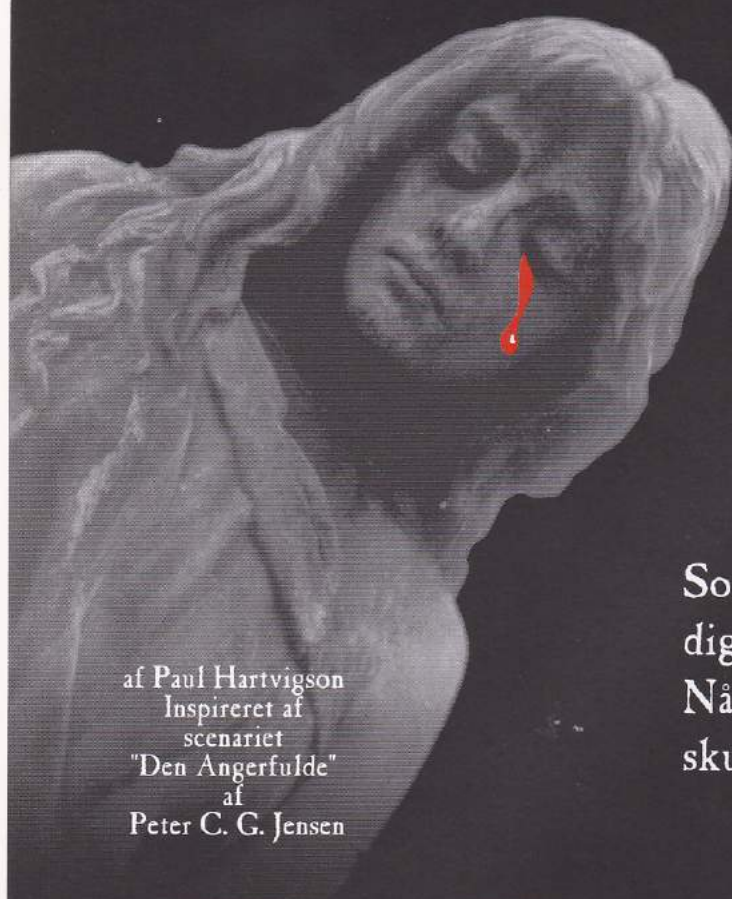




Sorte Øjne

af Paul Hartvigson
Inspireret af
scenariet
"Den Angerfulde"
af
Peter C. G. Jensen

Sorte Øjne så
dig Rane magten
Når Sorte Øjne atter ser
skuer vi dit fald



Et eventyr til
Copenhagen by
night.

De tre første dele
af serien er bragt i
fønix 10 - 12, og det
er en fordel at have
dem. Der er forslag
til spilpersoner på
side 53.

Det går uroligt mod mørkere tider. Og i efteråret bliver freden flænget af en intrige, der bringer Fyrsten til fald, og bringer København til kanten af en vinter med meget lange og meget mørke nætter.

Den Angerfulde og hans plan.

En af de mest frygtede skikkelser i Nattens Europa er "Den Angerfulde", også kendt som "Sorte Øjne". Hvor den mørke skikkelse viser sig, venter oprør, brand og død. Han har igangsat et ritual for at ramme Fyrst Rane, og bringe København på kanten af kaos. Dette ritual udspilles i løbet af eventyret, og spilpersonerne bliver vidner til ritualen, og måske redskaber for skurken.

Den Angerfulde besidder "Dødens Terninger". De giver ham stærke kræfter, og er også hans redskab til at ramme Fyrsten. Først hidkalder han en af dødsrigets mægtige ånder under et blodbad han foranstalter på natklubben Plan 9 From Outer Space - ånden af en af Ranes fjender. Senere provokerer han til en dødelig kamp mellem vampyrer, for at binde ånden i terningerne ved at bade dem i blodet fra en død vampyr. Som det sidste spiller han de "ladede" terninger i hænderne på Fyrst Rane.

Skurken foretager delene i sit ritual åbent. Hans motiv er at vække fyrstens opmærksomhed, vække hans vrede ved brud på Maskeraden, og puste til hans frygt. Rane kender Den Angerfulde alt for godt, og ved hvad der er på spil. Frygten, og det pres der hviler på Fyrsten, gør ham netop sårbar for ritualen.

Fyrsten spiller også med. Han presser spilpersonerne til at jage Den Angerfulde. Det passer ind i skurkens plan - blandt andet kan han let iscenesætte en vampyrs død. Og når tiden er rigtig, vil Den Angerfulde lade sig besejre i kamp, og lade Fyrstens folk (spilpersonerne) erobre terningerne. De vil blive

bragt til fyrsten, eller kan selv manipulere sig derhen. Og når de ender der, vil Rane blive trukket så langt ind i Dødsriget, som man kan trække en udød.

Den Angerfuldes handlemåde gør at ham og hans plan bliver omgærdet med rygter og forlydender, der vil kaste magten ud i forvirring og strid, når Rane falder. Prøv at se, hvor meget du kan få spilpersonerne til at nære overtroisk frygt for ham!

Som en konsekvens af planen, ender spilpersonerne som forvirrende medspillere i magtopgøret. Hvis de har spillet med sikker hånd, kan de vinde stor magt i Nattens København. Har de derimod rystet på hånden, kan de ende som de nødvendige ofre i magtspelet. I løbet af eventyret kan Vore Helte få at gøre med fyrstens håndgangne folk, Fogeden og Baron. Om de har gjort sig til venner eller fjender, vil også påvirke deres skæbne, når Fyrsten er væk.

Scene 1: Plan 9

Skurken iscenesætter et blodbad på en natklub, og her laver han pagt med en af dødsrigets ånder. Samtidig sender han et signal, Fyrsten ikke kan ignorere. Spilpersonerne er tilstede, og bliver involverede.

