

En ung mand

Et okkult nutids-scenarie af Palle Schmidt

Dette var stedet, hvor al magt var samlet. Boede man her, kunne man ikke alene bestemme over sig selv, men også over alle andre. Den fandt et rum der så betydningsfuldt ud. Der lå i hvert fald en masse papir, og der sad en dame ved et bord med telefoner. Fantastisk som verdenen åbnede sig.

Den bojede sig ind over den forbavsede dame og sugede hende til sig. Skiftet skete let og smertefrit.

Den gik på opdagelse igen. Den måtte finde magt.

En hidkaldt parasit-dæmon tager bolig i en ung mand, og må lære at eksistere i et uvant miljø. Efterhånden som dæmonen skifter kroppe, forstår den hurtigere og hurtigere vores verden, og efterlader sig et spor af død - et spor, som det bliver spillernes opgave at følge.

Det kan svært at en dæmon verden så som vores, en anden særling fra betyder så lidt.

være finde i en skør hvor eller til

Introduktion

En ung mand med ambitioner er et efterforskningsscenarie, der forudsætter at spilpersonerne er privatdetektiver eller lignende. Scenariet er oprindeligt skrevet til det danske spilprojekt, **FUSION**, der foregår i en nær fremtid hvor nedskæringer indenfor politiet har ført til vedtagelsen af en ny lov; *selvbeskyttelsesakten*, der giver civile større mulighed for at udføre politiarbejde. Da jeg ikke bruger nogen tekniske begreber i scenariet, burde det være en smal sag at bruge det til andre spil som f.eks **Call Now**, **Shadowrun**, **Cyberpunk** eller andre "Dark Future" spil. Scenariet har dog absolut ingen futuristiske elementer.

Er man meget imod konceptet med privatdetektiver, kan man lade spilpersonerne være tilknyttet familien (se senere) eller arbejde for en underafdeling af politiet. Det kan sonerne involvere, der nem for at se eller høre. Scenariet er heller ikke foregået i Danmark.

Synopsis over historien

Spilpersonerne indkaldes af en mor for at møde med en 19-årig **Carsten Lund**, der lige flyttet hjemmefra. Der er alle tegn i sol og måne på, at Carsten ikke har de fjerneste problemer, men at moderen i sin nervøsitet bare bilder sig ind, at han opfører sig underligt. Carsten har lukket sig inde i sin lejlighed for at skrive på sin skole-opgave.



Med Ambitioner

Imens spilpersonerne holder Carsten under et løst opsyn, bliver han besat af en *dæmon*. Hele besættelsen er lidt af en misforståelse. Dæmonen havde ingen ønsker om at komme til jorden, og Carsten ville ikke hente den - han prøvede bare nogle "sjove" ting.

Dæmonen forsøger gradvist at komme overens med sin eksistens som menneske. I denne proces opbruger den menneskekroppene, fordi den ikke umiddelbart forstår at tilfredsstille kroppens almindelige behov såsom mad og drikke. Derfor skifter den person hvergang den oprindelige ejer er død. Overførslen sker gennem et kys.

Carsten Lund er det første offer. Hans 18-årige kæreste, *Christina Larsen*, der opsøger ham efter at han ikke har givet lyd fra sig i 4-5 dage, er det andet. En fyr ved navn *Frank*, der bager på Christina ved skolefesten næste fredag, bliver det næste. Derpå tager dæmonen en lærer på skolen, *Claes Nielsen*. Han har været slem til at udnytte sine privilegier og giver derfor for første gang dæmonen en fornemmelse af menneskelig magt. Så, under et skolebesøg på Christiansborg, tager den en sekretær (nu har Dæmonen endeligt fattet hvad magt er) og hurtigt derefter en minister. Hovedproblemet i afslutningen ligger nu i at det er pokkers svært at retfærdiggøre et mord på en minister, både overfor politiet, men også overfor sig selv...

Det vigtigste i scenariet er at forstå dæmonens tilpasningsproblemer til vores samfund som et mønster. Den er meget intelligent, og gør aldrig den samme fejl to gange, men hvor er der dog mange forskellige fejl den kan gøre...

En afdanket religionslærer kan være betydningsfuld for scenariet. Han har hjulpet Carsten med at finde bøger til sin opgave, og opfordret ham til at afprøve nogle af tingene. Læreren er dybt fascineret af det okkulte, men bange for at prøve selv. Han vil kunne fortælle spilpersonerne hvad de er oppe imod.

Scenariets struktur

Spilpersonerne vil bruge det første stykke tid på at rende frustrerede rundt og spørge i øst og vest, for at finde ud af hvorfor Carsten Lund er død.

De kommer på sporet af hans kæreste, Christina Larsen, og har mulighed for at komme til skolefest, hvor pigen vil dø af uforklarlige årsager. Nogle vildspor vil lede i retning af narkotikamisbrug, men i løbet af week-enden vil det lykkes at finde ud af hvem der sidst var sammen med Christina. Han hedder Frank.



Om mandagen vil spilpersonerne formodentlig prøve at opspore Frank på skolen. Da de endelig finder ham, er han død. Religionslæreren Fensmark læser avisen om tirsdagen, og kontakter spilpersonerne. Dette er historiens vendepunkt. Spilpersonerne er nu på jagt efter en dæmon.

For at scenariet skal kunne køre, er det vigtigt at nogle ting ikke forhindres af spilpersonerne. Christina skal komme til skolefesten, eller møde Frank andetsteds i week-enden. Det vigtige er, at dæmonen skifter krop.

