen - som om du ikke er helt alene inde i dig selv. Du følger uden at tænke nærmere over det, dette "træk" - hele tiden på vagt - og lidt efter står du i en form for baggård. Ikke mindre forfalden eller beskidt en den gyde, du vågnede i - ikke mindre fucking uforståelig - men dem, der deler dit hovede med dig, er i nærheden.

Du ser de fem andre skikkelser træde frem i det svage lys, der strømmer ned fra oven ...

Fragmenter
Disse fragmenter er bygget ud fra et kinesiske portræt, hvori man går ind og spørger, hvis personen var en ting, et dyr, en følelse osv. Men husk, at det stadig kun er fragmenter - spillerne skal forholde sig til det som de vil og ikke være bekendte med, at der er tale om et kinesisk portræt.

De med * mærkede fragmenter illustrerer en udvikling i Brikken. Det vil sige, at de skal udleveres i den rækkefølge, de står i og efterhånden som karakteren får større og større selvforståelse.

Navn
Achilleus *eller* Pallas (Athene)

Ting
Sværd, kølle, lanse, økse, rustning, tårn (skakbrik)

Dyr
Bjørn

* Handling
Ødelægge, bekrige, duellere

* Person
Kriger - Korsfarer - Ridder

* Ordsprog
"Min troskab min ære" - "Krig er blot en videreførsel af diplomati med andre midler"

Blod, sved, kampens larm
Retfærd vil triumfere
Barnets sagte gråd

Fragment

"General, fjenden er slået!"

En soldat står retstilling foran sin general - en høj, mørk skikkelse iklædt en stålgrå rustning. På et bord foran den ligger et blodplettet sværd. Generalens ansigt er som skjult i skygger, ligesom de enorme vinger ikke er synlige for manden foran ham. Ak, hvis blot han vidste, hvem hans general var, hvis han kunne se det ansigt, som skyggerne skjuler. Skikkelsen griner lidt for sig selv ved tanken, og spørger så:

"Fanger?"

"En del, skal vi henrette dem som et eksempel for kommende fjender?"

Skikkelsen er fraværende et øjeblik, som om den taler med en anden.

"Nej, de har tabt, og de ved det. Lad dem gå."

"Men, general, er det en klog beslutning, de kunne jo ..."

"Tvivler du på mine evner til lede en hær, soldat?"

"Nej, general. Om forladelse."

"Ingen grund til at undskylde. Man bliver aldrig vis, hvis man ikke tør stille spørgsmål. Og husk, at ligesom der er en tid til at sætte magt bag sine ord, så er der også en tid, hvor barmhjertighed klæder en hærleder bedre. Sæt i gang!"

Soldaten smækker hælene sammen, gør honnør og skynder sig ud af teltet. Skikkelsen vender sig mod et hjørne af skygger, som langsomt bliver til en person.

"De fascinerer mig disse mennesker," det er generalen, der taler, mens han - eller hun - begynder at tørre blodet af sit sværd.

"Du ved, at din herre ikke ... bryder sig om dette." Skyggen glider ud af hjørnet og lader en sort finger køre hen over klingen. "Din plads er bag linierne, nok er du guddommelig, men langtfra udødelig. Og så al denne barmhjertighed ...

"*Vores* herre ved godt, at jeg er den bedste hærfører han nogensinde vil få, og derfor foregår det her på *mine* præmisser. Jeg lader ikke de mænd, som slås for min sag, gøre det alene. Og er en fjende først slået, ser jeg ingen grund til at tilføre ham yderligere smerte."

"Åhja, det glemte jeg, du er jo en ridder."

Fragment

Lidt efter lidt dukker minderne frem. Du begynder at huske tiden før - før du vågnede til live i denne verden.

Du husker lyden af stål mod stål, mænds skrig og lugten af blod, der blander sig med røgen fra ligbål. Du husker endeløse kampagner iværksat på din herres ordre, ligesom du husker de mange tusinder, som er døde - både frænder og fjender. Du husker kampen, og med kampen æren. Æren ved at møde en værdig fjende, ved at sejre og blive besejret.