Handlingen begynder med en række hurtige øretæver til Vore Helte, hvorefter du trækker gulvtæppet væk under dem. De kan ikke rigtig nå at handle under scenen, men de får ting at se.

Plan 9 from Outer Space på det indre Nørrebro er en kult-klub, hvor ingen kommer som sig selv. Techno afløses af ambient og tibetansk munkekor. Her er afdankede krishnamunke, gamle flippere, amatør-astrologer og piercede tøser med grønt hår. Udsmykningen er Ed Wood værdig, med plastic-uf'er og pap-maché-monstre. Vampyrer ynder stedet, fordi de kan klæde og opføre sig næsten som de lyster. Du kan spørge Vore Helte, hvad de er igang med, som handlingen begynder.

Den Angerfulde sidder mørklædt ved et bord i hjørnet, og leger med et par terninger, og "der noget

ved ham". Næppe har en spilperson bemærket ham, før en fed neger i grøn silkeskjorte og guldkæder vralter hen og giver ham et stykke papir. Her står sirligt skrevet i blod "Jeg er Døden, og jeg er her for at spille med terninger". Her vinker Sorte Øjne til spilpersonerne - langsomt og uden at smile. Og så bryder hel-

Den slags sker ikke i København

Døren bliver banket op, og tre skikkelser kommer ind. Det er vampyrer, der emmer af blodrus, og de larmer højlydt på russisk. Den forreste er en langskægget gamling, der slynger dørmænd op mod væggen. Bag ham tårner en mand i en Røde Hær frakke, stor som en bjørn, med skægstubbene på sine dødningsbarn, gulligt og magert som et skelet. De tre nyankomne - de Sibirske Spøgefugle - går hurtigt fra grovheder til blodige lege. Det er oplagt at spilpersonerne må stoppe tumulterne. Det er deres pligt som trofaste borgere. Imedens observerer den sortøjede, og for hvert menneske der dør, laver han en håndbevægelse. Når kampen når et højdepunkt (eller nogen går efter ham), rejser han sig op, og kaster sine terninger på bordet.

Et blik ind i dødsriget

Da terningerne rammer bordet, lyder det som to fjerne hammerslag. Sorte skygger siver ud af vægge og hjørner, vinklerne rives itu, og farver brænder op som eksplosioner, der efterlader alt sort og gråt. Dødsrigets skygger danser omkring dem. Dødsrigets uhyggelige jægere fanger sjæle. Den Angerfulde samler sine terninger op, og vinker den farligst udseende skikkelse til sig - En høj, ranglet mand i læderbrynje, bærende på en stor økse. Så vinker Den Angerfulde sine følgesvende til sig, og vender sig mod døren. Anden med øksen følger efter ham. Mens danser ånderne om Vore Helte, men kan ikke nå dem. De kan kæmpe sig fri af dødssynerne - de er udøde, og kan ikke rammes af dem. Dog lyder en stemme i deres ører: "Jeg får jer til sidst". Så bliver alt sort.

Tilbage

Stemmer, syn, farver. Vagtmand i Fyrstens uniform bevæger sig rundt mellem lig og rester. En holder de overlevende i trance. I rummets midte står Magtens Tjener og taler i mobiltelefon. Han bestiller dødsårsager til de dræbte, udslettelse af hukommelse for de levende, og en forsinkelse af brandaler. Mens gennes de overlevende bort, og to af vagterne tager kyndigt an til at tænde ild. Magtens Tjener ser over mod Vore Helte: "I der - I stiller hos fyrsten imorgen nat" - Magtens Tjener peger på dem med mobilens antenne.

Scene 2: Fyrstens vrede

Vore Helte kommer til deres første møde med fyrsten, og han presser dem til at optage jagten på Den Angerfulde.

Fyrsten i eventyret

Vore Helte kommer til samtale, har Fyrsten allerede hørt om Den Angerfulde er i byen. Han ønsker deres tavshedsloft, og han ønsker at sagen bliver undersøgt så diskret at hans nærmeste rådgivere - så som Fogeden - ikke hører noget om det. Derfor vælger spilpersonerne, der allerede ved for meget, at de ikke skal opgive opgaver til at opdage talenter, belønne de gode og straffe de dårlige, og gøre de tvivlere med belønninger, og gøre de



DØDENS DISKOTEK!

udråber Ekstrabladets spiseseddel næste dag. Historien er om en eksplosionsbrand på Plan 9. Der er et par døde, og de overlevende er på hospitalet eller i krisebehandling, så journalist P. Forsholm har stort set digtet hele historien.

med øksen, trækker Fyrsten sine bryn tankefuldt sammen - han kan næsten huske, men kun næsten.

Rane kan tilbyde dem magt, status, viden og materiel belønning. Men så ser han borende på dem "men sig ette te' noen, at Sorte Øyne eær i Staden."

Fyrsten ser ned som om han ikke har mere at sige. Så hvisker han: "I haver min tællid. Forråd den ette, eller...". Han ser tænksomt ud i rummet "... eller jeg skal eegenhendigt drebe jer".

Mellemspil: Undersøgelse

Vore helte kan bruge et par nætter på undersøgelser. Her er der mulighed for at søge på slotsholmen og snuse på Nørrebro. Hvad de så end gør, bliver de inviteret til Scene 3, Jagten.

Slotsholmen

Rundt omkring i Slotsholmens særeste hjørner, ligge Fyrstens Arkiv. Arkivbestyrer er Stankelbeen, af klan Ventrue, en mager gestalt med pudderparyk og stok, som bor mellem breve og foliebind, og suger det forfinede blod af bibliotekarer og forskere. Stankelbeen kom op som embedsmand fra Mecklenborg i 1701, og endnu har ingen hørt ham tale dansk. Han er den eneste der kan finde rundt i arkivet, og Vore Helte må finde sig i hans lange rablerier på om støvede dokumenter på tysk og latin.