Derefter skal Frank møde op i skolen, hvor dæmonen suger enorme mængder viden til sig, og skifter krop igen. I denne nye krop, fysiklæreren Claes Nielsen, skal dæmonen nå frem til Christiansborg. Udover disse plot-punkter, har du nogenlunde frit spil med dæmonens færden.

Spillerne må ikke føle sig låst fast, så lad dem have frit spil med deres handlinger. Prøver nogle spilpersoner f.eks. at fastholde Christina, og sigte hende for mordet på Carsten, så lad dem gøre det, men lad POLITIET gøre opmærksom på, at beviserne er for spinkle. Lad for guds skyld være med at sige "det kan I ikke", for så bliver spillerne bare sure, og føler sig trukket afsted ved næsen. Brug de midler handlingen giver for at bremse dem diskret.

Spilstart

Det blændende røde lys skar i Dens øjne, som det havde gjort før, for tusinder af år siden. Den var tilbage i den verden den hadede - menneskenes verden. Den genkendte intet. Mørket, tegnene på gulvet, den røde farve; alt virkede fremmed. Det var ikke den samme verden. Den så sig omkring, så hvad der var blevet den tilbudt. Et vrængende lille væsen, omgivet af en tremmekasse. Skulle Den kunne leve i det?

Den fik øje på det store væsen. Grimt, udtryksløst, men ikke i bur. Den betænkte sig ikke længe.

Den var nu et menneske...

Spilpersonerne har siddet i deres bil i en uges tid og iagttaget den unge Carsten Lunds lejlighed i Brønshøj. Dette er de blevet hyret til af drengens mor, Fru Lund. Hun er en lidt pylret lægefrue, der bor med sin nye mand og to små piger i en velholdt villa på Frederiksberg. Fru Lund betaler godt, og dækker alle udgifter. Hun er nervøs for om nu også Carsten kan klare sig selv, og om han nu også får lavet den der store opgave, han er igang med.

Alt tyder dog på, at knægten arbejder hårdt. Han har lukket sig inde i sin lejlighed, og skriver på livet løs. Kun en gang imellem forlader han lejligheden på 4. sal for at gå en tur, eller proviantere i det lokale supermarked. Han har endda købt en kat til at holde sig med selskab. Der er dørtелефон til ejendommen, og Carsten lukker ikke op for nogen.

Denne overvågningsopgave er begyndt at blive kedelig. Knægten arbejder tydeligvis dag og nat, og han skal nok blive færdig med sin opgave til tiden.

Den gule, glatte ting lavede den skingre monotone lyd igen. Denne gang blev Den rasende og kastede tingen mod væggen. Nu holdt den op med at larme. Den vendte tilbage til den sjove kasse med billeder i, og satte sig for at lære mere. Samtidigt bladrede Den i de store papirkasser med tegnene i. Den genkendte få af dem. Et underligt menneske i kassen larmede med ansigtet. Det så sjovt ud, så Den prøvede at efterligne. Det var svært i begyndelsen, men blev hurtigt nemmere. Hvis bare Den vidste hvad det betød.

Carsten har hidkaldt en dæmon ved hjælp af nogle ældgamle obskure ritualer. Det var meningen, at dæmonen skulle tage bolig i en kat, men den tog Carsten i stedet. Dæmonen har ingen viden om den moderne verden, og opfører sig dybt mærkeligt. Den tilstand lejligheden er blevet efterladt i, kan give spilpersonerne en idé om, at der sker noget underligt.

Verden begyndte at åbne sig for Den. Den havde fundet ud af en masse om dette sted via billedkassen. Den kunne nu trylle vand frem fra dreje-dimserne, og lave varme ved at dreje på knapper i det hvide rum. Papir-kasserne hed nu bøger, og Den kunne forstå dem - næsten da. Hvis bare Den kunne komme ud af dette fængsel! Den kunne huske det glødende sand og Solen, andre væsener end disse. Den havde længe iagttaget tingen i buret, lyttet til dens lyde, lugtet. Smerten i maven vendte tilbage, men Den ignorerede den. Den hev i døren igen, men kunne ikke få den op. Dette var det mindste univers den nogensinde havde set. Den koncentrerede sig, prøvede at huske hvad mennesket i billedkassen havde sagt. Smerten var slem nu. Der kom en gnavende lyd fra maven, der gjorde Den helt forskrækket. Den måtte have hjælp! Døren gik op...

Carstens kæreste, Christina Larsen, kommer for at besøge ham, da han ikke tager telefonen. Hun har ingen anelse om, hvad han har lavet i de sidste par uger. Dæmonen kommer uforvarende til at overtage hendes krop, da hun kysser Carsten på munden. Carsten ligger død på gulvet, og Christina er nu en anden. Hun forlader lejligheden efter kort tid, og bevæger sig ud på gaden.

Spilpersonerne involveres

Lyset i lejligheden har været tændt i 3 dage, da spillerne bliver kontaktet af deres arbejdsgiver. Hun er bekymret over, at Carsten ikke tager telefonen. Hun vil have spilpersonerne til at kigge op til ham.

Lejligheden

Der bliver ikke svaret ved dørtелефonen. Man kan bryde døren op, eller få en af naboerne til at åbne. Døren ind til Carstens lejlighed står lidt på klem. Der løber vand ud under døren...

Lejligheden er et stort kaos. Liget af Carsten ligger i entreen i en pøl af vand, der tilsyneladende kommer fra badeværelset. Man kan høre fjernsynet og radioen, og en kat der jamrer sig.