Men i al for mange tilfælde husker du ikke sagen. Utallige er de slag, du har kæmpet for din herre, og alligevel forstod du kun sjældent hvorfor. Du var den brik, som din herre kunne stille forrest på spillepladen vel vidende, at du ville udfylde din plads. En vigtig brik, som kunne være et forbillede for de andre og på den måde forme spillet. Men hvilket spil, og hvem var modstanderen?

Du husker svagt de sidste dage. Du husker forberedelserne til det endelige slag, du husker den lette støvregn, hærene, lugten af blod og sved, den grå himmel og følelsen af uundgåelighed. Men du husker ikke, hvem der kæmpede mod hvem, og endnu mindre, hvem der vandt. Hvis nogen vandt overhovedet.

Og med den tanke går det op for dig, hvorfor du atter er blevet bragt til live. Slaget raser endnu.

TRICKSTEREN

Du kommer til bevidsthed i en halvfærdig menneskekrop, som aldrig har været din. Og lige så fremmed, som din krop, er dine omgivelser og de spredte minder, der flakker rundt i dit hovede. Dit syn er sløret, men alligevel kan du - da du kigger ned af din nye krop - se, at der er noget galt. Du kan se muskelvævet bevæge sig, mens du prøver at få kontrol over lemmerne - muskelvævet? Hud ...

Knap har du tænkt tanken, før et beskyttende lag af hud begynder at danne sig. Det klør, men snart er hele din kønsløse krop dækket. Kønsløse ..? Du smiler svagt og ser din krop skifte form. Og mens du - tilsyneladende ved tankens kraft - laver de sidste justeringer, ser du dig fascineret omkring. Sanser.

... foran dig er et skinnende lys. Du kan ikke se, hvad der er bag det, men du falder på knæ. Ord buldrer i dit indre og fylder dig med en ufattelig fryd og ætsende frygt. Alligevel er din opmærksomhed et andet sted - som om intet kan holde på dine tanker. Ikke desto mindre hører du. Og ... adlyder.

Du er i en form for gyde. Mørke bygninger læner sig ind over dig og lukker det meste af dagens lys ude. Der er revner i væggene, ser du. Luften er tyk af råd, og da du kigger efter ser du hvorfor. Overalt i gyden ligger der store bunker af affald, og rotterne løber rundt i en febrilsk jagt efter de bedste bidder.

... gennem glasset og væsken omkring dig kan du se mennesker bevæge sig. De går i et tilsyneladende fastlagt mønster mens de svinger metalholdere foran sig. Der er tydeligvis et nøje indstuderet system - ritual? - og du får en uimodståelig lyst til at gribe ind. Ændre. Røg breder sig mellem skikkelserne og deres munde begynder at forme ord, som du ikke kan høre ...

Du husker intet. Intet. Du ved, at der var en tid før dette, men hvilken? Hvad er der sket? Hvordan? Hvorfor? Spørgsmål, altid spørgsmål. Du er her af en grund - det er du sikker på. Du er her for at gøre noget, så mon ikke du skal finde ud af hvad, for at kunne gøre det modsatte?

Med et lægger du mærke til, at du ikke er alene. At du hele tiden har været sammen med andre. Det er som om noget trækker i dig - nogen - som om du ikke er helt alene inde i dig selv. Hovedkuls kaster du dig ud i oplevelsen og lader dig trække gennem gader, der ikke er meget anderledes, end den du vågnede i.

Du træder ind i en form for baggård og nogenlunde samtidig med, træder fem andre skikkelser frem i det svage lys, der strømmer ned fra oven ...

Fragmenter
Disse fragmenter er bygget ud fra et kinesiske portræt, hvori man går ind og spørger, hvis personen var en ting, et dyr, en følelse osv. Men husk, at det stadig kun er fragmenter - spillerne skal forholde sig til det som de vil og ikke være bekendte med, at der er tale om et kinesisk portræt.

De med * mærkede fragmenter illustrerer en udvikling i Brikken. Det vil sige, at de skal udleveres i den rækkefølge, de står i og efterhånden som karakteren får større og større selvforståelse.

Navn
Prometheus *eller* Luna

Ting
Narrehat, forvrængende spejl, kalejdoskop, bonde (skakbrik)

Dyr
Sommerfugl

* Handling
Forandre - forvirre - forundre

* Ordsprog
"Lille tue vælter stort læs" - "Alt er relativt"

* Person
Tyven om natten/tricksteren - Rebellen - Menneskesønnen

Andre fragmenter

Hvad står skal falde
Masker skrælles af og på
Frihed at vælge

Fragment

"Hvad jeg gjorde var, hvad jeg skulle. Intet andet."