Emner:

Sorte Øjne/Den Angerfulde: En beskrivelse af Sorte Øjne vil sige Stankelbeen noget. Et dokument fra 1665 fortæller om "Kætteren som kaldes ved Navnet Hiin Angerfulde", som blev pågrebet i København, og dømt til døden ved solens stråler. Blandt forbrydelserne var drab på sin skaber, Sort magi, og komplot for at omstyrte Camarillaens lov. Sidste sætning er "End ikke Asken var tilbage af hans Legem efter Straffens Fuldbrydelse."

Dødsriget: I en række stilehæfter har Jan Svendsen (1891-1914) beskrevet og tegnet dødsrigets herskere. en mand med en økse svarer til beskrivelsen af "Den Holstenske Skarpretter, Johann von Leck, en Adelsmand der kom til Danmark med Grev Gerharts Holstenske Styrker i 1326. Han svor at dræbe Lederne af de Sjællandske Bønders Rejsning, men faldt selv i et baghold. Siden har han sanket Sjælene af dem der dræbes ved Krig og Kamp." (Hvis Fyrsten hører dette, bliver han bange... den mand har han selv myrdet for snart 700 år siden!)

Baronen

På Slotsholmen kan man også løbe ind i Fyrstens nærmeste rådgiver (se Fønix 10). Som altid er den ældre herre nydeligt klædt (lilla jakkesæt, kulørt slips, og en simpel hvid paryk med hårpisk), og som altid høflig. Han indlader sig på en kort passiar, om vind og vejr. Da de skilles, ser han på dem. "Om d'Herrer (og Damer) er nogen Hjælp nødig, da anbefaler jeg mig til at bistaa Dem i at søge Deres Trængslers Løshing, au Revoir!".

Nørrebro

Flere spor fører mod denne bydel. Her lå Plan 9, og folk, der svarer til angribernes signalement, er set blandt de russiske oprørere Markus Ravnsbjerg har "importeret" (Fønix 12).

Nørrebro er opdateret slum. der er ryddet ud i de sort-røde lejekaserner, og nyt socialt boligbyggeri er kastet ind, og bidrager til en sjov, men ikke køn blanding af nyt og gammelt. Her og der ligger gammelt skurbyggeri, andre steder beton og værksteder. Bydelens største park er Assistens Kirkegård,

oprørske mistænkelige i hinandens øjne.

Fyrsten ynder ærlig og åben tale, og han er nem at forhandle med. Dog er der spørgsmål om Sorte Øjne, som han ikke kan eller vil svare på - allerede fra start. Som historien skrider frem, bliver fyrsten mere og mere paranoid - særligt når hans nærmeste allierede begynder at snuse. Ranes vrede er en vagthund der glammer og snerrer for at hindre ham selv og andre i at se ind i ham, og opdage den frygt der æder ham op.

Det Første møde

Man ledes til Fyrstens gemakker gennem soklen på en af Slotsholmens statuer. Stenenes kolde grå er smykket med sort og rødt, og blege vagter følger gæsterne som tavse skygger.

I det tredje rum sidder fyrsten på en højrygget stol, midt på gulvet. Magtens Tjener sidder ved bordet ved siden af, mellem ringbind, pergamenter, og sortindbundne regnskabsbøger. Han hiver en lille sort bog op, som han noterer i under samtalen.

Fyrsten hilser dem brysk, og begynder hurtigt at forhøre dem om hændelserne på Plan 9, på den sjællandske dialekt, han aldrig har mistet. Undervejs spørger han dem om navne, blodslinier og bedrifter. Hvis de ikke selv nævner Sorte Øjne, så stiller fyrsten mere og mere ledende spørgsmål.

"Ock han spillede med tierninger, gjorde han ette?"

Fyrstens bud

Rane rejser sig op og ser på spilpersonerne. "I skal hjælpe mig med at fiende Sorte Øyne, melde tilbage til mig, Jeres Fyrste. Jage ham bort. Drebe ham, hvis I kan". Rane tager deres accept for givet. Han bruger ikke sit uliv i en evig vagtsomhed mod ydre og indre fjender for at en flok selvdyrkende sortseere skal tilbringe udødelighedens ulidelige langsomhed med selvynk. Han har tjent dem, og nu skal de tjene ham.

Rane forklarer at Sorte Øjne er en farlig fjende af freden og af Maskeraden, flere århundreder forfulgt som tilhænger af den kættereske Sabbat. Hvis de elsker deres by, og ikke vil se den i flammer, så vil de gøre som de får besked på. Hvis han hører om ånden

omkranset af en 2,5 meter høj gammel mur. Forbi den løber Nørrebrogade med snuskede butikker i gamle ejendomme, side om side med palæ-agtige facader, og pres fra en trafik, der ikke er plads til. Befolkningen er også en stor blanding, med det nære og fjerne østen talstærkt repræsenteret.

Nattens Nørrebro har altid være udenfor Fyrstens kontrol. Og trods sanering i 70'erne, er mange oprørere blevet tilbage. Persson (Fønix 11) har mange kontakter her, selv efter han flyttede til Christiania, og overlod det til Markus Ravensbjerg at lede oprørene. På det seneste har Markus importeret flere øst-vampyrer. Men rygterne siger, at han ikke helt kan styre sine folk, der går på jagt på andres enemærker. Særligt Fyrstinden af Frederiksberg, har klaget til Raneover det fremmede rækkerpak. Der går også rygter om at der er våben i omløb på Nørrebro, og at nogen på slotsholmen ser gennem fingre med dette.

Fangeren (Fønix 11) er begyndt at luske omkring på Nørrebro, ved den udbrændte tomt til Plane 9. Han oppasser spillerne, og stiller dem dunkle spørgsmål. Han siger han kan se de bærer "åndernes mærke". Gamle Jensen (Fønix 12) holder ører og øjne åbne. Hvis han tror at en spilperson er et "godt liv", vil han give gode råd. "Giv Fyrsten hvad Fyrstens er." eller "Stå ikke i vejen for Skæbnen". Jensen forstår lidt af det der foregår, og han er interesseret i at personerne i den retning.