I badeværelset løber alle haner. Gulvet er oversvømmet, og alle toiletartikler er hevet ud af skabene, og ligger nu og svømmer i vandet. Håndklæderne ligger smidt rundt omkring, og der ligger en gul badeand i toilet-kummen.

Køkkenet er endnu værre. Køleskabet står åbent, og alt er hevet ud på gulvet; æg, mælk, brød, pålæg, æbler. Her er ulideligt varmt, fordi ovnen og alle kogeplader er tændte. Maden på gulvet er begyndt at rådne, og mælken stinker surt. Alle køkkenskabe står åbne, og talkener, glas og gryder er hevet ud på gulvet. Skufferne er også vendt ud på gulvet. Alt er smadret. Kaffemaskinen står og brygger kaffe ud over bordet og ned på gulvet, og vandhanen løber.

I stuen er alle bøger hevet ned af reolerne og smidt på gulvet. Computeren er tændt, og står og spiller et adventure-spil med sig selv. Fjernsynet kører for fulde drøn, og det samme gør radioen. En gul telefon ligger smadret ved den ene væg. Puderne fra sofaen ligger smidt i alskens retninger, og skufferne fra skrivebordet er tømt ud på gulvet.

En udmagret kat sidder i et bur på gulvet og jamrer sig. Man kan dårligt se den for rod. Rydder man gulvet, vil man få øje på nogle sære tegn, der er lavet på gulvet med rødt... kridt? Tegnene udgør et stort pentakel, som kan ses hvis man rydder hele gulvet. Kattens bur var placeret i midten af pentaklet.

Soveværelset er ligeså kaotisk, med tøj fra skabene smidt ud over det hele. Personen der har opholdt sig i denne lejlighed den sidste uge har enten været rablende sindssyg eller fra Mars.

Spor

En adressebog med navne og tlf-numre på alle Carstens bekendte. Den kan bruges til at kontakte folkene i boksen: "Carstens venner".

Et fotoalbum med gamle familie-billeder (Handout 1 - Se "Flashback").

En halvfærdig opgave om okkultisme og overnaturlige kræfter liggende på diskette og et print med rettelser i rød kuglepen (Handout 2).

Fotokopierede ark med sære besværgelser og ritualbeskrivelser. Obskurt, uforsåeligt.

Flashback

En af spilpersonerne reagerer på et foto af en ung mørkhåret pige med briller i albummet. Han har set hende før...

Pigen var her for et par dage siden, eller måske var det i går? Hun låste sig selv ind, så det virkede umiddelbart som om hun boede her. Hun gik igen en halv times tid senere. Det viser sig nu, at hun vist var Carsten's kæreste. Dette kan bekræftes af moderen, og af Carsten's venner. Der er et telefonnummer til pigens forældre i adressebogen.

Lovens lange arm

Stort set ligegyldigt hvilket system man spiller i, så skal et lig anmeldes til politiet. Gør spillerne opmærksom på reglen, hvis de har glemt den. Politiet vil under alle omstændigheder finde liget før eller siden, og undre sig over hvorfor spilpersonernes fingeraftryk er alle vegne.

Politiet vil ankomme ca. 20 minutter efter man har ringet, og begynde at snuse omkring. De vil undre sig lige så meget som spillerne formentlig har gjort, lede efter spor, få fjernet liget og tage fotos af lejligheden. Herefter vil de smide spilpersonerne ud og afspærre steder.

Fru Lund

Den oprørte mor stoler ikke på, at politiets efterforskning vil føre til noget. Hun er overbevist om, at Carsten er blevet myrdet, og hun vil have de skyldige straffet, lige meget hvad det vil koste.

Christina Larsen

Carstens kæreste er nu mistænkt for at have noget med hans død at gøre. Det er sandsynligt, at spilpersonerne vil søge kontakt med hende. Christina er desværre ikke hjemme, og har ikke været hjemme i nat. Hendes forældre, et gennemsnitligt arbejdende ægtepar med villa, vovse og volvo, er ekstremt bekymrede, og har efterlyst hende. De vil være endnu mere bekymrede, når de hører om Carstens død. De vil love at kontakte spilpersonerne når/hvis hun bliver fundet.

Den vidste ikke hvor længe Den havde gået omkring og lært, da de to mennesker i blå tøj tog Den med i deres bil. Denne nye krop var god, men anderledes. Der var mange kroppe, Den havde set, Den hellere ville have haft, men hver ting til sin tid. Den sad på bagsædet og iagttog hvordan den ene af de to mennesker fik bilen til at bevæge sig. De talte til Den indimellem, og Den svarede med nogle af de ting Den havde hørt på gaden, eller i TV'et: "Og vi skal have en kategori", "Give me five, man!", "Undskyld mig, må jeg ha' lov at komme forbi?", "Tjikkert-likkertjartjav". Den måtte se, at finde ud af, hvornår mennesker brugte de forskellige lyde - de to mennesker i blå syntes ikke at svare rigtigt på det Den sagde.

Christina bliver samlet op af politiet den efterfølgende dag. Hun bliver afhørt på politistationen i et par timer, og undersøgt af en læge. Diagnosen er, at pigen er i chocktilstand efter at have fundet liget af sin kæreste. Meget naturligt. Lægen udskriver en recept på noget nervemedicin, og sender hende hjem.