To skikkelser står på en lille bakke uden for det, der engang var en storby. Husene ligger i ruiner, alting er brændt til slagger og de få overlevende vakler fortvivlede rundt mellem brokkerne. Ingen kan se de to skikkelser. Og kunne de, ville ingen undre sig over dem - bare to skygger, mørke, men alligevel lysende. Byen har set vidundere - eller rædsler? - nok for et helt liv og intet kan længere overraske dem. Den ene - lidt mindre end den anden, ikke i højde, men måske snarere status - taler:

"Åhja, men glemte du ikke at ramme dem, som skulle have været målet? Vores fyrste er *ikke* tilfreds."

"*Jeg* har ikke ramt nogen! Jeg kæmper ingen slag på denne måde. Jeg giver de stridende våben, grunde til at slås og grunde til ikke at stoppe igen, men slagmarken er ikke mit domæne."

"Siger du dermed, at dette," skyggen peger mod ruinerne, "ikke er dit værk?" Det er som om auraen omkring ham kort vokser og gør ham til den større - som dommeren der troner over den anklagede.

"Netop!" Den anden skikkelse breder sine arme ud i en nærmest overlegen gestus, der viser, at han - eller hun - har set en sandhed, den anklagende ikke aner. "Jeg giver disse mirakuløse skabninger muligheder. Muligheder for at spille med. Der er kun een regel og jeg sørger for, at der ikke bliver andre. Jeg skaber den uorden og tilfældighed, som er *nødvendig*. Det ved vores fyrste og det burde du også. Han ved også, at hvis han forsøger at styre brikkerne for meget, så bliver han forudsigelig og derfor sårbar." Skikkelsen smiler sarkastisk og kigger ned mod ødelæggelserne. "Og det gælder ikke kun de brikker, som vakler rundt dernede."

"Hvad mener du?"

"Jeg udfylder en plads. Jeg skaber tilfældigheder og det kræver, at jeg er uforudsigelig. Jeg kan styres lige så lidt, som det jeg forsøger at skabe - jeg *er* mit mål."

Fragment

Lidt efter lidt dukker minderne frem. Du begynder at huske tiden før - før du vågnede til live i denne verden.

Du husker snedige fælder, lumske planer og de utallige gange, hvor du har ført folk bag lyset og skabt kaos på din herres ordre. Du husker overraskelser og alle de gange, hvor de har vendt et nederlag til en sejr. Og frem for alt husker du glæden - følelsen af spænding - ved at sidde med det kort der kan ændre alt på hånden og vente på det rette tidspunkt.

Men alt for sjældent husker du, hvad kortet helt præcist var. Hvilken var overraskelsen? Hvilken masterplan lå bag? Du spredte tvivl, undren og forvirring overalt, men næsten altid uden at vide hvorfor. Du var den brik, som din herre kunne kaste ind i spillet for at forandre alt og - måske - skabe andre muligheder. Du var en vigtig brik, for ingen modstander kunne læse dig eller regne dig ud. Men hvilket spil? Og hvem var modstanderen?

Du husker svagt de sidste dage. Forvirringen, kaoset, alle de tilsyneladende småting, der skabte grobund for det endelige slag, ligesom du svagt husker nogle af de trumfkort, der kunne vende slaget til jeres fordel. Og så husker du den dag, hvor de to enorme hære omsider marcherede mod hinanden og spændingen ved at skulle til at gøre det, som ingen ventede. Men du husker ikke, hvem der kæmpede mod hvem, og endnu mindre hvorfor, eller hvem der vandt. Hvis nogen vandt overhovedet.

Og med den tanke går det op for dig, hvorfor du atter er blevet bragt til live. Slaget raser endnu.

KUNDSKABENS VOGTER

Du kommer til bevidsthed i en halvfærdig menneskekrop, som aldrig har været din. Og lige så fremmed, som din krop, er dine omgivelser og de spredte minder, der flakker rundt i dit hovede. Dit syn er sløret, men alligevel kan du - da du kigger ned af din nye krop - se, at der er noget galt. Du kan se muskelvævet bevæge sig, mens du prøver at få kontrol over lemmerne - muskelvævet? Hud ...