Med lidt arbejde, kan man komme til at tale med Ravensbjerg, der trods revolutions-parolerne opfører sig mere og mere som en smart forretningsmand. Men bag facaderne, er den gamle 68'er bange for at blive syndebug: "Vi udsættes for magtens provokationer, og de fodrer os med løgne, for at nogen skal gå for vidt. Men de kan ikke stoppe Forandringen". Markus vil frem for alt have fred (et par måneder endnu). Han vil gerne sælge de Sibirske rygte om Den Angerfulde, som han ikke ved hvem er. Men han vil også gerne pudse sin revolutionære glorie. Men Markus kan gøre som han vil. Den Angerfulde skal nok selv se til at hans folk bliver fundet.

Scene 3: Jagten

Den Angerfulde bruger sine følgesvende som bytte for at skabe en døds-kamp mellem vampyrer. Her vil han binde den Holstenske Skarpretter i terningerne ved at sænke dem ned i en døende vampyrs blod.

En af Fyrstens nærmeste støtter blander sig i sagen. Det er Fogeden, der står for lov og orden. Måske har Vore Helte fundet fjenden. Måske ikke. Men pludselig bliver de opsøgt af Fogedens folk, og interet til jagtselskab. Fogeden har fået lov til at indlade dem af fyrsten. Fogeden vil gerne prøve dem og se om han kan liste noget ud af dem. Fyrsten på at de kan sløre at Den Angerfulde er i byen. Fogeden har ikke hørt noget om den sortøjede; han bare at der gemmer sig noget bag de Sibirske rygte. Og han tror det er de samme, som for Nørrebro-oprørerne med våben.

Skabet samles i en skurvogn på Stengade, er faldet helt på. Fogeden dominerer rummet. På sidt Securitas-uniform med walkie og lygte. Han byder han velkommen til Vore Helte, og på et øjeblik byder han velkommen til Vore Helte, og et inviterede. han byder på en dram blod

fra en autonom før jagten, og forklarer så sin plan. I sin simpelthed går den ud på at jægere nærmere sig i små grupper til det baghus, hvor Spøgefuglene gemmer sig. At de holder øje med vidner og mystiske hændelser. Så vil Fogeden og et par andre selv gå ind af fordøren - og resten er parat til at tage dem der flygter.

Stedet

Spøgefuglene (og Sorte Øjne) gemmer sig i kælder til et overlevet baghus, inde i en karré mellem Griffenfeltsgade og Kapelvej, der løber langs Kirkegårdsmuren. Baghuset er omkranset af en gård med gamle lejekaserner og nye betonhuse sminket med mursten, midt i et gårdmiljø med fliser, græs og legeplads.

Klip-klip-klip

Scenen beskriver angrebet, og Spøgefuglenes flugt, gennem baggårde og over kirkegårde. Teksten skal give en fornemmelse af, hvordan du kan køre det. Som klip mellem positioner, hurtigere og hurtigere klip. Når terningerne bliver kastet, går det rigtig løs, og der sker sære og blodige ting. Nu skal spillerne lige nå at få orienteringen, før du klipper til næste position. Svar hurtigt på spørgsmål, og spring dem over, hvis de vil sinke dig. Men prøv at køre handlingen simultant.

Et sted lurer den Angerfulde. Han bruger terminernes kræfter til at få en dødelig kamp igang mellem to vampyrer, så han kan dyppe sine terninger. Men han dukker først op når kaos hersker.

Frem mod byttet

Jægerne tager position. Her er nogle af de ting, der sker umiddelbart omkring blokken.

På et gadehjørne er tre mørklødede unge mænd i mundhuggeri med en opsvulmet dranker, der tjatter ud efter dem. De tre hvæsser klør, og den gamle har nogen at rabe efter - klip.

Der er musik og stemmer på Café Tolveren. I et tilroget interiør af faste gæster og mørkt træ, giver Niels-Ove omgang, og flatter sig. Berit der er fyrrer, fed og farvet prøver at charme sig ind på ham, og Tonni surmuler ved jukeboksen - klip.

Over muren til Assistent Kirkegård, står en kvinde i regnfrakke ved en gravsten. Hun går let frem og tilbage, som i en dans - klip.

Bag et vindue mod gården sidder to unge om et bord dækket af lærebøger i medicin. Manden ser på kvinden. "Anette, tror du det er slut, helt slut, når vi dør?". - klip.

Jægerne flytter nærmere. Fogeden giver signal. Jagtens skal begynde. En gruppe går ind i baghuset. Der er stille ved døren, som de lytter. - klip.

To karseklippede unge mænd med baseball-trøjer drejer om hjørnet, og går ned mod Café Tolveren. - klip.

Nu ruller vi...

Et øjeblik er stilheden total. Så kommer lyden af to terninger der kastes. Som lyden af store sten, der vælter ned, et sted langt borte og tæt ved.

"Det ved jeg ikke, hvorfor det, Henning". - klip.

Fordøren går op i hovedet på angriberne, og Bjørnen vælter ud og kaster dem til side i et mægtigt kraftopbud. Gamlingen springer op gennem gulvet til lejligheden ovenover, og kaster sig ud af vinduet, og klatrer hastigt op af nedløbsrøret. Dødningsbarnet, hopper ned i et hul, hvor der engang stod et lokum. - klip.

En af de unge på hjørnet skubber til dranken, der strejfer ham med sin næve. - klip.

Kvinden på krikegården trækker en hane frem fra under sin regnfrakke. Den er bundet med ståltråd om fødder og næb. I den anden hånd har hun en kniv. - klip.

To mænd træder ind på Tolveren, og tavsheden sænker sig. Niels-Ove ser ondt på dem. "Hvis vi vidste det var slut nu, ville livet være nemmere, tror jeg", siger fyren. - klip.