Den iagttog længe de to menne-
skers bevægelser, og lyttede til deres
lyde. Den forstod mere nu. Den var
i en pigekrop, det skæggede menne-
ske var en Far, og det menneske der
konstant vædede i øjnene var en
Mor. Pige, Far, Mor. De to menne-
sker lærte Den at fjerne smerten, ved
at spise noget de kaldte spaghetti.
Den følte sig godt tilpas, især efter at
have fået hvile. Den havde lyst, ja
SVULT efter at lære mere. Den ville se
flere mennesker, gøre ting. Den følte
sig mere fri nu. Ikke slave af en
krop; snarere Herre. Der var et sted
Den skulle hen, sagde menneskene.
En "skole", en "fest". Komme i bedre
"humør"?

Christinas forældre glemmer alt om deres løfter, da de får deres lille pige hjem igen. De pyler om hende, og gør deres bedste for at få hende til at glemme den frygtelige oplevelse. Faderen bruger flere timer på at snakke med Christina, der tilsyneladende ikke rigtig kan huske hvem hun er. Familien spiser aftensmad, og Christina liver gevaldigt op. Forældrene overtaler hende til at tage til den skolefest, som hun sådan har glædet sig til; måske kan det få hende muntret lidt op.

Carstens venner

Michael Beck

En flink ung mand, som Carsten spiller håndbold med.

"Carsten ? Han er da meget flink, men lidt stille. Han er elendig til håndbold, men sjov at snakke med. Han virker som om han er lidt underkuet hjemmefra, men har en positiv livsholdning, og et åbent sind. Jeg ved ikke hvem han plejer at omgås, ud over Marianne og Per, og så selvfølgelig hans kæreste Christina".

Marianne Kløvedal

En sød kunstnerisk pige, midt i tyverne.

"Carsten er en sød og kærlig fyr. Han kommer her tit og ser mine seneste malerier. Vi drikker te og snakker. Han var vist lidt lun på mig engang, men det er længe siden. Hans mor kan jeg ikke lide. Hun er lidt for overbeskyttende."

Per Overgaard.

"Carsten? Go' gamle Lundy-boy! Ja, han kommer altid og hører os, når vi er ude at spille. Det er et band der hedder "Crackerjacks". Jeg kan godt skaffe nogen fribilletter!"

Hans Reval

"Hans er ikke hjemme. Han er i Kirgisistan, og tjene sit land. Øh, fredstropper. De ved, FN eller hvad det nu hedder."

Lis Andreassen & Diddé Lüders.

Carstens naboer.

"Meget flink fyr, men lidt af en særling - især her på det sidste. Han har rodet rundt derinde, og lavet en helvedes larm. Og så har han fået kat, hvilket man slet ikke må have her i ejendommen! Den skriger hele natten. Død? Det er løgn! Så tror da pokker. Den stakkels lille kat. Må vi ikke få den ? "

Gert Fensmark

"Duut. Det er, øh, mig, jeg er ikke hjemme. Altså det var Gert Fensmark, som ikke er hjemme, men i sommerhus. Efterlad en ... besked."

Christina Larsen

"Nej, Christina er ikke hjemme... Er det politiet? Nå, ja for vi har efterlyst hende! Ja, hun har ikke været hjemme siden i går. Vi er meget bekymrede. Ja, vi skal nok ringe, hvis... når hun kommer hjem".

Undersøgelse

Alt imens alt dette foregår, kan spilpersonerne undersøge resten af Carstens omgangskreds. Man kan også læse i okkultisme-opgaven, og gå på biblioteket og checke litteraturlisten. Det er primært bøger af typen "Utroligt, men sandt", "Mystikkens verden", og åndssvage bøger om hekse og dæmoner. Nogle af bøgerne kan ikke findes, og skal bestilles hjem. De har ingen betydning for eventyret, da de aldrig når frem.

Rettelserne i opgaven er foretaget af en anden lærer, Gert Fensmark. Han kan findes i telefonbogen. Ringer man til ham, vil man få fat i en telefonsvarer, der siger, at Fensmark er i sommerhus.

Fensmark er ekspert i okkultisme, ægyptologi, religionshistorie og diverse obskure mystiske ting. Han har hjulpet Carsten med hans opgave, ladet ham benytte sit private bibliotek, og opfordret ham til at afprøve nogle af tingene. Fensmark er gået en smule over gevind med sin hjælp. Han har skaffet blod og andre okkulte effekter til Carstens eksperimenter, og han plages af dårlig samvittighed over, at han muligvis har rodet Carsten ud i noget farligt. Efter et mæredt forleden nat gik der panik i ham, og han flygtede op i sit sommerhus.

Retsmedicineren

Kontakter man Retsmedicinsk Institut eller politiet er det muligt at få følgende oplysninger om dødsfaldene:

Carsten Lund:

Carsten er død af pludseligt hjertestop. Der er ingen tegn på vold, men det er tydeligt, at han ikke har spist i 3-4 dage.

Christina Larsen:

Christina er død af pludseligt hjertestop. Hun bærer ingen tegn på vold, men har til gengæld forstoppelse.

Frank Kristensen:

Frank er død af pludseligt hjertestop, og bærer ingen tegn på fysisk overlast.

Til skolefest

Før eller senere vil spilpersonerne checke med Christinas forældre igen, eller høre fra politiet, at hun er blevet fundet og sendt hjem. Forældrene undskylder, at de ikke har fået ringet, og fortæller, at Christina er til fest på gymnasiet. Spilpersonerne kan tage derhen og forsøge at finde hende.