Knap har du tænkt tanken, før et beskyttende lag af hud begynder at danne sig. Det klør, men snart er hele din kønsløse krop dækket. Kønsløse ..? Du smiler svagt og ser din krop skifte form. Og mens du - tilsyneladende ved tankens kraft - laver de sidste justeringer, ser du dig interesseret omkring. Sanser.

... foran dig er et skinnende lys. Du kan ikke se, hvad der er bag det, men du falder på knæ. Ord buldrer i dit indre og fylder dig med en ufattelig fryd og ætsende frygt. Og med en visdom, som du aldrig havde drømt om. Du lytter opmærksomt ... og adlyder.

Du er i en form for gyde. Mørke bygninger læner sig ind over dig og lukker det meste af dagens lys ude. Der er revner i væggene, ser du. Luften er tyk af råd, og da du kigger efter ser du hvorfor. Overalt i gyden ligger der store bunker af affald, og rotterne løber rundt i en febrilsk jagt efter de bedste bidder.

... gennem glasset og væsken omkring dig kan du se mennesker bevæge sig. De går i et tilsyneladende fastlagt mønster mens de svinger metalholdere foran sig. Overalt er der forunderlige instrumenter. Der er ingen bøger, men alligevel er du ikke i tvivl - dette er et sted, hvor ny viden udklækkes. Men hvor kommer den viden fra? Røg breder sig mellem skikkelserne og deres munde begynder at forme ord, som du ikke kan høre ...

Du husker intet. Intet. Du ved, at der var en tid før dette, men hvilken? Hvad er der sket? Hvordan? Tusindvis af spørgsmål dukker op i dit hovede, og straks funderer du over, hvor svarene findes. For intet spørgsmål står ubesvaret, for den, der leder det rette sted. Men viden er magt, og magt giver man kun sjældent fra sig. I så fald må du finde på måder at finde denne viden selv. Og gøre den tilgængelig - den har sikkert været skjult alt for længe.

Med et lægger du mærke til, at du ikke er alene. At du hele tiden har været sammen med andre. Det er som om noget trækker i dig - nogen - som om du ikke er helt alene inde i dig selv. Forsigtigt - men alligevel uendeligt fascineret - følger du trækket gennem gader, der ikke er meget anderledes, end den du vågnede i.

Du træder ind i en form for baggård og nogenlunde samtidig med, træder fem andre skikkelser frem i det svage lys, der strømmer ned fra oven ...

Fragmenter
Disse fragmenter er bygget ud fra et kinesiske portræt, hvori man går ind og spørger, hvis personen var en ting, et dyr, en følelse osv. Men husk, at det stadig kun er fragmenter - spillerne skal forholde sig til det som de vil og ikke være bekendte med, at der er tale om et kinesisk portræt.

De med * mærkede fragmenter illustrerer en udvikling i Brikken. Det vil sige, at de skal udleveres i den rækkefølge, de står i og efterhånden som karakteren får større og større selvforståelse.

Navn
Leonardo *eller* Sophia

Ting
Lukket bog, nøgle, åben bog, springer

Dyr
Ugle

* Handling
Vogte, studere, lære fra sig

* Person
Ypperstepræsten - Bibliotekaren - Læreren

* Ordsprog
"Alting har sin rette tid" - "Information wants to be free!"

Lukkede døre
Det skjulte skal sive ud
Alt åbenbares

Fragment

Lange korridorer, høje lofter, støv og den distinkte lugt af ælde. Reoler, kratten fra penne, flakkende lys og den hvislende lyd fra sider, der vendes. Bøger. Meter efter meter efter meter med bøger, pergamentruller, trætavler og papyrus. Store bøger, små bøger, hellige bøger, profane bøger - visdom. Altid visdom.

En skikkelse står over alle de andre. Om dens hals hænger en stor nøgle af sølv og dens klæder skinner lysende hvidt. Selv dem, som ikke kan se, hvad han - eller hun - virkelig er, vil vide, at hér er stedets nav. Fra skikkelsen og dennes pult udgår reolerne - visdommen - som eger i et hjul og alle de mindre bibliotekarer konfererer med denne vogter af kundskab, før de henter bøgerne. Af og til forlanger vogteren at se - altid bare se - een af dem, der søger til biblioteket inden bøgerne findes. Men som regel ved navet allerede inden de spørger, om de er værdige til at modtage den kundskab de higer efter.