Bjørnen styrter gennem gårdmiljøet med sine forfølgere i hælene, og løber ind af en bagdør i hjørnet. - klip.

Gamlingen når baghusets top, og springer over til en anden bygning. Han griber adræt tagrenden, og svinder ind gennem et vindue på 4'de. - klip.

Dødningsbarnet borer sig gennem jorden i en tunnel hun selv har gravet, og begynder at bore sig op. - klip.

Pigen rynker på brynene "bare fordi du ikke tror på Paradis, gør det dig ikke fri for ansvar nu og her, hvis det er det du mener". - klip.

Niels-Ove ser over mod Tonni. "Er det dig, din stikker, der har solgt mig?" De to baseballdre griner til hinanden og gør klar til spring. - klip.

Fire rollespillere kigger op som den gamle mand braser ind i værelset. Men i næste øjeblik, har han vinket farvel, og er styrtet ud af døren. - klip.

Damen ved gravstenen skærer halsen over på henen, blodet drypper ud på graven. - klip.

En to meter høj russer brøler gennem Tolverens lager, ind i baren og gennem disken. - klip.

"Nej - nemlig, hvis du ved det er forbi når du dør - så har du kun én chance". - klip.

Den gamle draker slår ud i pludselig vrede, og rammer en af de unge hårdt, så han tager sig til næsen, hvor blodet løber ud. - klip.

Gamlingen tager trappen fra fjerde ned i to spring. Da han vælter ud på gaden, drejer en kvinde panisk til højre, ud foran en varevogn. - klip.

En af civilbetjentene trækker og affyrer i panik. To skud rammer Bjørnen uden virkning - det tredje går i øjet på Berit ved baren. - klip.

På kirkegården eksploderer jorden, og Dødningsbarnet kommer op. Kvinden med Hanen tager sig til brystet, og falder om. - klip.

Varevognens fører ser efter gamlingen, før han drejer hovedet, og ser den rædselsslagne kvinde på cyklen, før han rammer hende. - klip.

En kniv bliver stødt i ryggen på den gamle dranker. - klip.

"Anette, hvis jeg vidste jeg skulle dø imorgen, var der een ting jeg..." Lyden af skridende bremses afbryder Hennings ord. Han føler sig underligt lettet.

10 minutter efter myldrer gaderne med politi og journalister.



Scene 4: Fyrstens Frygt

Den Angerfulde har vækket Fyrstens frygt, og han sender Vore Helte ud på en sidste opgave.

Fyrsten har atter indkaldt Vore Helte til møde. Han vandrer frem og tilbage i sit raseri, og klager over Fogeden, der jekkede i spinaten, og Baronnen, der ikke fik stoppet historien. Med mindre de provokerer ham, falder Rane dog ned igen.

Rane vil svare på spørgsmål - og indrømme at han kender Den Angerfulde - og at han hjalp ham med at få magten - men Rane også slog til mod ham, da det viste sig at Den Angerfulde brugte sort magi, og støttede den forbudte Sabbat. Men det er ikke tid til snak, det er tid til handling, siger Fyrsten. Han vil have at de finder den Hellige til ham.

Den Hellige

San Blai de Montgri er en af Københavns største særlinge: skriftefader for mange ældre vampyrer, sognepræst fra Katalonien, og iøvrigt kanoniseret hellig. Fyrsten har brug for nogen til at modstå Den Angerfuldes Sortekunster. Selvfølgelig, hvis de kan få ram på Den Angerfulde, ville Fyrsten være fuldt tilfreds!

Kendte ansigter

På vej ud fra audiens med Fyrsten passerer Vore Helte de to der skal til den næste audiens. Det er Baronnen (i grøn skødefrakke i 1700-tals-snit) og Fogeden (i en poset træningsdragt fra Hjemmeværnet). De ser stille op på Vore Helte, når de passerer.

Scene 5: Den første stormvejrnsnat

Den Angerfulde ligger på lur, og indlader sig på en kamp, som han tilsyneladende taber. Han efterlader terningerne i Vore Heltes ejendom, og derfra vil de sørge for at komme i Fyrstens hænder.

Det er den nat, hvor efteråret for alvor bliver koldt og råt. En nat hvor stormen kaster de døde blade i

ONDSKABENS ØJNE?

står der på Ekstrabladets spisesedel næste dag, og BT skriver SKRIFTEN PÅ VÆGGEN. Historien er om en "kannibal-rede" opdaget i en kælder på Nørrebro dagen før, med rester af lig. På væggen var skrevet i blod:

*Sorte Øjne så
dig Rane magten
Når Sorte Øjne atter ser
skuer Vi dit Fald*

Politiet spekulerer at digtet vil fælde gerningsmanden. I en Følgeartikel i EB (Nekropolis Nørrebro) fortæller P Forsholm om det makabre sammenbrud af dødsfald omkring karenen.

Dementi: dagen efter kommer dementien i begge aviser: "Medicin-studerende bag makaber spøg", og Peter Forsholm bliver sendt op for at dække færgeblokaden i Frederikshavn. Men for Nattens folk er budskabet klart. I et kort øjeblik glippede kontrollen med pressen.

vild dans. Byen og de nøgne træer skutter sig. Og efter Den Angerfuldes dikt er endt på Ekstrabladets Spiseseddel, så ånder byen også af intriger. Dem kan du lade Vore Helte indsnuse.

Den hellige er ikke til at finde - det vil vise sig under spilpersonernes søgning. Men undervejs vil Den Angerfulde have fundet dem. Hvis du vil fremskynde klimaks, kan Fyrsten have vejledt dem lige til det kolonihavekvarter, hvor Den Hellige bor. Men ellers kan du sende dem rundt i byen og spørge efter ham - spørge, og se, hvad der sker.