Gymnasiefesten afholdes i gymnastiksalen, hvor der er live-musik og ølsalg. Foran scenen er der dansegulv, og rundt langs væggene er der stole og borde med fyrfadsllys og serpentiner. Der er rimeligt mørkt og det er svært at finde nogen der ligner Christina. Desuden er der små grupper af teenagere der har spredt sig rundt omkring på gangene, foran toiletterne, i krogene, hvor de sidder og smågramser på hinanden, og i skolegården. Spørger man sig frem, vil nogle være fjendtlige, fordi man er fremmed og voksen. Andre vil med vilje give forkerte oplysninger, nogle vil bare være fulde, og andre vil kunne fortælle, at Christina vist er på toilettet, ude i gården eller ude at danse.

Den var ærgerlig over at have mistet pigekroppen. Den havde egentlig været tilfreds med den, og havde vænnet sig til den. Den måtte lære at styre skiftet, og ikke lade sig overføre af kysset. Nu måtte Den til at tilpasse sig igen, og finde sit hjemsted. Den kiggede i tegnebogen, som de 2 mennesker i blåt havde gjort, og fandt navnet på et sted. Det tog Den hele natten at finde det.

Pludselig lyder der skrig i skolegården, og der er stor tumult. Der er piger der græder og lærere der prøver at skabe ro. Man har fundet liget af Christina Larsen bag cykelskurene. Lærere og udsmidere blokerer udgangene og der lyder politisirener. En af spilpersonerne kan rulle terninger for at få øje på en ung fyr i cowboyjakke der er ved at klatre over hegnet ud mod sportspladsen, og de kan optage forfølgelsen. Man vil kunne indhente ham ude på græsplænen, hvor der går panik i ham og han trækker en springkniv.

Fyren er narko-pusher, og har solgt nogle piller til festen. Han har stadig narkotika på sig, og ønsker ikke at blive taget af politiet og forbundet med den døde pige. Han har intet med det at gøre, og kender hende ikke.

Skolekammeraterne

Lørdagen igennem vil man kunne afhøre nogle elever der var til stede i gården omkring det tidspunkt hvor Christina døde. De fleste af dem har intet set, men enkelte af dem mindes at have set en fyr med halvlængt lyst hår sammen med Christina. Han var ikke her fra skolen, men kom sammen med Morten og Claus.

Morten og Claus er ude at drikke lørdag aften, og man vil først kunne få dem i tale sent søndag eftermiddag. Det vil være svært at få noget som helst konstruktivt ud af de to trætte teenagere. De vil klage sig over deres tømmermænd, og sige, at de ikke ved hvad spilpersonerne snakker om. De er lidt nervøse, og har ikke lyst til at sladre om deres ven. De kan dog presses til at fortælle, at fyrens navn er Frank Kristensen, men de ved ikke hvor han bor.

Telefonbogen

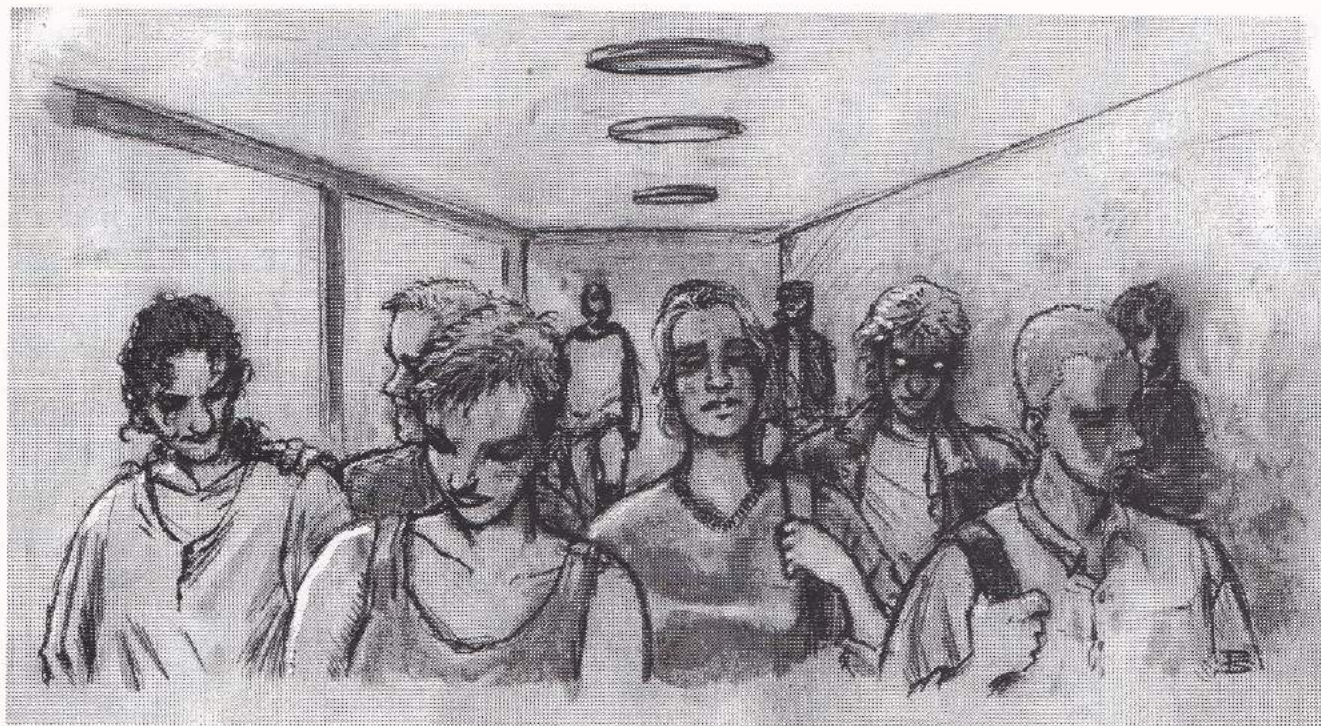
Der er rigtigt mange der hedder Kristensen. Spillerne kan bruge mange timer på at ringe rundt og spørge efter Frank. Man kan gennemspille et par af samtalerne, og derefter sige, at sådan fortsætter det. Mandag morgen får man fat i en søvrig Hr. Kristensen, der har en søn ved navn Frank. Han er i skole.