Mange besøger biblioteket forgæves, og hver gang bare een afvises, smerter det. Men for hver 100 som afvises, er der een som lærer en dybere sandhed eller anspores til at finde den. Som sæd på en nypløjet mark spredes kundskabens frø. Og skikkelsen ved, at jo mere folk ved, jo mindre kan holdes skjult.

"Vores herre er ikke helt tilfreds med dine dispositioner."

En anden skikkelse er dukket op ved vogterens side. Uset af mennesket stråler han med et lys så kraftigt, at selv solen ville blegne og mennesker ville blindes. Hvis de kunne se ham.

"Vores herre har givet mig kundskabens nøgle og dermed ansvaret for kundskabens udbredelse - det burde du vide."

"Åh, ja, men jeg siger blot, at den - tilsyneladende - mangel på kontrol kan medføre, at uheldige elementer får adgang til det, som burde forblive skjult."

"Kalder du mig skødesløs?" Kun et løftet øjenbryn afslører navets vrede, men den andens gyldne skær blegner kort og opsluges af det, som stråler pulserende omkring vogteren. "Ser du ikke, hvor mange jeg må sende bort - alle dem, som er gået forgæves?"

"Jeg videregiver blot Herrens budskab ..."

"Måske tager Herren fejl."

"Utænkeligt!"

"Overhovedet ikke. Intet er som bekendt forudbestemt, og ingen kan derfor vide, hvad der er rigtigt at gøre."

"Jeg ønsker ikke den diskussion. Jeg ønsker blot - på Herrens vegne - at du er en smule mere forsigtig med hensyn til udbredelsen af din viden."

"Jeg er så forsigtig, som jeg kan være. Allerede nu afvises alt for mange. Ja, det er sandt at visse ting ikke skal afsløres nu, men intet kan være skjult for evigt."

"Intet?"

"Intet, viden er magt, men først i det øjeblik den afsløres. Og hvis ingen kender sandhederne, hvordan skal de så kunne vælge side? Så vil det ikke være andet end viljeløse slaver, og mig bekendt kræver den endelige sejr et valg - ikke vores eller vor Herres, vel at mærke."

"Det er forbudt viden!"

"Ikke forbudt, bare ikke afsløret endnu. Men den dag kommer, husk det."

Fragment

Lidt efter lidt dukker minderne frem. Du begynder at huske tiden før - før du vågnede til live i denne verden.

Du husker lugten af bøger, endeløse diskussioner, låste døre, skjult viden og de utallige små korn af visdom, der skulle plantes for at tjene din herres formål. Du husker alle de hemmeligheder, du har beskyttet for ham og de få, du har videregivet. Men over alt husker du kundskaben. Glæden ved at lære nyt og se andre lære - videnskabens, filosofiens, tankens vidundere.

Men alt for sjældent husker du, at have delt din viden uden et formål. Altid var det et snedigt træk i en evig magtkamp som skulle sætte jer foran jeres modstander. Og hvor nødig du end vil, husker du de utallige gange, hvor viden blev udslettet hellere end delt. Og du husker også al den viden, som du aldrig fik adgang til. Alle de dølgte formål og forlængst glemte historier, som din herre aldrig delte med dig. Du var ikke andet end teoretikeren i din herres spil - ham, som på herrens vegne sørgede for, at spillet var i konstant udvikling. Også de utallige gange, hvor udviklingen måtte gå baglæns af grunde, som kun herren kunne gennemskue. Du var den brik, som kunne åbne nye muligheder for de andre brikker. Du var en vigtig brik, du vogtede spillets hemmeligheder. Men hvilket spil? Og hvem var modstanderen?

Du husker svagt de sidste dage. Du husker al den viden, som måtte skjules for at kunne nå frem til dette det sidste slag, og alle de resurser, der blev brugt på at gøre jeres hær til den mægtigste. Du husker også, hvordan de to mægtigste hære i al deres uvidenhed omsider marcherede mod hinanden tilsyneladende med total udslettelse som det eneste mål. Men du husker ikke, hvem der kæmpede mod hvem, og endnu mindre hvorfor, eller hvem der vandt. Hvis nogen vandt overhovedet.