På Nørrebro kommer det til spredte håndgemæng mellem oprørere og politiske marginalgrupper. De beskylder hinanden for at stå i ledtog med fyrsten, være i lommen på Sabbaten, osv.

På Frederiksberg har Fyrstinde Katrine Lilienskjold indkaldt byens førende skønånder til sin salon. Modsat sædvane, kan man ikke snakke sig forbi dørvagterne.

På Amager Fælled har Egern kaldt sine nærmeste allierede til sig, for at hvæsse klør og berede sig på kampen der vil komme. Deres dyriske kald lyder ud over det åbne land.

På Vesterbro angriber fire af N'Kuntos negere Max Seidlitz, en af Fyrstens støtter i området, og udbrænder hans antikvitetsforretning.

En kortege af Motorcykler kører igennem byen. Forrest er Høvding, som ingen ellers har set i et år.

Terningerne er kastet

Dette er byen - og stemningen koger. Et sted her angriber Den Angerfulde. Han er ude på en jævnbyrdig kamp, som han kan tabe - og han kan kalde et par sabbat-russere ind, hvis han finder det passende. Men det er ikke det vigtige.

Det vigtige er at der kommer en kamp mellem helte og deres fjende, en kamp, hvor kroppe flyver gennem luften, gammelt blod flyder, og folk får ban-

Så til sidst... De er ved at have ham. De holder ham nede, med pælen hævet, parat til stød. Parat til et dødeligt slag. Så falder to terninger ud af skurkens hånd. Men lige da. Lige Da! Da rammer slaget - som terningerne har tåmt jorden, men før de ligger stille. Og den Angerfulde er væk. Er røg. Kun terningerne ligger tilbage...

Fra hånd til hånd...

Nu begynder den mest satsede del af Den Angerfuldes spil. Nu skal terningerne videre til Rane. Men læs noten "Sorte Øjne". Terningerne har deres egen vilje, og de vil nå frem. Og denne nat er fuld af ting der kan gå galt. Så hvis ikke Vore Helte selv finder på det, vil "skæbnen" nok sørge for at de bliver sendt i den rigtige retning. Om ikke andet har Fyrsten pludselig fået lyst til at tale med dem, og sender sine

Scene 6: Fyrstens Fald

Fyrsten vil række ud efter det håndgribelige bevis på Den Angerfuldes nederlag - men Sorte Øjne vil skue hans fald. Helte bliver ledt ind til den sidste audiens med Fyrsten. Han stirrer stift på dem fra sin stol som kommer ind. Ved siden af ham står Baronen, bøjer sig og hvisker noget i Ranes øre. Fogeden læner sig og skulende op af stolen. Det er ikke helt for-

kert, hvis de har fornemmelsen af at de skal tale deres sag nu. Men før eller siden kommer de nok til at hoste op med terningerne - hvis ikke Fogeden skal ryste dem personligt.

Et slag for meget

Fyrsten ser på terningerne, og så på Vore Helte. "I har gjort det, I har vækkeligt gjort det". Han ser triumferende på Fogeden. "Jeg mente nok man kunne lide på de hersens unge folk". Han knuger terningerne i hånden. "Nu kan han ette røre mig". Og så smider han terningerne fra sig - og hans ansigt fortrækkes i en grimasse af ubehagelig overraskelse. To sorte øjne stirrer op på ham - to ettere!

Et sort væsen siver ud af terningerne. En skygge fra dødsriget - af en mand i læderbrynje, med en stor økse. Men kun Rane og Spilpersonerne lader til at kunne se den. "Du er død", råber Rane. "Jeg dræbte dig" hans stemme er fuld af angst. Den Holstenske skarpretter ser på Rane, og siger: "Men da du levede, svor jeg at du ville få min økse at smage". Skarpretteren hugger. Ranes ansigt fortrækkes i krampe, og han synker om på jorden. Ligger stille. Baronen kaster sig ned over ham og rusker i ham. Så ser han op. Fyrsten af København er gået i Dvale - Torpor. Alle tegnene er der - kun eet er anderledes. Det er som om Ranes pupiller har udvidet sig til at dække hele øjenæblet. Sorte Øjne

Efterspil

Hvori det viser sig om Vore Helte skal brændes eller belønnes.

Fyrsten er faldet - og København koger. Vore Helte står i et rum med Fogeden og Baronen og Fyrstens vagter. Og eventyret kan ende her og nu i et gensidigt blodbad.

Men hvis vi må også tænke på natten imorgen. Baronen ved at hans overlevelse og byens fred afhænger af at nyheden om Ranes skæbne ikke slipper ud de første par dage - indtil magten kan re-etablere sig. Så han vil prøve at overtale spilpersonerne til at støtte magten. Han taler til deres anstændighed, og til deres griskhed.

Fogeden er heller ikke interesseret i at dø. Han tror ikke de har planlagt Fyrstens fald. Han vil også være indstillet på arbejde sammen med dem. Men hvis samtidig vil han holde dem i baghånden som syndebugke.

Hvis Baronen og Fogeden begge har grund til at tro at Vore Helte er nogle upålidelige skvat, vil de takke dem og sende dem bort. Der vil så gå en halv time, før de erklærer en blodjagt mod dem. I så tilfælde vil spilpersonerne tjene som "rød klud", mens magten reorganiserer sig. Fogeden kan lade skinner igennem at dette vil være konsekvensen, hvis de ikke samarbejder.



Dagen efter Fyrstens Fald.
LANDSHOLDET: VI ER TIL GRIN
siger Ekstrabladets spiseseddel.
BT fortæller at KANINFARMERE
SCORER EU-KASSEN. Tilbage til
næste gang!
Dagen - indtil næste gang!