Endnu et gymnasium

Frank går på et stort gymnasium i den indre by. Rektoren kan muligvis overtale til at oplyse Franks skema, så man har mulighed for at finde ham. Han er desværre ikke i de lokaler hvor han burde være.

Dæmonen er fascineret af skolen. Den lærer en masse, og har rig mulighed for at iagttage menneskene, og benytte sig af sin frihed. Den har ingen anelse om, at der er fastlagte timer, og følger bare med mængden, og havner i en eller anden klasse - dog aldrig der hvor spillerne er.

Pas på med at afsløre, at Frank ikke er til at finde. Giv spillerne en fornemmelse af, at de er på sporet, og giv dem nogle chancer. Enkelte elever har set Frank i dag. Er spillerne dygtige, kan man lade dem få øje på ham efter frokost, og følge efter ham ned af nogle gange, hvor han forsvinder. De kan kort tid efter finde ham død i et af klasseværelserne.



Hvis spilpersonerne overvåger kantine vil de også kunne få øje på Frank, men han vil nå at smutte, og forsvinde i mængden.

Den fulgte efter mængden, lige som før, og havnede i en flok af mennesker der tilsyneladende ventede på at blive fodret. Den brød sig ikke rigtigt om at skulle vente. Den var sulten. All denne indlæring havde også gjort Den irriteret. Matematik, historie, samfundsfag. Interessante ting, men lidt kedelige, når man bare skulle sidde og høre på det oprejste menneske. Ind gennem den halvåbne dør kunne Den skimte maden, og kvinden i blå. Nu var Den virkelig sulten. En af de oprejste mennesker fra før skubbede til Den, og gik gennem døren. Mennesket fik mad, og kom ud gennem døren igen, mens Den stadig ventede. Dette var idiotisk. Den fjernede sig fra mængden, og fulgte efter det oprejste menneske.

Dæmonen skifter for første gang krop frivilligt, da Den får fornemmelse af, at en af lærerne har mere magt. Det er fysiklæreren Claes Nielsen. Nøjagtigt som før dratter Frank død om øjeblikkeligt efter Dæmonen forlader hans krop. Den gemmer Franks lig i et skab i et af klasseværelserne, og går ind og underviser en forkert klasse, i et forkert fag (Den gentager en lektion den lige selv har haft, i nøjagtigt de samme vendinger).

Spilpersonerne er nu nået til en blindgyde. De kan ikke afhøre alle på skolen, og ingen har tilsyneladende set noget. De får måske en fornemmelse af, at Frank har begået selvmord? Måske med et nyt narkotika?

En teori kunne være, at Frank myrdede Carsten af jalousi, fordi han ville have Christina for sig selv. Da hun ikke ville have ham, myrdede han også hende, og da han følte at nettet strammedes, begik han selvmord. Dette er den teori politiet har. De vil erklære sagen for afsluttet. Dette kan spillerne måske også gøre, indtil telefonen ringer...

Gert Fensmark

Fensmark læser avisen i sit sommerhus. Han har læst om Carstens død, og han har læst om Christinas død. Franks død får ham til at indse, hvad det er der foregår. Der er for mange lig i denne sag til at det kan være tilfældigt. Eksperimentet må have lykkedes: Dæmonen er her.

Da spillernes bureau er nævnt i en af aviserne (eller spilpersonerne på anden måde har gjort opmærksom på sig selv), er det en smal sag for ham at kontakte dem. Fensmark vil præsentere sig, og invitere dem ud til sit hjem. Her vil han langsomt og roligt forsøge at fortælle hele historien.

Han vil forklare, at Carsten var igang med et ritual der skulle tilkalde en dæmon. Han kan fremvise skrifter der beviser dette; beskrivelserne af ritualer passer til fundene i lejligheden.

Ligeledes passer beskrivelsen af Dæmonen med sagens mønster.

Spilpersonerne er nu klar over at dette ikke er overstået endnu. Dæmonen lever - nu i en anden krop som ingen kender. De vil formentligt panisk prøve at finde ud af hvem der sidst var sammen med Frank. De kan opsøge Franks forældre, der har en interessant historie.

Den opdagede for sent, at Den var gået forkert. Den havde glemt i sin iver, at Den ikke længere var Frank. De 2 mennesker som Den kendte som far og mor, sad i stuen og vædede i øjnene, som den anden mor havde gjort. Den sagde som detektiven på TV havde sagt: "Det gør mig ondt". Den forbandede sig selv over denne tåbelige fejl. Den måtte se at komme ud af denne situation uden at klokke yderligere i det.

Franks forældre

Forældrene kan fortælle, at en af Franks lærere kom for at kondolere, om aftenen efter Frank var død. Han var tydeligvis rystet, og blev ikke længe. Forældrene var dog glade for hans besøg, og dybt rørt over hans interesse. Læreren hed Claes Nielsen.

Tilbage til skolen

På skolen kan rektor fortælle, at Claes Nielsen er en dygtig fysik- og dansk-lærer, der altid har passet sit arbejde. I dag er han på eskursion til Christiansborg.