Og med den tanke går det op for dig, hvorfor du atter er blevet vakt til live. Slaget raser endnu.

TYRANNEN

Du kommer til bevidsthed i en halvfærdig menneskekrop, som aldrig har været din. Og lige så fremmed, som din krop, er dine omgivelser og de spredte minder, der flakker rundt i dit hovede. Dit syn er sløret, men alligevel kan du - da du kigger ned af din nye krop - se, at der er noget galt. Du kan se muskelvævet bevæge sig, mens du prøver at få kontrol over lemmerne - muskelvævet? Hud ...

Knap har du tænkt tanken, før et beskyttende lag af hud begynder at danne sig. Det klør, men snart er hele din kønsløse krop dækket. Kønsløse ..? Du smiler svagt og ser din krop skifte form. Og mens du - tilsyneladende ved tankens kraft - laver de sidste justeringer, ser du dig interesseret omkring. Sanser.

... foran dig er et skinnende lys. Du kan ikke se, hvad der er bag det, men du falder på knæ. Ord buldrer i dit indre og fylder dig med en ufattelig fryd og ætsende frygt. Og som en god undersåt tier du, hører og adlyder ...

Du er i en form for gyde. Mørke bygninger læner sig ind over dig og lukker det meste af dagens lys ude. Der er revner i væggene, ser du. Luften er tyk af råd, og da du kigger efter ser du hvorfor. Overalt i gyden ligger der store bunker af affald, og rotterne løber rundt i en febrilsk jagt efter de bedste bidder.

... gennem glasset og væsken omkring dig kan du se mennesker bevæge sig. De går i et tilsyneladende fastlagt mønster mens de svinger metalholdere foran sig. Bag dem kan du se en ensom skikkelse i rød - en konge uden tvivl, men han udstråler ikke megen magt. Røg breder sig mellem skikkelserne og deres munde begynder at forme ord, som du ikke kan høre ...

Du husker intet. Intet. Du ved, at der var en tid før dette, men hvilken? Hvad er der sket? Hvordan? Hvorfor? Tusindvis af spørgsmål dukker op i dit hoved, men du skubber dem resolut til side. Spørgsmål skaber forvirring, og der er brug for orden. Nogen må sidde på toppen af pyramiden, og det er dér, du skal hen. Når du er klar til det. Muligvis aldrig, for du får fornemmelsen af, at der altid vil være nogen højere end dig.

Med et lægger du mærke til, at du ikke er alene. At du hele tiden har været sammen med andre. Det er som om noget trækker i dig - nogen - som om du ikke er helt alene inde i dig selv. Forsigtigt - du bryder dig ikke om tanken om at have andre end dig selv inde i dig - følger du trækket gennem gader, der ikke er meget anderledes, end den du vågnede i.

Du træder ind i en form for baggård og nogenlunde samtidig med, træder fem andre skikkelser frem i det svage lys, der strømmer ned fra oven ...

Fragmenter
Disse fragmenter er bygget ud fra et kinesiske portræt, hvori man går ind og spørger, hvis personen var en ting, et dyr, en følelse osv. Men husk, at det stadig kun er fragmenter - spillerne skal forholde sig til det som de vil og ikke være bekendte med, at der er tale om et kinesisk portræt.

De med * mærkede fragmenter illustrerer en udvikling i Brikken. Det vil sige, at de skal udleveres i den rækkefølge, de står i og efterhånden som karakteren får større og større selvforståelse.

Navn
Arthur *eller* Elisabeth

Ting
Krone, scepter, trone, lov, hyrdestav, dronning (skakbrik)

Dyr
Løve eller kronhjort

* Handling
Undertrykke, regere, lede/anføre

* Person
Tyran - Regent - Repræsentant

Ordsprog
"Staten er os"

Skaber orden - lov
Hyrden vogter sine får
Tjener folkets vel

Fragment

En skikkelse knæler på gulvet foran en trone. På trinet over står en præst, og mens luften omkring de to bliver tyk af røgelse, siger han sin velsignelse over skikkelsen, der ler stille i sit indre. Det har taget den knælende år at nå så langt. År fyldt med rænkespil, mord, politik og sågar åben kamp. År, hvor alle resurser er blevet sat ind for at skabe det tomrum, som skikkelsen skal til at træde ind i. Men det er ikke kun sejrens sødme, der tvinger en tavs latter frem. For hvor ironisk er det ikke, at måtte spille menneskenes spil i så lang tid for at nå hertil, når Herrens hærskarer kunne have banet vejen så meget hurtigere? Men til gengæld er sejren det større, når menneskene tilsyneladende ser en af deres egne på tronen. Og med sejren kommer magten.