Dramatis persona:

Navn	Rolle	Tidligere omtale
Den Angerfulde/Sorte Øjne	Skurk	
Osip, Olga og Oleg	Russiske fanatikere i skurkens sold	
Den Holstenske Skarpretter	Hævnernde Ånd, som skurken hidkalder	
Magtens Tjener (Boysen)		#12
Rane	Fyrste af København, offer for komplot	#10
Baronen	Fyrstens rådgiver, som fyrsten ikke stoler på	#10
Stankelbeen	Fyrstens arkivar	s. 46
Markus Ravnsbjerg	ung oprører, med for mange jern i ilden	#12
Fangeren	Inuit-vampyr, på sporet af sin skaber	#12
Gamle Jensen	Skummel bedemandsvampyr	#12
Fogeden	Ordenshåndhæver, som fyrsten ikke stoler på	#11

Camarillaen. Vampyrernes verdensregering, som Fyrst Rane sværger til. Deres regler begrænser blodsudgydelser, og påbyder vampyrer at virke i det skjulte.

Sabbaten dyrker det frie initiativ - inklusive mord og åben magtudøvelse. At tilhøre Sabbaten er en dødsynd.

Dødsriget kan normalt ikke påvirke vampyrer - medmindre den stærkeste sorte magi er på spil. Det er den her.

Ritualet og Den Holstenske Skarpretter.

Den halvt gennemsigtige form af en vejrbidt halvgammel mand i en middelalderlig læderbrynje, der hvæsser en stor økse med en slibesten. Han var i Hertug Gerhards hær, og i 1328 svor han selv at ville føre øksen over Rane, bøndernes leder, der nægtede at bede om nåde. Men Rane forsvandt, og da Skarpretteren forfulgte ham, fandt han døden. Skarpretteren fandt ikke hvile, og er nu en mægtig høstmand i Dødsriget. Han går villigt ind i Terningerne for at ramme den ene der undslap ham. Når Rane får terningerne og kaster dem, står han over for ånden af den drabsmand, døden havde tiltænkt ham. Det vil styrte Rane i armene på den frygt, som Den Angerfulde har pustet til gennem ritualet - og han vil gå i Dvale.



Uro i København er en by i Rusland

Der har altid hersket fred mellem Danmark og det store rige i Øst, fra de første kontakter for over 500 år siden. Og Rane i København var en stor støtte for sine Russiske klanbrødre til at vinde striden om kæmperiget ved revolutionen i 1917. Men mens de muntrede sig ved at drive et voldsregimente, var budskabet til klanbroderen i København, at han skulle holde fred med omverdenen og handelens blodsårer åbne. I 1920 opgav Rane at iscenesætte et magtskifte, og lod Baronen klippe revolutionens sidste røde knopper, og binde dem ind i kompromissets blomstrerkrans. Siden har København tjent en rolle som mellemgrund i klan-stridigheder

Men nu raser Jyhad'en i Rusland. Brujah-klanen vil genvinde deres positioner, varulve kæmper mod ødelæggelser, østlige vampyrer trænger sig på, og Baba Yaga hytter sine. Sabbaten i Rusland trives og vokser i det kaos, og de ønsker ikke at Camarillaen skal bruge København som base for at påvirke Rusland. Derfor er Sabbatten medspiller i Den Angerfuldes planer, og har stillet nogle af deres agenter i København til rådighed for ham.

Men er det den russiske Sabbat, der har hyret den Angerfulde, eller han er kommet til dem - det melder historien intet om.

Kanonføde

Sorte Øjne har kommandoen over delinger fra den russiske Sabbat. De tre Sibirske Spøgefugle er beskrevet, men der kan være flere efter behov. De opfatter alle Den Angerfulde med religiøs overtro - for dem er han Hævnens Engel.

De tre spøgefugle har infiltreret Ravnsbjergs oprørere, men alle holder sig klar af dem, fordi de er sindssyge. De møder nok deres skæbne i Scene 3, Jagten. Men hvis nogle af dem undslipper, kan de lure rundt i København som jaget bytte længe endnu.



Gamlingen: Da Osip fortalte om, hvorfor han måtte dræbe sin datter og hendes børn, var der ikke et øje tørt i retten. Og i fængslet i Kazan i 1897, blev han udødeliggjort af en af byens Toreadorer. Siden har han fortalt rørende historier om alle sine drab.



Dødningebarnet: Olga lå tre dage i massegraven, klemmt inde af ligene af de bønder der ikke ville afstå deres land, dengang i 1929. Så en nat blev hun gravet frem og gjort del af Nosferatu-reden i Smolensk - indtil Fyrsten der brændte dem ud.



Bjørnen: Oleg og hans gruppe havde været sneet inde fem måneder på udposten i 1961. Han havde allerede ædt og ædt de andre, da Bjørnen kom og lod ham en af Vilddyrklanen.



i scene 2...

Et eller andet sted i kaoset, mellem gravstenene er Den Angerfulde. Han vil indvie terningerne ved en vampyrs død. Han vil påvirke virkeligheden så der kommer et opgør. Mellem en af Spøgefuglene, en spiller, en anden. Den Angerfulde er ligeglad.

Når taberen er banket, er der pludseligt et slag der er umådeligt stærkt. Halsen flås halvt op, og offeret vrider sig i smerte. Vinderen er afkræftet, og falder sammen i et øjeblik - og ser så Tilskueren - Sorte Øjne. Sorte Øjne går hen til blodpølen - og åbner sin hånd med terningerne i - og dypper dem roligt i det fossende vampyrblod. Så bliver taberens øjne helt sorte, og kroppen synker sammen, og går i hurtigt forfald.

Man kan se en ånd - en gennemsigtig ånd af en mand i læderbrynje og med økse gå mod Den Angerfulde - og pludselig er ånden væk. Den Angerfulde forsvinder også i skyggerne.