Christiansborg

Dette var stedet hvor al magt var samlet. Den havde hørt om dette sted på skolen. Boede man her, kunne man ikke alene bestemme over sig selv, men også over alle andre. Den lod de unge gå lidt i forvejen, og fandt et rum der så betydningsfuldt ud. Der lå i hvert fald en masse papir, og der sad en dame ved et bord med telefoner. Den huskede et kort øjeblik den larmende gule ting, som Den nu vidste hvad var. Fantastisk som verdenen åbnede sig. Den bøjede sig ind over den forbavtede dame og sugede hende til sig. Skiftet skete let og smertefrit. Den gik på opdagelse igen. Den måtte finde magt.

Da spilpersonerne ankommer er der en stor flok skoleelever samlet i International afd. Nogle forvirrede folketingsbetjente render rundt og udspørger folk. Man har fundet en død lærer i forkontoret.

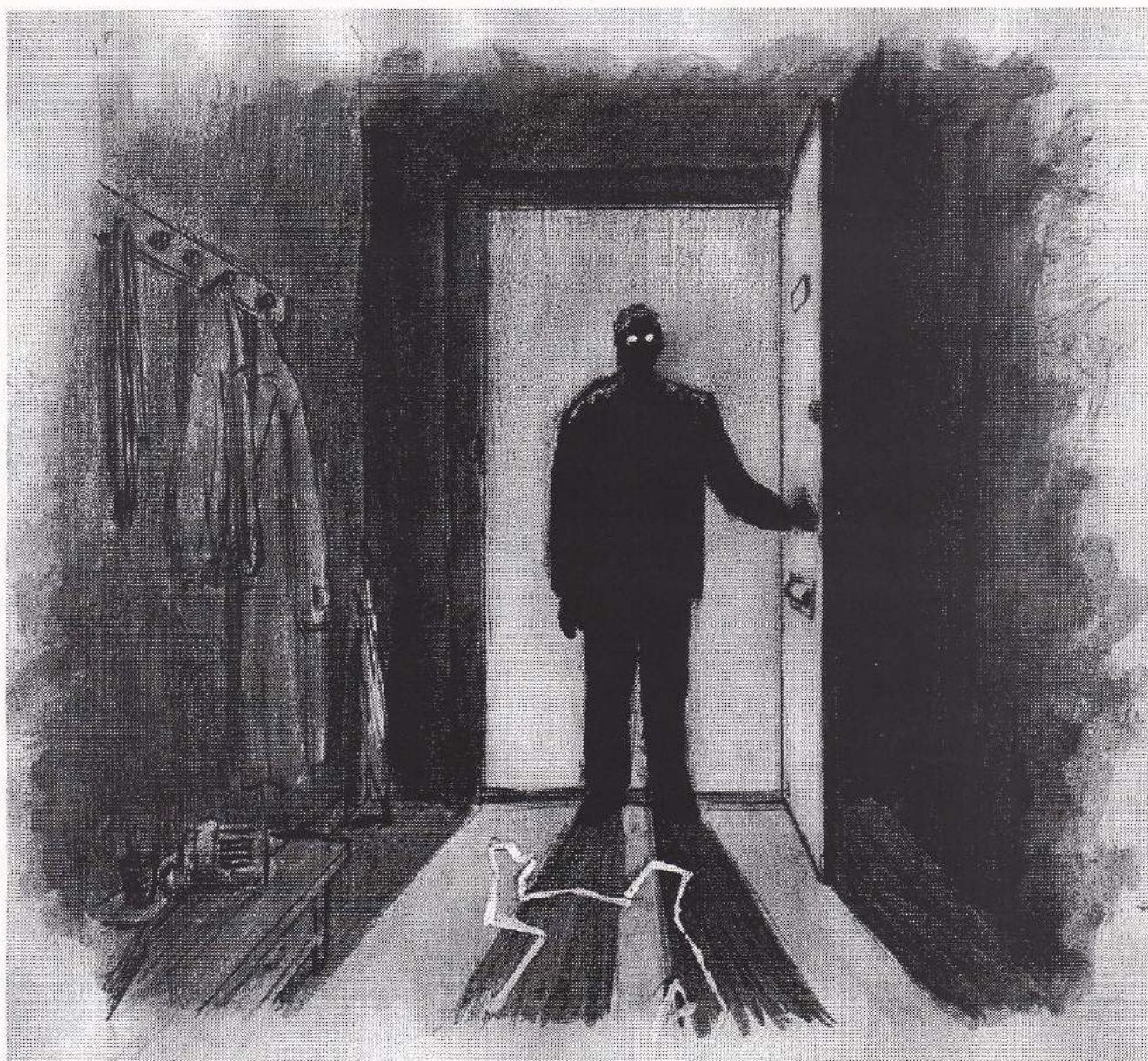
Der står et skilt på skrivebordet med sekretærens navn på. Det er sandsynligt, at dæmonen har overtaget hendes krop, og spilpersonerne ved nu hvem de skal lede efter. Folketingsbetjentene vil gøre deres bedste for at forhindre spilpersonerne i at gøre deres arbejde, og det vil kræve en del forhandling eller bluff at få lov til at lede efter hende.

En vild jagt

Christiansborg kan være baggrunden for en hæslig jagt på dæmonen, i skikkelse af en minister efter eget valg. Spilpersonerne kan finde liget af sekretæren i ministerens kontor, eller man kan gøre det mere besværligt for dem, ved at lade liget ligge på et toilet el. lign.

Er man mest til rå action, kan man lade spillerne jage ministeren, der er kommet til at afsløre sig selv, op og ned af trapper med pistolerne fremme. Dette kan være ret kaotisk, og resultere i retsforfølgelse - for hvordan vil man forklare politiet, at man har skudt ministeren, fordi han var en dæmon?