Præsten siger de sidste ord og skal til at sætte kronen på den knælendes hovede, da denne selv griber fat og sænker den triumferende. Endelig! Trompeter gjalder og overdøver for en stund lyden af den jublende menneskemængde, der står samlet uden for paladset. Den kronede vender sig mod sine undersåtter, modtager deres hyldest og sætter sig derpå i tronen.

"Herre, jeg bringer dig dette kongerige."

Fragment

Det er nat. Kun stjernerne oplyser skikkelsen på balkonen. Ensom, men alligevel fordybet i samtale. Skulle en af vagterne eller et par på aftentur i parken se op mod balkonen, ville de blot se deres hersker kigge ud over sin hovedstad. De ville måske, hvis deres øjne var skarpe, se læber bevæge sig som i en tavs bøn, men uanset hvor skarpe deres øjne måtte være, ville ingen se de to enorme vinger foldet bag på skikkelsens ryg eller de overjordiske ansigtstræk, der er som mejslet i sten. Og skulle de se skikkelsen, som den virkelig er, ville ingen turde forestille sig, hvem den snakkede med.

"Herre, jeg forstår, men tillad mig alligevel at protestere. Dette rige - mit rige - har levet i fred gennem flere generationer, de er bønder og købmænd, ikke krigere."

Du ved, at denne krig er altafgørende for vores mål.

"Jeg ved, at det ser sådan ud i øjeblikket. Men jeg tror, der findes en anden og bedre løsning. En som skåner dette rige"

Så dét er problemet, du vil skåne dine undersåtter. Men hvad betyder disse ynkelige væseners liv i forhold til din herres endelige mål?

"Intet, jeg ved det. Men, Herre, det er mine undersåtter, mit ansvar"

Nok! Det bliver som jeg befaler og ikke anderledes. Husk, at selvom du er konge for disse mennesker, så er jeg altid *din herre.*

"Jeg hører og adlyder, Herre"

Skikkelsen står stadig på balkonen, mens solen står op. Skikkelsen er tavs, den ensomme samtale afsluttet. Den eneste bevægelse i stenansigtet er en enkelt tåre, der løber ned ad kinden.

Fragment

Lidt efter lidt dukker minderne frem. Du begynder at huske tiden før - før du vågnede til live i denne verden.

Du husker de endeløse forhandlinger, ordrerne, truslerne og løfterne. Du husker de svære beslutninger og folk, der bad om dine råd. Du husker alle de gange, du har måttet følge din herres ønsker og derved negligeret dine folk, ligesom du husker alle de fjender, du har udraderet på din vej. Og over alt dette husker du følelsen af ansvar. Ansvaret ved at have magten og ansvaret over for dine folk.

Alle de gange, du har grebet magten for at lyde din herre, står tydeligt i dine erindringer. Men tiden efter er tåget. For selvom du husker at have grebet magten og ansvaret, der følger med, husker du sjældent hvorfor. Du var blot din herres ansigt udadtil, en forlængelse af hans egen magt og vælde. Du var den brik, som din herre kunne stille bagerst på spillepladen vel vidende, at du ville udfylde din plads. En vigtig brik, som kunne trække i snorene på de andre og på den måde forme spillet. Men hvilket spil, og hvem var modstanderen?

Du husker svagt de sidste dage. Du husker desperat at have kæmpet dig vej til toppen for at kunne sende tusinder og atter tusinder ud til det uundgåelige, sidste slag. Men du husker ikke, hvem der kæmpede mod hvem, og endnu mindre, hvem der vandt. Hvis nogen vandt overhovedet.

Og med den tanke går det op for dig, hvorfor du atter er blevet bragt til live. Slaget raser endnu.