...det fortælles

For tusind år siden spillede Døden terninger - og tabte
 Det handler om en skikkelse der kaldes Den Angerfulde. Han spillede mod Døden, og vandt en sjæl. Men da han ville have sin faders sjæl, kunne Døden ikke give ham den. Så svor han sin hævn - og spillede med Døden om sin egen. "Hvis jeg taber, så må du tage min sjæl, men hvis du ikke tager min sjæl, så tager jeg en pant fra dig". Da Døden kom og krævede hans sjæl havde han ingen. Han var gået over i vampyrernes skyggeverden, og Døden måtte yde ham et pant, og han tog Dødens terninger.

Et andet rygte siger at Den Angerfulde var i København i det skæbnens år 1659, hvor fyrst Svarte faldt fra magtens tinde, og Rane blev fyrste. Men det er ikke noget populært rygte, der knytter Fyrst Rane sammen med en berøgtet lovløs og sortekunstner.

Et tredje rygte om Den Angerfulde er at han er omrejsende morder, og indkasserer Vampyrers sjæle. Nogen siger han arbejder for Sabbatten -

andre siger at han arbejder for Een, som ikke ellers kan røre vampyrer...

Sorte Øjne.

Terningerne er skåret af menneskeknogler for lang, lang tid siden, og deres øjne har form som dødningshoveder. Terningerne er trolddomsfyldte i sig selv, men de indgår også som led i Den Angerfuldes meget dystre ritual. Det følgende er nogle retningslinier for hvordan de virker.

- Terningerne er nøglen til held eller uheld. Bliver de rullet, giver tilfældighederne større udslag.

- Terningerne trækker på dødsrigets energier, og det er skæbnesvangert for dødelige at bruge dem. Men da Døden ikke kan ramme vampyrer, går den amok på de levende i en mindre omkreds.

Hvis du kender terningerne, kan du styre dem - også selv om de er i andres varetægt. Således kan en af hovedpersonerne få terningerne og bruge dem. Men måske er det Sorte Øjne der styrer slaget.

Terningerne har deres egen vej og vilje, og de kan være meget svære at slippe af med - og så pludselig blive væk. De kan dukke pludseligt op i dine hænder, og dratte ud af huller i dine lommer. Engang imellem er det som om det ikke er dig der styrer terningerne, men at de styrer dig! Og lige een ting: Så længe Den Angerfulde har terningerne, er han stort set usårlig.



Dette er indvånere i Staden Kjøbenhavn. De kan bruges som spilpersoner eller bipersoner. I det sidste tilfælde er det angivet, hvor de kan passe ind. Som altid er spiltekniske oplysninger op til dig! Eisenhardt og Bjarke er spilpersoner fra det oprindelige kongres-eventyr, og Pianisten er indsendt af Kåre Kristiansen, Græsted.

EISENHARDT

Den sære dreng kom var små kår, men nåede anerkendelse som digter, allerede som tyveårig, og han begejstrede med sine hyldester til glæden. Men da en af nattens børn bragte Eisenhardt ind i Natten for at kaste sit gnist, og Eisenhardt blev overladt til sortsyn og eksistenskrise, og ænser kun sløret de mørke stier han betræder.

Birolle: gæst på Plan 9, kontakt på Nørrebro, morbide udtalelser.

MARIANNE LAVILETTE

Familien Lavilette dominerer blandt Tremere i København. Den fordyber sig i et alkymistisk eksperiment, der var igang før Gamle Lavilette kom til byen i 1598. De ældre pusler på laboratorier og læreanstalter omkring i byen, og de unge holder kontakt til omverdenen, indtil også de trættes af den, og helt helliger sig Eksperimentet. Marianne er født til natten som 28-årig, og hendes adfærd ligger et sted imellem en venligt nedladende overlæge og en utålmodig snotunge.

Birolle: deltager i Fogedens jagtselskab, viden om dødsriget.

BJARKE

Vildt raseri, øretæver og bitre nederlag er konturen af Bjarkes opvækst på det nye Nørrebro i 1880'erne. Men i vampyrernes verden har han fundet sig til rette som kriger, og har tjent Camarillaen godt. Han kan føle rædsel, og det sætter ham i stand til at sprede den. I den strøm, føler han at han er vendt tilbage til København, og spændt på at se om der er nogen der er blevet værdig dér.

Birolle: Livvagt for Fyrsten, kontakt på Nørrebro, del af Jagtselskabet.

OBERSTEN

Friederich von Stoholm er en af byens kendteste særlinge. Hans stålblå blik er gennemtrængende, han elsker uniformer - og tøjhusemuseet er hans garderobe (selvom han prøver at overholde maskeraden). Selvom han er af Malkavs galningeklan, har Fyrst Rane givet ham ansvar for byens ydre forsvar, og ingen forstår militærelogik som han, selvom det siges hans sagkundskab blev forældet med forladeren (Natkanalen i Fønix 12 beskriver hans dispositioner). I embeds medfør fortager Obersten sig de mærkværdigste ting.

Birolle: Recognocerer i byen, med i jagtselskabet, blander sig...

PIANISTEN

Pianisten Timrov Slovanski flygtede fra Rusland under anden verdenskrig - og havde det ikke været for Katten, der gav ham Kysaset, var han aldrig nået frem. Men katten dræbtes af varulve, og Timrov kom alene til København. Fyrstens eneste krav til Timrov var at han skulle spille for fyrsten hver måned. Timrov bor i en herskabsvilla, der stort set kun er møbleret med et piano - og hylder og atter hylder med historiske værker, primært om Rusland.

Birolle: Baggrundsmusik til Fyrsten, oplysninger om Russiske forhold.

Næste gang:

Afslutningen på Copenhagen by Night-serien som fast spalte i Fønix. Portræt af en by på kanten af blodbadet - portrætter af nogle flere af medspillerne, bl.a. Hovding, Fyrstinden af Frederiksberg og Sorte Øjne. Har DU noget du vil vide om Nattens København skal du skrive ind til Fønix hurtigst muligt og senest inden 15. oktober. Adressen er Paul Hartvigsen, Lyshøjgårdsvej 77, 3/th, 2500 Valby.