Forsigtige spillere vil formentlig sigte efter at myrde "ministeren" udenfor Christiansborg, måske i hans hjem. Her kan man nå at få moralske skrumples. Er ministeren nu også en dæmon? Han sidder jo og spiser til middag, med kone og børn! Det kræver en stærk tro - og en kold dræber - at skyde ministeren ned med koldt blod. Man kan også lade dæmonen opdage sine forfølgere, og prøve at stikke af. Det vil rydde eventuelle tvivlsspørgsmål af vejen, og scenariet kan nå sit klimaks. Dræber man ikke ministeren, vil han dø af pludseligt hjerteslag et par uger senere...



Tilbage til begyndelsen

Hvor havde Den dog været dum, tænkte Den. Den kluklo lidt af sig selv, mens Den med en let håndbevægelse førte læsepistolen på plads. Efter et par klik, gav døren efter. Det måtte være her. Jo, jo. Den kunne huske hvor forvirret den havde været over noget så simpelt som kaffemaskinen. Den huskede hvilket synderligt rod Den havde lavet i lejligheden, smilede og rystede på hovedet. Hvis bare Den havde vidst! Nu vidste Den. Den vidste mere end de gymnasieelever Den engang havde været en af, mere end lærerne, politikerne. Ja, Den vidste. Det var derfor Den var begyndt at undre sig. Hvor kom Den fra? Den havde næsten glemt det. Nogen eller noget måtte have bragt den hertil. Det var Den ikke helt tilfreds med. Den fiskede et krøllet stykke papir frem fra bunken på bordet. Aha. Carsten havde været ifærd med at skrive en opgave. Dens finger søgte hurtigt ned over papiret og stoppede ved en signatur. Gert. Nu får du snart besøg, Gert, tænkte Den og stak papiret i lommen på det skræddersyede jakkesæt..

En anden slutning, kunne være at Dæmonen, efter at have lært det meste der er at lære, begynder at fundere over hvordan den egentlig er kommet hertil. Den kan derefter spore sin rute tilbage til Carsten Lunds lejlighed, og derfra erfare, at Lund må have haft hjælp til ritualet. I papirerne kan Dæmonen finde Gert Fensmark, og stille ham ansvarlig for dens tilkaldelse. Derefter vil dæmonen søge hævn, og spilpersonerne kan finde den via Fensmark. Eller måske vil Dæmonen kidnappe Fensmark for at få ham til at sende den hjem igen?

Er man mere til splatter og horror end til moralsk stillingtagen, kan man eventuelt lade Dæmonen oppe sig i sidste øjeblik. Husk på, at Dæmonen ikke rigtigt har begreb om smerte, og derfor ikke tænker på hvor ondt det vil gøre, før den kaster sig ud gennem et vindue i 3. sals højde. Nede på gaden vil man måske finde en mand ifærd med at give Dæmonen kunstigt åndedræt... Man

kan eventuelt også lade Dæmonen have særlige evner og et væmmeligt udseende -men med evner som disse, ville Dæmonen vel ikke have kunnet undgå opmærksomhed?

Afslutningen på scenariet kommer altså både an på spillerne, og på Dæmonen. Problemet løses ved at udføre en exorcisme (med hjælp fra Fensmark) eller ved at dræbe Dæmonens værtskrop. Her kan man eventuelt også indlægge særlige special effects hvis man synes. Om ikke andet, så i hvert fald for at overbevise spillerne om, at det var den rigtige de fik ram på.

Tak til Malik Hyltoft og Mette Finderup.

HANDOUT 1



HANDOUT 2

Disposition og oversigt

Indledning: Intensjonen med hele opgaven + kredits til hjælpere.

Ola-
Bla-
bla !!

Kapitel 1: Okkultismens historie: En kort gennemgang af de okkulte kræfter i østeuropa og de arabiske lande. Jeg vil prøve at beskifte mig med, hvad der før folk til at tro på disse kræfter, myterne bag, og den sorte magi.

Værdier:

Kapitel 2: Folks tro på dæmoner og djævle, blodofre og eksperimenter. GODT! Der er meget at tage fat i.

Kapitel 3: Ritualer og besværgelser. Hvad er det, præsterne gør? Mønstre i forhold til forskellige kulturer? Evt. sammenligning med den kristne religion = udelukkende.

Kapitel 4: Dæmoner: Fascinationen over skrækmomentet. Dødsdriften i den menneskelige fantasi. Dæmonen som afspejling af vores dybeste seksuelle ønsker ifølge Freud.

Kapitel 5: Myternes magi, med eksempler på formularer, væsner fra det hinsides. Diskussion over, om overtrosmomentet ikke ligger i, at vi netop IKKE tror på det! ?

højener
Drop det.

Kapitel 6: Signaler i dagligdagen som tegn på okkultisme. Evt. perspektivering, der viser, hvordan mennesket har taget mere og mere af det okkulte ind i deres dagligdag i løbet af de sidste 30 år. Tarokkort, astrologi, pis og lort!

Kapitel 7: - Afslutning og konklusion. Er der bund i det her? Kan vi bruge det til noget, eller bør man holde sig fra det???

OK, men jeg synes stadigvæk du skulle tage fat i nogle flere af de mere skøjte talen-bøger, særlig - for afprøvet tingene, evt. med hjælp fra mig - Jeg har nogle bøger den kan låne osv. Tag ikke bare det skrevne for gode varer !!

Mvh Gert